



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES SOCIALES
CENTRO DE INVESTIGACIONES SOBRE AMÉRICA DEL NORTE
CENTRO REGIONAL DE INVESTIGACIONES MULTIDISCIPLINARIAS
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN**

Sentiô - Côgitô - Communicatïo:

**Las cualidades cinematográficas del cine digital desde la estética de las intensidades como
proceso comunicativo.**

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:

**DOCTORA EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
CON ORIENTACIÓN EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

PRESENTA:

MTRA. ARELI ADRIANA CASTAÑEDA DÍAZ

MIEMBROS DE COMITÉ TUTOR:

DR. VICENTE CASTELLANOS CERDA (UAM - CUAJIMALPA)

DRA. MARIA MERCEDES GARZÓN BATES (UNAM - FFYL)

DRA. VIRGINIA LÓPEZ VILLEGAS (UNAM - FCPYS)

MÉXICO, D. F., CIUDAD UNIVERSITARIA, 2013.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 Carlos,

mi *corazono*, compañero de experiencias,

mi cómplice en aventuras académicas, fiestas, alegrías, tristezas, crisis, hogar, proyectos, de travesía como padres...

A Aimée Carmina,

porque en este viaje doctoral llegó a mi vida, dándome la principal lección sobre el Sentir y Pensar con Intensidad...

En estas líneas, quiero expresar mi agradecimiento a todas aquellas personas que estuvieron “tras bambalinas” operando, de manera perseverante, afectiva y efectiva para que este trabajo fuera lo que hoy es.

Gracias Aimée Carmina por tus besos, tus sonidos, tus apapachos, tus primeras palabras de gran enseñanza emotiva sobre lo sencillo y fundamental de la vida, el amor. Y por los momentos que compartimos juntas viviendo la experiencia del cine: primeramente, desde mi vientre; después, como mamá postrada en un sillón ante la pantalla y tu mamar de mi pecho, comiendo y comiendo. Y hasta en estos momentos donde el cine es una parte importante en tu vida.

Gracias Carlos por ser cómplice de trabajos, desvelos, atendiendo a la “Agente” para intentar dormirla y con ello, trabajar por las noches, cada quien sus líneas. Por todo el apoyo al ver y ver y volver a ver las películas que comprenden al corpus de esta investigación. Gracias por ser parte de mi equipo.

Gracias a Alejandra por hacer mancuerna y cuidar de Aimée mientras yo me sentaba a escribir estas líneas, te agradezco tu apoyo y sobre todo tu aliento para seguir haciendo locuras. Gracias a César C. Z. por estar al pendiente de mí. Gracias a César por cuidarme desde que era chiquitita, chiquitita.

Gracias a Juanis porque también nos apoya cuidando de su nieta, junto con Carlos H., ya sea desde el *bunker* o desde aquí.

Un abrazo a Nadia porque me echó muchas porras cuando lo necesité. También gracias a mi Amigo Jesús y a Javier, su representante. Cecilia, Juan Antonio, Luis, Susana, Ana, Margarita y muchas personas más, porque la tesis es un trabajo de gran equipo, profundamente estratégico.

Especialmente agradezco el estar aquí, rodeada de amor.
Sentir y Pensar mi entorno, eso me hace una persona feliz.

Hace ya algunos años, exactamente en el verano de 1997, ingresé a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales con la ilusión de estudiar Ciencias de la Comunicación. Ahora que volteo hacia esos recuerdos reconozco el cariño por lo que hago. De la misma forma, aparecen rostros de muchos profesores que han estado allí, brindándome su apoyo, compartiendo sus experiencias, sus inquietudes y sus enseñanzas. Gracias a todos ellos por sus lecciones.

Gracias Dr. Vicente Castellanos por estar allí haciendo preguntas certeras que me ponían a trabajar para resolver mis dudas, por tus clases divertidas y abiertas a la exposición de la “creatividad académica”, por tus experiencias compartidas. Gracias Dra. Mercedes Garzón por acogerme en tu clase y por darme ánimos para aproximarme a la Filosofía de manera humana. Gracias Dra. Virginia López Villegas por sus consejos, su guía y sobre todo por impulsarme en momentos inestables para seguir adelante con este trabajo. Gracias Dra. Sonia Torres por tus propuestas, porras y por las lecturas que me permitieron dar sentido a la experiencia estética. Gracias Dra. Ester Bautista por tus observaciones. Gracias a los cinco porque con su conocimiento han enriquecido no sólo este trabajo, sino también la forma de abordar mi entorno.

También hago mención del espacio oportuno del Seminario Permanente de Teoría y Análisis Cinematográfico, SEPANCINE, por significar un lugar donde el intercambio entre especialistas de cine desde diversos campos de conocimiento. Gracias Dr. Lauro Zavala y Dra. Maricruz Castro por sus críticas y cuestionamientos sobre el tema aquí desarrollado. También a mis “compañeros de camada” por sus porras y observaciones.

De la misma manera, agradezco el intercambio dado en el Posgrado de Ciencias Políticas y Sociales por todas las actividades de discusión desarrolladas en torno al cine. A las autoridades del posgrado que facilitaron de igual forma las aulas en apoyo al trabajo académico. A todo el personal que hace posible su funcionamiento y que me ha acogido de manera amigable: Norma, Sandra Luz, Anita, Román, Gabriela...

Por otra parte, hago mención de las observaciones y comentarios breves, pero muy aleccionadores, por parte del Dr. Laurent Jullier y de la Dra. Cecile Sorin.

También agradezco a todos mis alumnos de Licenciatura por su paciencia a lo largo de esta investigación. Sus palabras y comentarios me enriquecieron. Sus inquietudes me dan vitalidad y entusiasmo. Gracias: Carlos Daniel Sánchez, Irving Camacho, Ángel Tomasis.

Finalmente, menciono que esta Tesis para optar por **Doctora en Ciencias Políticas y Sociales**, con orientación en Ciencias de la Comunicación, fue financiada mediante la **Beca de Excelencia Académica** para Posgrado, otorgada por el **Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT)**. Al hacer entrega de ello, correspondo y celebro el apoyo económico de esta institución pública.



<http://sus-cinemed.blogspot.mx/2011/10/emocion-memoria-y-cine.html>
CINEMED

INDICE

| | | | |
|---|-----------|--|------------|
| Introducción | 1 | II. <i>Sentiô - Côgitô</i> : de las c/sinestesias del cuerpo a la cinestesia de los cinematográfico en la imagen -sensación | 71 |
| I. | | | |
| II. | | | |
| III. | | | |
| I. Del universo fílmico y las cualidades cinematográficas: aproximaciones | 16 | | |
| a) Definiciones y aproximaciones a <i>la cinematográfico</i> . | 23 | a) Imagen – concepto en una cotidianidad senso – razonada. | 78 |
| - Espacio. | | 1) Secuencias filmadas de acción fílmica. | |
| - Tiempo. | | 2) Pintura. | |
| - Movimiento. | | 3) Procesamiento de la imagen. | |
| b) De la estética de lo continuo. | 37 | 4) Composición. | |
| c) Aspectos figurativos y aspectos figurales: dos posibilidades desde el cinegrama. | 53 | 5) Animación por ordenador en 2D y 3D. | |
| d) El cine y lo digital: software y hardware como parte del hecho comunicativo desde la estética de las intensidades. | 59 | b) De <i>spatium</i> , a <i>tempus</i> y con <i>môtus</i> : sentir y pensar. | 95 |
| | | - Memoria técnica / Memoria vital. | |
| | | - Topología. | |
| | | - Orientación: absoluta, intrínseca, contextual. | |
| | | - Distancia. | |
| | | - Movimiento. | |
| | | - Ritmo. | |
| | | - Identificación. | |
| | | c) Dos puntos de partida: cinestesia y sinestesia. | 107 |
| | | - Cuerpo. | |
| | | i. Carne. | |
| | | ii. Órganos. | |
| | | iii. Fluidos. | |
| | | iv. Pelo o cabello. | |
| | | v. Piel. | |
| | | vi. Rostro. | |

| | |
|---|------------|
| d) Idealidad cinematográfica y espectador trascendental. | 119 |
| e) Imagen sonora - imagen visual -imagen táctil ← → cuerpo y movimiento = duración. | 123 |
| - Aspecto figurativo. | |
| - Aspecto figural. | |
| f) De la organicidad de la cámara: cualidades cinematográficas como indicios de lo formal, lo perceptivo y lo sensitivo del cine digital. | 126 |
| 1) Formal. | |
| 2) Sensible. | |
| 3) Físico. | |
| - Corporeidad. | |
| - Corporalidad. | |
| - Verticalidad. | |
| - Horizontalidad. | |
| - Diagonalidad. | |
| - Circularidad. | |
| - Ritmicidad. | |
| - Movilidad. | |
| g) La experiencia estética de las intensidades del cine digital: un proceso comunicativo en torno a la imagen - sensación. | 131 |
| - Planimetría. | |
| - Focalización. | |
| - Marcas sonoras. | |
| - Imagen - Sensación. | |
| i. Porosidad. | |
| ii. Carnosidad. | |
| iii. Ingravidad. | |
| iv. Plasticidad. | |
| v. Plasma. | |
| vi. Elasticidad. | |
| vii. Discontinuidad. | |
| viii. Continuidad. | |
| ix. Agregado. | |
| x. Disgregado. | |
| xi. Homogéneo. | |
| xii. Heterogéneo. | |

| | |
|-------|------------|
| xiii. | Isotropía. |
| xiv. | Corpóreo. |
| xv. | Corporal. |

| | |
|---|------------|
| III. Inflexiones desde el universo fílmico: siete tesis sobre las cualidades cinematográficas | 142 |
| a) Respecto de lo figurativo y lo figural del hecho fílmico. | 144 |
| - <i>The Matrix</i> o de la realidad fluida. | 151 |
| I. | |
| II. | |
| III. | |
| - <i>Ying Xiong / Hero</i> o de la corporalidad y corporeidad de los fluidos. | 171 |
| - <i>Ultraviolet</i> o de la estética de lo continuo. | 179 |
| - <i>300</i> o de la espacialidad de los cuerpos sin órganos. | 183 |
| I. | |
| II. | |
| - <i>Avatar</i> desde la organicidad de la imagen - sensación. | 191 |
| - <i>CUT / Sam giang yi</i> y la continuidad y elasticidad del ojo - mente. | 199 |
| - <i>Inceotion</i> o de la diagonalidad, verticalidad, horizontalidad y corporeidad de la imagen - sensación. | 201 |
| I. | |
| II. | |
| III. | |

IV. La Estética de las Intensidades: la *Communicatio* y la experiencia estética en una *cônstatia* cinematográfica. Conclusiones 211

- Del proceso comunicativo y la experiencia estética. 213
- Interdisciplinariedad en torno al estudio de la comunicación. 214
- De la Estética de las Intensidades en el universo fílmico. Anotaciones. 218

- Reflexiones teóricas y propuestas metodológicas desde los estudios de los procesos comunicativos: cine digital. 224

V. Fuentes Documentales 229

- Bibliografía.
- Publicaciones periódicas.
- Filmografía.
- Publicaciones digitales.
- Enlaces digitales DVD.

INTRODUCCIÓN.

Supeditado al entorno cultural, el espectador es origen de un universo fílmico. Con cinco pétalos da sentido a lo percibido con aquello que piensa. El espectador goza y se expanden sus poros, se angustia y se contraen, puede hasta llorar produciendo fluidos corporales que salen por los lagrimales, por los poros; también ríe, reflexiona, brinca de su butaca o de su sofá, se excita, agita los brazos, sucumbe en los latidos de su corazón, cubre su rostro con las manos, teme a aquello que se aparece ante sus ojos y sus oídos. El espectador experimenta el carácter de una película. La película está en el cine como hecho cinematográfico y sus cualidades se ligan al movimiento, al tiempo y al espacio como principio cinético de motivación. Sus formas son sensibles a la experiencia estética mediante el hecho fílmico. El cine, en su aparición sensible – los filmes –, es un elemento de experiencia estética y generador de un proceso comunicativo a partir de las relaciones establecidas por el espectador. Se trata de un proceso existente en una relación especial donde no sólo el espectador está dispuesto desde su *côgitô*, sino también a partir de su *sentîô* a vivir un filme. No existe una escisión entre ambos aspectos para el estudio de la *communicatîo*, ya que la experiencia estética no sólo conlleva al estudio de una percepción proposicional, también es un proceso conciente y conceptual como todo proceso comunicativo. El interés para las Ciencias Sociales radica en el poder de categorizar el entorno y por lo tanto, de representar una realidad.

Con ello, surge la inquietud de aproximarse al estudio del cine como objeto cultural, partiendo de dos caminos filosóficos y que a bien se relacionan con una preocupación epistemológica de la comunicación sobre las implicaciones

socioculturales del cine digital: primeramente, del reconocimiento del cine como lenguaje (Metz, 2002) y resultado de una participación del sujeto desde la apropiación de mensajes fílmicos y de la apropiación de un lenguaje, propiamente partiendo de la idea del lenguaje cinematográfico y lo que conlleva a una reflexión sobre la apropiación del lenguaje desde Wittgenstein(2007). En segundo término, desde la posición de reconocer al espectador como un sujeto de intermediación entre la experiencia con un objeto sensible y su entorno cultural, a través de una *in - tensión y una ex - tensión* (Bergson, 2007). En tal caso, el hecho fílmico determina *de facto* al filme como objeto de experiencia, acto propiamente de interés para el estudio de la comunicación, siendo que ésta es parte de todo proceso comunicativo.

En ese sentido, al reconocer en la experiencia una forma de conocimiento, anota atisbos acerca del estudio del proceso comunicativo como parte medular de todo fenómeno social. Propiamente, desde la experiencia se designa la habilidad, la destreza o conocimiento proveniente de la observación, la vivencia de un evento o bien cualquier cosa que suceda en la vida del sujeto y que es compartible en tanto predomina la estructuración de una idea mediante el uso de signos. Ya en el caso de la presente investigación, se hace una aproximación a la experiencia estética para dar pauta a la interacción cultural que implica la de objetos sensibles con los sentidos del sujeto, en tanto que refieren al dominio de un arte para realizar propiamente el mensaje.

Con tal enmienda, la presente tesis argumenta su postulado de estudio de las cualidades cinematográficas del cine digital desde la Estética de las Intensidades, a partir de la experiencia estética con el filme digital. De esta forma, el presente trabajo tiene como propósito hacer una revisión epistemológica acerca del hecho fílmico como mensaje que entra en contacto con la latencia de un sujeto, cuya experiencia estética genera conocimiento más allá de la experiencia en sí.

Precisamente, el cometido de esta investigación dentro del campo de las Ciencias Sociales es dar pauta a la importancia de la experiencia estética como una forma de acercamiento al mundo, a un entorno, trastocando reglas, convenciones y con ello, trascender la esfera de lo cognoscible mediante la creación de referencias que van en relación con el objeto en sí y con la experiencia del vida del espectador mediante un proceso semiótico. Dicho énfasis en la materia fenoménica del hecho fílmico, es para señalar a la experiencia estética como parte de un proceso comunicativo que busca hacer tangible la existencia de un sujeto en un mundo, lo cual permite hacer una distinción entre el *Ser* y la *Apariencia* en

un mundo virtual, el del cine digital. La experiencia estética como punto de unión entre el estudio del hecho fílmico y el espectador, determina en sí la objetivación del proceso comunicativo y con ello, la categorización del mismo desde nociones proporcionados desde una cultura y que ponen en cuestión algunas de las vertientes del vivir mensajes. Por ende, la experiencia estética es para los estudios de la comunicación una aproximación a la forma de apropiación de objetos artísticos mediante un proceso comunicativo generado por el espectador, quien al ser parte de un entorno cultural posee modelos culturales propios, identificables y descriptibles para conocer la representación de un mundo cultural y la forma en que comporta una experiencia estética por medio de las sensaciones hasta formular una concepción de símbolos.

En lo que compete al llamado Séptimo Arte, el espectador de cine es quien percibe de manera sensible el filme como una vivencia. La manera en cómo un espectador vive una película no implica echar mano de explicaciones determinantes sobre la esencia de cualquier proceso comunicativo estético, sino la posibilidad de estudiar aquellas normas o modelos de constitución que tienen parte decisiva en el goce de creaciones artísticas como es el cine y con ello, el estudio del sentido, en este caso a través de una película. Así, “la realidad se convierte en objetividad. La objetividad en vivencia.” (Heidegger, 2006: 104) y, la experiencia estética del espectador de cine en una posibilidad de estudio sobre cómo nos hace sentir y cómo nos emociona el cine.

En la presente investigación, se apuesta por la experiencia estética como un proceso comunicativo mediante el cual es pertinente la definición de las cualidades del cine digital y la postura por definir las intensidades tanto en el aspecto sonoro como en el visual. La concepción de las cualidades cinematográficas en el cine digital es un estudio que surge a partir de la necesidad de nombrar las propuestas que desde el cine digital, principalmente comercial, son creadas con el fin de presentarnos una historia. Por ende, se abordan filmes a lo largo de una década enfatizando aquellos donde predominan aspectos técnicos del cine digital para complementar un carácter de la historia: *The Matrix*, *Hero*, *300*, *Ultraviolet*, *Cut*, *Avatar* e *Inception* Para ese fin, se propone un modelo de análisis cinematográfico partiendo de la enunciación tanto de los aspectos figurativos de carácter narrativo, como de los aspectos figurales de carácter pictórico, de animación y técnicos, como elementos también perceptibles desde el hecho fílmico y que implican al pensamiento. Así, la aproximación a la experiencia fenoménica del objeto en sí y la consiguiente experiencia con algo conceptualmente

determinado posibilita el estudio del proceso comunicativo dando pauta a los hallazgos que se puedan hacer desde esta perspectiva en relación con un objeto sensible.

Con lo anterior, es posible aproximarse al análisis del hecho filmico digital para definir, desde un orden cultural y estético, las cualidades cinematográficas (verticalidad, diagonalidad, horizontalidad, circularidad, corporeidad, corporalidad, ritmicidad y movilidad), por medio de la experiencia estética de un espectador, como parte de un proceso comunicativo, en tanto que es posible reconocer, identificar y definir, mediante el estudio del sentido, cada forma de presentación de los elementos técnicos en la diégesis, mismos que conforman los aspectos figurales a partir de un universo fílmico y su relación con los aspectos figurativos, es decir la narración y la representación. Esta identificación, determina una modelización cultural del espacio, el tiempo y el movimiento en el cine digital, desde la motivación de la espacialidad, la temporalidad y la movilidad cinematográficas, perceptibles mediante la Estética de las Intensidades.

Con ello, el desarrollo de la investigación tiene como principal propósito responder a las siguientes preguntas:

¿Cómo determina el aspecto figural del filme la experiencia estética del espectador de cine digital? ¿De qué manera los aspectos figurativos y figurales establecen una modelización cultural del espacio, del tiempo y del movimiento, como fenómenos cinéticos perceptibles a través de las cualidades cinematográficas enunciables a partir de la experiencia estética de las intensidades del espectador como proceso comunicativo?

A partir de lo anterior, el desarrollo de la presente tesis ha tenido como objetivos no sólo la descripción, sino también la reflexión epistemológica y ontológica del impacto de las posibilidades técnicas del cine digital en la composición, montaje y diseño de la diégesis y, consecuentemente, acerca de la manera en cómo se siente el cine y cómo va definiendo a la par del pensamiento la experiencia estética ya no de manera separada, sino como un proceso comunicativo generador de conocimiento.

Para ello, se ha recurrido a la naturaleza del campo de la comunicación: la interdisciplinariedad mediante la revisión de conceptos viajeros que han permitido hacer de esta propuesta, un espacio de diálogo entre diversos universos. Misma razón de ser del campo de estudio de la comunicación, para la aproximación a la actividad por excelencia más importante del ser humano: comunicarse y significar en la medida que aprehende su entorno. Con esta convicción, se ha propuesto un diálogo con campos de conocimiento como la Filosofía, la Psicología, la Estética, la Física, las Matemáticas, la Arquitectura, la Narratología y por supuesto, las Ciencias del Lenguaje y la Semiótica, así como del lenguaje técnico del diseño por computadoras y su aplicación tanto a las artes escénicas como audiovisuales. El fin próximo: abordar al cine desde su naturaleza vital en tanto objeto sensible, un objeto háptico.

La materia de la presente investigación es la definición e identificación de las cualidades cinematográficas del cine digital mediante el estudio de la experiencia estética del espectador de cine a través de siete filmes, como objetos de experiencia. Por otro lado, de la disertación del cine – ojo como condición de toda experiencia estética a partir del universo fílmico, de tal manera que el cine contiene elementos significantes en tanto que son concebibles como una intuición *a priori* del pensamiento y por ende, la posibilidad de entender su sentido orgánico. Este punto, trae a discusión el uso de la cámara cinematográfica como una opción más y no como fundamento de la creación cinematográfica. Al hacer referencia al cine –ojo deleuziano, es decir, el uso de la lente es una alternativa en tanto que el hecho cinematográfico puede ser realizado totalmente mediante la mediatización de una pantalla. Para el desarrollo de este punto, se dialoga con los principios estéticos del cine digital mediante la llamada cámara autómatas que supera las posibilidades fisiológicas del cuerpo humano y representa las ilusiones de la mente humana, posibilitando así la ejemplificación de esta automatización – más no antropomorfización – de la cámara mediante los siete filmes aquí abordados y afirmar que los procesos de creación cinematográfica se ciñen al registro del movimiento y también al diseño del movimiento y con ello a identificar paradigmas respecto a la definición de la temporalidad, espacialidad y movilidad desde el hecho fílmico.

Propiamente, la selección de siete películas ha sido determinada por su propuesta técnica digital y su relación con los aspectos figurativos, es decir, diegéticos del filme. Esto se determina a partir del momento dramático de la película. Otra condición de selección del material fue porque la mayor parte de él ha sido exhibido en salas cinematográficas en México y porque corresponden a la última década de producción cinematográfica. Categóricamente, cada una de estas

películas representa un acontecimiento (Lipovetsky; Serroy, 2009), en tanto que su estreno y exhibición en salas ha sido considerado como un espectáculo global.

Por ende, la investigación es un compendio de avistamientos acerca del cine como objeto sensible. Por lo tanto, un cuerpo provocativo, hodológico, donde las figuras, los fluidos, la carne que existe en la pantalla corresponde a una cámara autómeta que trasciende en reacciones emocionales del espectador ante ciertas secuencias, mismas que pueden ser referidas para el análisis del largometraje; ya que además de poner en acción una semiosis, ayudan a definir las circunstancias cualitativas de la imagen del cine digital en razón de incluir un realismo perceptual, emotivo, carnoso y visceral a imágenes virtuales, volviendo al cine un arte de la representación por medio de la exaltación, simulación y manierismo de las figuras. Estas evocaciones ya han quedado en el presente escrito en razón de poner atención en las posibilidades de la imagen digital de *Avatar*, *The Matrix* y *300*, principalmente. No obstante, el acto de mirar y de contemplar, no han dejado de prescindir de la figura y el cuerpo en determinación de la forma de percepción fílmica, acciones cinestésicas que se traducen en los movimientos de una cámara –muchas veces simulada –en razón de posibilitar la presencia de cuerpos orgánicos e inorgánicos que finalmente son elementos que potencian el *môtus* en un espacio y tiempo como condiciones de la experiencia estética.

El corpus de la investigación comprende siete textos: *Ultraviolet*, *The Matrix*, *300*, *Hero*, *Avatar*, *Inception* y *Cut*. Filmes que comprenden grandes producciones cinematográficas con propuestas pertinentes al análisis de las cualidades cinematográficas al contener secuencias que han trascendido al filme en sí, como resultado de la experiencia estética.

I.

Entrando en materia, el primer apartado titulado **Del universo fílmico y las cualidades cinematográficas: aproximaciones**, comprende una revisión teórica y epistemológica sobre los estudios de la Estética y su relación con el análisis cinematográfico y la importante relación con el campo de la comunicación, en tanto que este campo de estudio comprende una serie de principios conceptuales donde se define al espectador en relación con su entorno sociocultural

mediante el cine y el sentido desde su experiencia de vida. En este capítulo se presenta un estudio preliminar de los trabajos desarrollados en torno al cine como lenguaje y experiencia estética.

Asimismo, se definen conceptos eje de la investigación desde una revisión epistemológica respecto de los estudios antecedentes. Términos como el de espectador como sujeto activo, la experiencia estética como proceso generador de conocimiento, el proceso semiótico como un conjunto de prejuicios que conllevan a la significación de un entorno cultural], proceso comunicativo [como ese proceso orgánico de significación mediante la participación activa de un sujeto y que suscita intercambios vitales en una sociedad], universo filmico [como el filme visto por un espectador y que cobra sentido posteriormente de haber sido “experienciado” el filme], el cinegrama [como aquella imagen evocada por el espectador y que remite no al fotograma en sí, sino a la significación de ese fotograma], a la imagen - sensación [como aquella imagen visual y sonoramente hápticas tras la experiencia estética del espectador y determinación cinegramática de un universo filmico], principalmente en torno del planteamiento de Gilles Deleuze [cine háptico, aplicación de las características del signo en Ch. S. Peirce], de Immanuel Kant [la experiencia estética es generadora de conocimiento] y de Henri Bergson [la cinética es al cuerpo como mediación entre la intensión y la extensión a través de una duración], en relación con el hecho filmico.

Todo ello para dar pauta a la reflexión entre el *Ser* y el *Aparecer*, discusión que marcará la pertinencia de realizar este tipo de abordaje desde los estudios de la comunicación. Ya que uno de los temas más recurrentes en las tesis doctorales actualmente en realización dentro del Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales, con orientación en Ciencias de la Comunicación, es precisamente en relación con el tema del cine digital considerado como un instrumento de creación narrativa. La lectura de la presente tesis determina los aspectos epistemológicos y ontológicos de la relación del sujeto espectador con el hecho filmico digital, mismo que trastoca la concepción de un registro de un entorno por la de creación y diseño de un entorno muchas veces inexistente y totalmente realizado mediante el ordenador digital. En ese sentido. se parte de las definiciones de espacio, de tiempo y de movimiento aplicadas a lo cinematográfico del cine y a la parte física de la realidad tangible, así también a la del cuerpo humano, pues finalmente son las conceptualizaciones que dan sentido a la existencia del cine. Estas premisas implican la reflexión sobre la experiencia de la espacialidad, de la temporalidad y de la movilidad, es decir, la discusión sobre la experiencia cinética de este artefacto y sus transformaciones en razón de la

experiencia estética del espectador, con la posterior finalidad de identificar los aspectos figurales y figurativos de la imagen y las cualidades cinematográficas.

Obviamente, los supuestos de partida de la presente tesis no surgieron de manera inmediata, ya que el tema ha sido desarrollado desde la tesis de maestría titulado *11'09''01. September 11. El cinegrama, ese obtuso objeto de deseo barthiano* (2008), donde el punto de partida fue el interés por el cinegrama, es decir, esa imagen que da sentido a la experiencia estética del espectador y que tiene sentido en tanto contenido simbólico y relación con el fotograma. En la presente disertación, se recurre nuevamente al cinegrama desde el universo fílmico para distinguir los aspectos figurativos y figurales del hecho fílmico desde la experiencia estética y dar pauta a la imagen – sensación, Esa imagen háptica que conlleva mediante un proceso semiótico a la organicidad de la experiencia con un universo fílmico y que permite abordar el orden estético y cultural de cierto entorno, a través de la elaboración de modelos de análisis. Por ende, la postura crítica frente a nociones que definen al cine digital desde su naturaleza audiovisual y cinemática establece un proceso comunicativo del espectador complejo por su contenido lúdico y relacional en un nivel simbólico con sus sensaciones, sus emociones y sus pensamientos, desde el nivel de la piel, las realidades corporales y la apariencia sensorial que emerge desde una *puesta en imagen* muchas veces virtual y carente de referentes tangibles de una realidad corpórea.

Posteriormente, a través de una revisión de los estudios de la estética en el cine se propone la perspectiva de la Estética de las Intensidades como aquella que comprende al orden sensible del hecho fílmico digital mediante la descripción de la imagen –afección y las posibles lecturas a partir de la definición de las fuerzas y tensiones entre las figuras de las imágenes y su relación con las cualidades de lo cinematográfico, reconocibles mediante la concepción de un cine – mente. Consecuentemente, el término de intensidades se refiere al plural de lo intenso (contenido de sensaciones y emociones, por lo tanto de pensamiento) para conceptualizar el grado o nivel de fuerza aplicado a un objeto o el grado de intención temperamental aplicada a un acto. La Estética de las Intensidades refiere a las cualidades cinematográficas del objeto fílmico de experiencia definir desde una situación específica figural y figurativa, mediante la *esthesis*. De esta manera, se recurre a la noción de intensidad por suponer al *motûs*, por ende a la motivación desde un espacio, un tiempo y un movimiento mediante la representación de figuras y la presentación de fuerzas e impacto en sus bordes. La intensidad está referida a un proceso de elementos perceptibles mediante un hecho fílmico y perceptible como la contención, la

neutralización la presencia de sensaciones y emociones de manera cinestésica y bajo un orden cultural en razón de una lógica, la lógica de la sensación que pone al sujeto en contacto con su entorno cultural.

A partir de la definición del cine como una representación coherente en tiempo, espacio y movimiento, mostrando imágenes sonoras y visuales que aluden a una experiencia previa de ver, escuchar y sentir las figuras desde un principio cinestésico, es decir, orgánico, el hecho fílmico es un acto de comunicación e implica una experiencia orgánica y de transformación de ideas y actualización de sentido.

II.

El segundo capítulo enuncia el marco teórico y el modelo teórico conceptual, junto con la propuesta metodológica para el estudio de los aspectos figurales y figurativos en el cine digital desde una estética de las intensidades. Cabe destacar que la construcción del modelo de análisis de la Estética de las Intensidades comprende una glosa en función generativa del hecho fílmico y que propiamente se desarrolla de manera particular en cada filme.

Con el título de ***Sentiô ← → Côgitô: de las c/sinestesias del cuerpo a la cinestesia de lo cinematográfico en la imagen sensación***, se propone un modelo de análisis cinematográfico apegado al estudio de la estética de las intensidades generadas desde las cualidades cinematográficas tomando en cuenta lo orgánico de la experiencia cinematográfica y lo háptico del hecho fílmico.

Este capítulo contiene una revisión histórica del desarrollo de las técnicas cinematográficas y las implicaciones sociales, culturales y por ende, epistemológicas y ontológicas en la cultura, con la finalidad de enfatizar la concepción del hecho fílmico y la experiencia del espectador. En esos términos, la experiencia cinematográfica prevalece como procesual, en tanto dinamismo del espectador. Se alude al pensamiento cinematográfico (Deleuze, 2003 y 2004) (Cabrera, 2005) para problematizar el contenido simbólico de los elementos cognitivos en el cine y su relación con la corporalidad de lo humano, con la finalidad de reflexionar en torno a la trascendencia del filme más allá de la pantalla mediante la mimesis. Asimismo, se alude al término de artefacto para referir a la artificialidad del cine en función de principios y fundamentos

ontológicos. En este punto, se destaca el registro del movimiento corporal que por principio tenía la cámara cinematográfica y el posterior fin de diseñar el movimiento mediante la creación desde el artefacto, mismo que ha sido trascendido a partir de los principios fisiológicos del cuerpo humano para definir al cine – mente. Esto es, mediante las posibilidades del cine como artefacto se reflexiona en torno al principio de sensus – cõgitõ existente en la cámara digital al desapegarse del cuerpo humano a devenir en una cámara o lente autómata que ya no sólo registra y diseña movimientos, sino que ahora imita la motivación de los cuerpos.

Más aún, la aproximación a este tipo de planteamientos es necesaria para el estudio desde la experiencia estética, con el argumento de que el espectador es un sujeto supeditado a los aspectos culturales. De esta manera, se propone una tesis desde la intersubjetividad como una posibilidad desde lo social y lo cultural, y no desde una subjetividad como aquello aislable irrepetible e incommunicable. Dichos aspectos son desarrollados ya desde el primer capítulo de la investigación siendo que es fundamental dejar en claro que la presente investigación no se basa metodológicamente en estudios de recepción, ni siquiera en un estudio psicológico sobre la percepción, todo lo contrario. Se pretende hacer un estudio de un proceso de comunicación suscitado en toda experiencia estética con un objeto ante todo cultural y sensible. Cultural en tanto que es inseparable de una sociedad y contenido de elementos específicos de lo cultural; es hecho para ser transmitido a través de un artefacto (creación desde lo cultural) y que tiene el potencial de ser percibido por un sujeto social que está integrado en una cultura específica y existente a partir de los códigos que comparte convencionalmente. Por otro lado, se trata de un objeto sensible en tanto que es perceptible como cualquier otro objeto de creación cultural al ocupar un espacio y un tiempo. Además de estos aspectos, señalados desde el Capítulo I, la revisión de diversos textos filosóficos y fílmicos han dado pie al proceso de elaboración de categorías de análisis, mismas que son de dos aspectos:

- a) Generales: referidas a la conceptualización e identificación de los conceptos de *Cinegrama*, *Universo fílmico*, *Imagen -Sensación*, *Cine háptico y hodológico*, *Estética de las Intensidades*, *Cualidades cinematográficas*, *Cine digital*, *Experiencia estética*, *Proceso de Comunicación*, así como de la concepción de Espacio, Tiempo, Movimiento y la percepción de la Espacialidad, Temporalidad y Movilidad. Otros de los conceptos generales son Cuerpo orgánico, Cuerpo Inorgánico, Sensación, Emoción, Pensamiento, Concepto -Imagen, Artificio, entre otros. También se

vislumbraron los aspectos espacio -temporales del cine digital y la designación de la cámara automática a partir de las cualidades cinematográficas.

- b) Particulares: reflexión conceptual en razón del análisis de cada uno de los filmes. Se hace uso de los elementos del hecho cinematográfico, así como de las técnicas para plantear, posteriormente, las características de cada filme en función del hecho fílmico.

Cada filme es pensado en razón del análisis de los símbolos que crean su identidad, es decir, la distinción y particularidad de otras películas de su género: su título, la diégesis, los aspectos simbólicos de los personajes en relación con la totalidad de la película, tanto en la personificación [aspecto figurativo] como en el de figura [aspecto figural], la apropiación y presentación de técnicas aplicadas al cine y el estilo del director. Se han considerado como cuerpos todos los elementos imprescindibles en el argumento de la diégesis, por lo que se detalla un conjunto de categorías para hacer referencia a los lugares como cuerpos, a los objetos inorgánicos como cuerpos, a los estados físicos de los materiales como cuerpos intensificados y por supuesto, a las figuras orgánicas como cuerpos, con la finalidad de detallar las fuerzas y los resultados de estas fuerzas sobre la plasticidad de éstos y jerarquizarlos a partir de su importancia en la imagen - sensación. Cabe mencionar que al hacer referencia a la Estética de las Intensidades, se definieron primeramente las cualidades cinematográficas a partir de cinco momentos:

- a) la elaboración de una metodología que aproxime al proceso de percepción y del previo bagaje cultural del espectador en el entendido del proceso semiótico.
- b) la concepción de los aspectos figurativos y figurales con un sentido sensitivo y cognitivo a partir de la identificación de lo que los genera.
- c) la identificación del cinegrama por medio de la evocación del Universo fílmico.
- d) Comprender a la imagen -sensación a partir de la lectura del cinegrama.
- e) Proceder a la interpretación de la imagen - sensación en conjunto con las cualidades cinematográficas para destacar, precisamente, los aspectos figurales para enunciar su importancia en el momento de la creación del sentido.

Inicialmente para el presente estudio del orden figural presentado y su representación desde el aspecto figurativo a través del cine, se hace una reflexión sobre la presencia de figuras en una pantalla que, en principio, sólo han sido concebidas en un plano bidimensional; mismas que más allá de la perspectiva o del montaje generan un sentido de las cualidades cinematográficas desde las intensidades que se encuentran plasmadas en ese orden específico del filme; mismo que comprende tanto la forma representada en esas figuras como las intensidades generadas en un espectador a partir de las cualidades reconocidas en esta investigación como referentes primordiales de la forma en que se presenta la diégesis y el impacto músico - pictórico.

Con ello también es posible discutir aspectos teóricos de la experiencia estética como un proceso cognitivo oportuno en el análisis de los procesos comunicativos generados en cualquier sociedad. En ese sentido, el estudio no sólo se remite al estudio del audiovisual desde sus contenidos, sino a la manera en cómo están enunciados cada uno de los elementos a modo de aproximarnos a aquello que nos provoca y cómo nos provoca, es decir, cómo un medio de comunicación como el cine induce emociones en el cuerpo del espectador; abriendo paso a la discusión sobre las sensaciones y el pensamiento desde aspectos cognitivos, enfocándonos a la percepción como todo proceso lúdico, azaroso y cognitivo necesario para todo ser social comunicante.

En tanto son distribuidos objetos y sujetos en un espacio, este adquiere un sentido específico, generando con ello valores culturales que posteriormente son pensadas como representaciones de lo cultural. En esta lógica, se plantea la existencia de un modelo cultural mediador entre la experiencia estética con el cine y la manera en cómo son representados cada uno de los elementos que conforman la espacialidad en una película. Se trata de una modelización cultural de la espacialidad, temporalidad y movilidad cinematográficas en razón de cualidades topológicas y corporales donde la disposición de cada elemento es en razón de una in - tensión. Así, la intensidad que conlleva la experiencia con una película da pauta al estudio de un proceso cognitivo y por lo tanto comunicativo, en función de lo corpóreo y corporal presentados en el filme. Se trata de retomar una reflexión en torno a las cualidades cinematográficas a partir de lo figural como antecedente de lo figurativo; proceso que conlleva a la observación y escucha del cine desde cómo se siente [*sensus*] y cómo se concibe [*cogito*].

III.

En materia de la exposición de modelos y sus aplicaciones, el tercer capítulo titulado **Inflexiones desde el universo fílmico: siete tesis sobre las cualidades cinematográficas**, inicia con la discusión de lo figural y lo figurativo en razón de las distinciones del cine digital de tal forma que se hace una revisión de todo el planteamiento del segundo capítulo con la finalidad de abordar los filmes. Como cúmulos de significación, los filmes son parte de un proceso cognitivo que posibilita la descripción, la clasificación y la previsión de los objetos cognoscibles. En este capítulo se aplican categorías de estudio de manera particular en cada película de acuerdo a la importancia de unas cualidades cinematográficas sobre otras. En toda investigación las categorías son instrumentos que permiten la aproximación al corpus con objetivos claros.

Con esta pauta, se pretende la exposición y análisis de los aspectos figurativos y figurales que existen en cada filme y que son indicios de la experiencia cinematográfica en un presente donde la contemplación del objeto es una pauta para un desencadenamiento de relaciones de significación. De esta manera, se busca llegar al hecho de que el mundo no está limitado por el espacio, el tiempo y el movimiento en sí, sino por la manera de percibir sus cualidades. En el caso del cine se suscitan fenómenos que llevan a pensar en la presentación de lo imaginable del humano, más allá de ser real de manera física. En el cine es posible y eso basta para dar sentido a su existencia.

Cada director aquí citado resume la historia del cine. La experiencia estética genera conocimiento en tanto que es una manera de percepción táctil y háptica desde el *sensus -côgitô*, partiendo de la figura y lo que hace sentir y pensar un filme como un espacio recorrido en la unidad de un mismo gesto simple: el cine. Por ello, se recurrió al cinegrama ya que es una manera de intervenir en el filme desde la evocación del universo fílmico para después categorizar los elementos que lo integran. El cinegrama en este sentido sirvió de instrumento para distinguir lo emotivo y poder identificar tanto los aspectos figurales como los figurativos. Los primeros en relación con el proceso comunicativo del *sensus -côgitô*, el segundo para ubicar al filme en su diégesis y por lo tanto en la lógica de las trayectorias figurales. La presentación de dichas secuencias son ejemplificadas mediante el soporte del fotograma, por lo que se tuvo cuidado en pensar en el salto del soporte del ojo y del oído, desde su estado estática y remitir al lector a la movilidad del cinegrama.

De esta manera, son discutidos los aspectos de la “realidad fluida” en *The Matrix*, la “corporalidad y corporeidad de los fluidos” en *Hero*; la “estética de lo continuo” en *Ultraviolet*; la “espacialidad de los cuerpos sin órganos” de *300*; la “organicidad de la imagen –sensación” en *Avatar*; “la estética de la continuidad y la elasticidad mediate el ojo –mente” en *Cut* y finalmente “la diagonalidad, la verticalidad, la horizontalidad y corporeidad de la imagen –sensación” en *Inception*. Todo un conjunto de proposiciones en razón de la experiencia estética de la cámara automática, el cine –mente y las sensaciones evocadas desde la memoria del espectador.

Finalmente, **La Estética de las Intensidades cinematográficas, la *Communicatio* y la experiencia estética en una *côstantia cinematográfica***, comprende las conclusiones a la tesis incluyendo una descripción general de los hallazgos desde cuatro unidades principales de estudio: la relevancia del estudio del proceso comunicativo a partir de la experiencia estética como generadora de conocimiento, la pertinente interdisciplinariedad del estudio desde sus metas y rezagos, los hallazgos en materia del análisis cinematográfico a partir de la Estética de las Intensidades en el universo fílmico y un compendio de propuestas metodológicas desde el análisis del proceso comunicativo en el cine digital.

Por ende, el estudio del hecho fílmico como proceso no sólo está ligado a su comunicabilidad¹. También lo está en la consideración de las particularidades que se pueden obtener desde una estética de las intensidades analizando sus elementos significantes, pero también las evocaciones y las relaciones entre signos, principio provocativo en razón de entender al proceso comunicativo como un proceso orgánico con el objetivo de dar rienda suelta a las intuiciones no como algo irracional sino como elementos generadores de conocimiento.

En otras palabras, el desarrollo histórico –cultural del cine está determinado por la combinación de concepciones acerca del mundo y de lo humano, mismas que son artificiosamente perceptibles mediante cámaras, pantallas, planos, lentes, vestidos, software, etc. Y que en su conjunto forman una extensión de lo humano. En la medida de esta idea, la siguiente investigación muestra las implicaciones ontológicas de la incorporación del cine digital mediante la experiencia

¹ El cine es al pensamiento cinematográfico y en el mensaje elaborado existen elementos comunicables. La comunicabilidad es una cualidad que permite abrir exploraciones de “aquello” que existe en el exterior, su exploración está inscrita a los motivos y a la intención de quien genere un proceso comunicativo por el cual valida y reflexiona las variaciones y las relaciones que existan en “aquello” externo consigo mismo; consecuentemente se originará una continua actualización de aquello que nombra y reconoce.

estética. En dicho sentido, las posibilidades cinematográficas han dejado de ser ópticas para ser hápticas y darle un sentido hodológico a la esencia del cine. De allí que se proponga la concepción de un espacio háptico, de un tiempo háptico, de un movimiento háptico donde éstos son representados y presentados en relación de las cualidades cinematográficas y su papel en la experiencia estética del espectador.

Adelante.

Del universo filmico y las cualidades cinematográficas: aproximaciones.

El error popular de la imagen holográfica como algo con lo que el espectador puede interactuar se puede hacer realidad en el cine holográfico del futuro. Como un holograma no está hecho con lentes, siempre crea lo que se conoce como *imagen virtual* en el lado opuesto de la película con respecto al espectador, como si uno estuviera mirando a través de una ventana.

Youngblood, 2012; 429.

El cine contiene mensajes cuyo impacto en el **espectador** es en un nivel **cognitivo** y por lo tanto, también **sensitivo**. En su experiencia individual existen elementos socioculturales que son identificables mediante un proceso de comunicación donde se reconoce a sí mismo como sujeto social y por ende, identifica elementos anteriormente vividos mediante la memoria, de tal manera que los relaciona desde su aspecto intersubjetivo con su contraparte social a través de las significaciones que se encuentran en una película y que a su vez generan empatía con un objeto. Como experiencia social, el cine integra un conjunto de representaciones específicas en espacio y tiempo culturales. En este caso, la **película** es para el estudio de la comunicación, una **propuesta indicativa y reflexiva en torno a la aprehensión de un entorno cultural, un momento donde**

la historia de un filme no sólo es relatada, sino también presentada mediante diversos artificios, lo cual hace al cine un arte que conlleva al espectador a tener una experiencia orgánica con su medio para entender un sentido.

Con una perspectiva interdisciplinaria, la reflexión en torno al cine digital desde la comunicación conlleva al análisis del hecho fílmico a partir de sus cualidades desde lo sensorial y lo racional de manera intrínseca y por lo tanto, existente en todo **proceso comunicativo**. Un proceso **definido a partir de la caracterización del sujeto social mediante una síntesis temporal de sensaciones e ideas elaboradas desde su entorno**², evocando una correspondencia ontológica entre el *ser* de manera predicativa y existencial y por otra parte, la *aparición* como manifestación de una realidad, por medio de diversas formas de hacer y representar un mundo a través de dos fases intrínsecas de todo proceso comunicativo: **Sentir y Pensar. Sentir como experimentación de sensaciones producidas por causas externas o internas mediante la organicidad del cuerpo. Pensar como acción de especular respecto de un fenómeno mediante las ideas y conceptos recurriendo al lenguaje como mediación.**

Dichas indicaciones dan pauta a la percepción de lo cinematográfico del cine digital mediante las particularidades que lo diferencian de otras formas artificiosas de expresión artística, como es el mismo cine analógico, la fotografía digital o analógica, el video, entre otros. En ese sentido, **lo cinematográfico es la designación de todo elemento que forma parte del cine, previamente creado en la computadora y que es concebible a través de la experiencia sensorial y cognitiva**. En este reconocimiento de las condiciones cinematográficas digitales, se incluye a la cinemática como parte explicativa de la física que define la naturaleza del movimiento de los cuerpos y las figuras de la composición visual, la matemática como una ciencia deductiva que permite conocer las propiedades de los entes abstractos creados desde el software, como son los números, las figuras, los símbolos y por supuesto, las relaciones ejecutables para realizar elementos anteriormente sólo imaginables [efectos especiales, sonidos creados, etc.]. También está el cálculo matemático o el lógico para obtener un resultado apropiado del montaje fílmico, la sinestesia como sentido formal y de contenido narrativo a los efectos

² El término de proceso comunicativo es definido como un conjunto de fases en sucesión constante de un fenómeno, ya sea natural o artificial. Dicho proceso se concibe mediante la acción sucesiva de eventos y por lo tanto, dinámica de elementos susceptibles a la comunicación. "Para establecer la unión entre la formación de la subjetividad y el tiempo, de modo que el sujeto será, no la forma pasiva de la colección de percepciones que se reciben pre-subjetivamente, sino la facultad activa que se ha formado a partir de una síntesis de esa colección." Jorge León Casero. "Gilles Deleuze", en *Philosophica: Enciclopedia filosófica on line*. [<http://www.philosophica.info/archivo/2012/voces/deleuze/Deleuze.html>] Consulta: noviembre 2012.

especiales, la cinestesia para aproximarse al estudio del cuerpo y la figura que forman parte de la diégesis y de las formas vistas, las películas como textos finales de toda una labor artística, los géneros cinematográficos en el sentido de clasificar cada texto creado, los efectos sonoros y los efectos visuales como posibilidades narrativas, la musicalización como la ejecución de imágenes con ritmo intencionado para caracterizar la historia allí contada, los planos en razón de presentar y representar a los diferentes cuerpos aparecidos en el filme; el montaje como “tecnología clave del siglo XX para la creación de las falsas realidades”³, etc. Todo lo anterior en razón de nombrar aquello que es sensible a los sentidos del espectador. De esta manera, se entiende **lo cinematográfico** a partir del **reconocimiento de las diversas aportaciones tecnológicas a las creaciones audiovisuales actuales y por otro lado, como una experiencia orgánica que conlleva a reflexionar un conjunto de instantes donde la cotidiana relación con la *pantalla*⁴ audiovisual trastoca la interacción con el mundo** (cine, video, performance, celulares, I-pod, I-phone, circuitos de seguridad con videocámaras, etc.), **creando un proceso en donde esa superficie plana de forma rectangular es intermediaria de la realidad que se vive**. Está presente en nuestra vida diaria como si fuera una *fenêtration mobile* que permite la relación fenêtrante – fenêtrée:

Le cadre fut redéfini du même coup. En effet, quand au néolithique *Homo* invente le cadrage et que le cadrage contribue à inventer *Homo* en retour, le cadre est lui aussi un tracé de traits-points – d’index déchargés, refroidis –, fruit d’une décision maîtrisée, destiné à accueillir et exalter d’autres traits, points, taches, tailles prémédités. [...]

Insistons sur la nature du « on ne sait quoi » ainsi saisi. Il est réduit par tout spécimen hominien à des choses-performances-en-situation-dans-lacirconstance-sur-un-horizon, et nous avons assez vu que, pour le cerveau panoptique et protocolaire d’*Homo*, il faut bien peu de segments pour reconnaître dans une image détaillée, même lacunaire, même seulement indicielle, une « table », une « chaise », un « sourire ». Jusqu’ici rien de bien neuf, depuis le paléolithique supérieur au moins. Mais le déroutant c’est que, en plus de ces constructions perceptives et de leurs rapports habituels, se perçoivent cette fois des rapports qui n’ont pas lieu entre des

³ Lev Manovich. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, p. 20.

⁴ “La pantalla no es sólo un invento técnico integrado en el séptimo arte: es ese espacio mágico en el que se proyectan los deseos y los sueños de la inmensa mayoría. Nacido el cine a fines del siglo XIX, el siglo siguiente encontró en él el arte que mejor lo expresaba y con el que mejor se identificó. Cien años después, en 1995, el saldo es incuestionable: el arte de la gran pantalla ha sido con diferencia el arte del siglo XX.” Gilles Lipovetsky. (2009) *La pantalla global. Cultura mediático y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p.9.

choses-performances préalablement reconnues, mis sont eux-mêmes de véritables *entités*, suscitant des choses-performances plus ou moins inconnues. Rapports innommés, innommables, suscitant des errants innommables, innommées. Donnant aux indices (rampant dans le grain) et aux index (de la prise de vue) le rôle révélateur et initiateur jusque-là donné aux images tracées, aux musiques, au langage. »⁵

La **pantalla** o *fenêtration mobile*, como intermediación artificial de la realidad, permite delimitar un entorno dando paso a un punto de vista selectivo que consecuentemente genera una interacción social con sentido invertido: la pantalla muestra una relación con los aspectos culturales ya que confirma y reafirma en sí códigos sociales. Además, la pantalla como artificio, es una extensión del funcionamiento ocular, siendo correspondientes sus proporciones al campo visual del ojo humano en tanto altitud y anchura determinadas en una forma rectangular, mismas que componen básicamente al ojo humano. En este sentido, la pantalla está relacionada a la **mostración** como la acción de mostrar⁶, es decir, de observar la selección definida a través de lo que se ve en recuadro y también de lo que no se ve, con lo profílmico y retóricamente, con las sinécdoques figurales. Dicha selección formal se conoce como encuadre. **En el caso de la pantalla hay que determinar que una de sus principales fascinaciones es que muestra de manera contemplativa el movimiento. Además, la fascinación por observar detenidamente lo imposible en la cotidianidad es parte de la ambición por la visión panóptica a través de una pantalla. Dicha palabra, en su origen, evoca precisamente al conjunto de fascinaciones contemplativas: “pan” = todo; thallos = sustento del todo de la planta, es decir, la pantalla sustenta al todo visible, si se considera que ventana y pantalla tienen algo en común a partir del parónimo de la primera palabra: ventalla [abertura para dejar pasar la luz del exterior].**

⁵ S/A.(2011) *Anthropogénie, extraits du chapitres 14- “Les images détaillées”*, dans Cahier Louis-Lumière. « Un cinéma du subjectif » Actes du colloque organisé par l’École Supérieure d’Audiovisuel (ESAV), Université de Toulouse Le Mirail et l’École Nationale Supérieure Louis-Lumière, France, p. 27.

⁶ El término de *mostración*, es un neologismo propuesto por André Gaudreault y retomado por Gardies y François Jost, en oposición a “narración”. “Ésta oposición está inspirada en la oposición (sic) platónica entre mimesis y diégesis; la mostración es el primer grado de la instancia narrativa, el que consiste en representar una acción en actos, por el lado de personajes encarnados por actores, “es el acto fundador sin el cual la narración fílmica carecería de existencia (Gardies). Gaudreault opone más ampliamente el “modo de atracción mostrativa” –vale decir, la forma primitiva de representación, a menudo filmada en un solo plano-cuadro y que registra un número espectacular, sin una verdadera prolongación narrativa- al “modo de integración narrativa”. Jacques Aumont y Michel Marie. (2006) *Diccionario teórico y crítico del Cine*. Argentina: La Marca, p.155.

Por consiguiente, el estudio de **lo cinematográfico** desde la experiencia estética del espectador no sólo se enfoca en los elementos subjetivos sino objetivos, ya que el individuo que convive con ellos en tanto convenciones formales contenidas de códigos culturales, experimenta sus soportes, media en realidad a través de ellos dando sentido a sus mensajes transmitidos, son textos codificados que convergen a una sociedad. Dicho de otra manera, el estudio del proceso comunicativo conlleva a la reflexión de lo sensorial en lo intelectual y de lo intelectual en lo sensorial de la experiencia estética a partir de un *hipercine*. Una experiencia estética que desde el punto de vista comunicativo “posibilita tanto la peculiar distancia del espectador como la identificación lúdica: aleja lo que sería difícil soportar para él o permite disfrutar de lo que en la vida es inalcanzable”⁷, permitiendo con ello reflexionar en torno a modelos de aprehensión de una realidad a través del **sentido**, la **apreciación**, **contemplación** y la **intensificación** de objetos estéticos, es decir, sensibles a los sentidos. Además, de una experiencia donde el cuerpo del espectador es un punto de partida para identificar lo que aparece en la pantalla, es decir, un conjunto de imágenes expectativas e innovadoras que conllevan a sensaciones que muchas veces son imposibles de realizar desde el componente fisiológico de los sentidos del humano.

Las películas siguen un esquema narrativo, fluido, continuo, que busca la verosimilitud para conseguir la participación inmediata del espectador. Debe parecer que la historia se cuenta sola, debe exponer una cronología lineal, enganchando las diversas acciones a una intriga principal. (...) Nada se muestra por azar, nada debe parecer superfluo, incongruente o confuso, todo está organizado para que el relato conduzca al desenlace final.⁸

Son los tiempos del mundo pantalla, de la *todopantalla*, contemporánea de la red de redes, pero también de las pantallas de vigilancia, de las pantallas informativas, de las pantallas lúdicas, de las pantallas de ambientación. El arte [arte digital], la música [videoclip], el juego [el videojuego], la publicidad, la conversación, la fotografía, el saber: nada escapa ya a las mallas digitalizadoras de esta pantallocracia.⁹

⁷ Hans Robert Jauss. (2002) *Pequeña apología de la experiencia estética*. Barcelona: Paidós, p.18.

⁸ Lipovetsky y Serroy. (2009), *Op. cit.* p.18.

⁹ *Ibid.*, p.22.

Por ende, el cine transcurre por diversas mutaciones: del cine mudo o silente al cine hablado, del blanco y negro al color, de la pantalla cuadrada a la pantalla larga y rectangular, entre diferentes rupturas estilísticas que han marcado posturas, corrientes y formas de producción. Entre lo analógico y lo digital. Lo cierto es que actualmente el abordaje del cine debe partir de los siguientes supuestos: por un lado, la discusión sobre el dispositivo técnico [todo lo que ocurre en la pantalla] y por otro, respecto al imaginario, es decir, la espectacularización, mismo que se ha desbordado de la misma pantalla cinematográfica y ha influido en actividades cotidianas más allá del hecho cinematográfico, como la forma de ver los deportes, con esas tomas de repetición para contemplar la “jugada perfecta” que originó una anotación¹⁰; la publicidad en formato digital donde se puede contemplar un paseo entre figuras suspendidas mediante un dispositivo que viaja de manera inimaginable.

Con lo anterior, aquí se propone el estudio del cine digital a través de una serie de fragmentos de varias películas cuya significación es posible por medio de la representación de historias y con ello, de las formas en cómo se utilizan distintos recursos técnicos digitales, mismos que le dan un valor al cine no en sí mismo, sino a partir de los efectos y los afectos visuales y sonoros vividos por el espectador. Primeramente, dicha perspectiva será abordada desde el estudio de secuencias y posteriormente, a partir de los universos fílmicos evocados por la experiencia con el filme, ya que **todo largometraje es aprehensible a partir de una fenomenología determinada por la disociación de la percepción de la pantalla (pantalla plana, dimensión constante, duración objetiva: los juegos de luminosidad y oscuridad, las formas, lo que es sensible a los sentidos) y la percepción de las formas ordenadas con cierta lógica a lo largo de una diégesis puramente creada y reelaborada por el pensamiento del espectador, lugar en donde se suponen que pasan todos los acontecimientos presentados en el filme, y que a su vez están ligados a la memoria y al recuerdo como parte de la experiencia estética del espectador.** Dicho fenómeno se define como **universo fílmico**, mismo que refiere a un *Todo* de significaciones articulado racionalmente donde existe un pliegue de sentidos en el cual convergen las sensaciones, las emociones y las ideas de un espectador. El concepto de **universo fílmico** ha sido un término acuñado por el Instituto de Filmología de la Sorbona (1947-1959), en París, caracterizándolo **“con la perspectiva de una estética comparada”**. En

¹⁰ En este caso, las transmisiones deportivas quedan en manos de especialistas en operaciones de transmisión sin cintas e implementación de tecnología avanzada, como la empresa Host Broadcast Services (HBS), filial en propiedad exclusiva de la agencia de marketing deportivo Infront *Sports and Media*, fundada en 1999 y que se ha hecho cargo de los mundiales organizados por la FIFA desde entonces y que estará presente en las transmisiones de la Copa Mundial de la FIFA 2014, en Brasil. [www.evs.tv] Consulta: diciembre 2012.

este sentido, al utilizar el término *universo filmico*, se define al filme como un texto cuyo mensaje fue exhibido y por lo tanto vivido por un espectador, posteriormente para evocarlo mediante los recuerdos y la memoria.

En el presente capítulo, abordaremos brevemente algunos de los planteamientos estéticos relacionados con las concepciones de la filosofía del cine, toda vez que la presente tesis se propone el estudio de las cualidades cinematográficas a través de una “**estética de las intensidades**” surgida desde la perspectiva filosófica de Gilles Deleuze. Al hacer mención de dichas perspectivas teóricas se busca formular esquemáticamente las ideas sobre el espacio y el tiempo cinematográfico en el cine digital y la generación de una concepción distinta del movimiento, conforme a la espacialidad, la temporalidad, la movilidad, la ritmicidad, la corporeidad y corporalidad¹¹, así como su percepción con el fin de plantear un diálogo conceptual de las ideas sobre el cine a fin de comprender lo diverso de los procesos comunicativos existentes en el fenómeno cinematográfico.

Primeramente, pensar el cine es dar pauta a un complejo cultural cuya finalidad es comunicar algo. Definirlo a partir de la identificación de los procesos comunicativos existentes en el arte cinematográfico hasta los procesos de *quasi* fisiología o etología aproximativa a lo sensorio-perceptual-conceptual de eso que es lo cinematográfico¹² nos lleva a analizar el cine desde el fenómeno de lo corporal en la medida que se trata del elemento constitutivo del espectador de cine. En marcada diferencia con otros estudios de lo cinematográfico, se describirá brevemente un panorama acerca de las propuestas hechas desde la estética en el cine, entendida como un campo de conocimiento filosófico que se ocupa de reflexionar acerca de la experiencia, de alguna cualidad del objeto y con ello, el interés en definir algunos aspectos de las sensaciones, de las emociones y el pensamiento como tal. Con este propósito también serán revisadas algunas discusiones en torno a las definiciones de espacio, tiempo y movimiento, así como del lugar que ocupa el cuerpo, las sensaciones y las emociones del espectador en relación con la experiencia estética como un acto comunicativo.

En segunda instancia, se hará referencia a estudios tanto cognitivos como técnicos del cine con el cometido de esbozar diversas concepciones en torno a la materialidad del arte cinematográfico y su denominación como un objeto

¹¹ *Videre supra.*, Capítulo II.

¹² *Videre supra*: “De la estética en lo continuo”, Capítulo I, p.11.

sensible. En este sentido, la identificación de lo cinematográfico aludido a lo largo de las siguientes páginas estará apegado a la finalidad de comprender al cine desde un régimen específico de percepción de la visibilidad y sonoridad suscitada desde el espacio.

a) Definiciones y aproximaciones a *lo cinematográfico*.

¿Por qué interesarse en el cine y en las sensaciones – emociones emanadas desde las películas? Precisamente por la fascinación de los contenidos del mensaje fílmico desde su composición formal y de contenido. Por ende, a partir de la disertación sobre el cine desde sus elementos narrativos, sus aspectos históricos, quizá desde el montaje, o a partir de su composición. De esta manera, también podemos abordar el estudio del cine con referencia a los aspectos económicos que lo hacen una industria mundial o, igualmente, como un lenguaje en el cual se deben de considerar tanto el aspecto narrativo como el técnico y, con ello, ver en el cine un dispositivo tecnológico de cierto momento del desarrollo cultural.

Desde su origen tecno-científico, el cine ha sido el registro visual del mundo contemporáneo. El cine nació como espectáculo y diversión en el que se aplicaban los descubrimientos de la época. Desde sus inicios en el siglo diecinueve hasta nuestros días, el cine ha traspasado las barreras de ser un mero acto entretenedor, convirtiéndose en una actividad altamente intelectual, marcada por la tecnología. Al cine podríamos considerarlo como una práctica privilegiada de la modernidad que forma parte y se corresponde con la cultura contemporánea. [...] El cine es uno de los mayores acontecimientos culturales del siglo veintiuno, pues a través de la tecnología de la que se sirve, posee la capacidad de penetrar en la vida senso-perceptiva y memorial de las personas, influyendo en sus valores, en sus costumbres, en sus modos de actuar, y en la configuración de modelos referenciales de identidad.¹³

¹³ María Campo-Redondo. "El cine como recurso tecnológico en la creación de conocimiento: estudio de caso en la enseñanza de la orientación de la violencia familiar." *Enl@ce. Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*. Año 3, No. 3, Septiembre-Diciembre 2006, p. 12-13.

De esta manera, el **cine como mediación es un artificio resultante del ingenio de las nuevas tecnologías**. A lo largo de su desarrollo, ha sido un arte que incorpora los avances tecnológicos en un proceso creativo para el disfrute de un espectador. Su abordaje es, en todos los aspectos, documental. En este sentido, para su estudio, Francesco Casetti hace referencia a tres tipos de aproximaciones teóricas: a partir de una visión descriptiva en la cual se define como un medio de conocimiento de los procesos de significación cultural; desde lo que suscita como mensaje y con ello dar pauta a los diálogos desde diversos campos de conocimiento y, en tercer lugar adentrarse al origen del cine en razón ontológica relacionada propiamente con la búsqueda de lo que no *es*. Lo cierto es que cada una de estas características está imbricada en una perspectiva de la comunicación, es decir, en atender los diferentes procesos comunicativos que le dan sentido como mensaje; caso concreto de una película como un ***todo fílmico*** en tanto que es un objeto estético, dispuesto a los sentidos del espectador.

El largometraje, como texto, comprende la manera en cómo se está conceptualizando un entorno social, tanto en la decisión de incluir cierta narrativa como en la elección de materiales y soportes técnicos. Por ende, el cine es un medio con un sentido cultural decodificable socialmente y por lo tanto, un provocador de emociones cognitivas y sensaciones corporales generadas a partir del recuerdo y el imaginario del espectador. La cuestión que no interesó a Francesco Casetti en su clasificación de perspectivas de estudio del cine fue la posibilidad de relacionar estos aspectos de la experiencia estética en razón del proceso comunicativo del espectador del cine, siendo que éste, como sujeto cultural y orgánico, es quien completa un proceso de significación del cine tanto a nivel de las sensaciones, de las emociones y del intelecto.

Al entender por **experiencia estética un modo privilegiado del conocimiento en tanto que en su proceso existe una apreciación del objeto a través de una experiencia de un hecho comunicativo, ésta se relaciona fehacientemente con el proceso de la experiencia del espectador con un objeto cultural sensible a sus sentidos**. De esta manera, la experiencia estética, retomando a Hans Robert Jauss (2002) determina la racionalidad de lo estético y lo estético de la racionalidad a través de tres categorías de la experiencia estética:

- Relacionada con la *Poiesis*: el placer generado a partir de la producción o creación de “algo”, como sería el hecho del placer que genera realizar una escultura, un filme, etc.

- Relacionada con la *Aisthesis*: el placer al experimentar con un objeto creado sensible a los sentidos.
- Relacionada con la *Katharsis*: la generación de placer a partir de un encuentro estético con un objeto y que tiene implicaciones en las emociones del espectador generando en él un cambio de ánimo.

Consecuentemente, la **experiencia estética**, como parte de un proceso comunicativo del espectador de cine, es materia de interés en los estudios de la comunicación precisamente por su poder categorizante. **Como experiencia en sí, determina un orden específico del objeto estético generando un sentido particular y también social en tanto experiencia de sensaciones y emociones con su bagaje cultural.** Desde el punto de vista de la experiencia estética como determinante de “**lo estético de la racionalidad**”, cabe reiterar la elaboración de significación por parte de un espectador dispuesto, a partir de las relaciones sónicas establecidas desde su experiencia y encuentros con el mundo, a categorizar mensajes que se dan en fenómenos y situaciones de toda índole, ya sean naturales o artificiales. **La experiencia estética desde un interés comunicativo es importante como proceso de apreciación y categorización del mundo, involucra al espectador con un medio a partir de sus experiencias sensoriales, emocionales y por lo tanto, de pensamientos; conjuntando con ello, el placer de contemplar.** Retomando a Monroe Beardsley y a John Hospers¹⁴ debemos determinar la experiencia estética a partir de cinco elementos:

1. Atención en el objeto → disposición del espectador para contemplar una película con las determinadas condiciones de experiencia espacio-temporales. Un ejemplo es ver cine en una Sala Cinematográfica o también en casa, previa existencia de una disposición espacial y temporal.
2. Sentimiento de libertad → en tanto que existe disposición para seleccionar y “experienciar” la película.
3. Distanciamiento de los afectos → el espectador reacciona a causa de una película: suda, grita, ríe, etc., a partir de los afectos mostrados, mismos que plantean una situación diegética.
4. Descubrimiento activo → precisamente la participación del espectador de manera intelectual, emotiva y sensitiva a través de su cuerpo como intermediario.

¹⁴ Monroe Beardsley; John Hospers. (1984). *Estética: Historia y fundamentos*. Madrid: Cátedra, 175 pp.

5. Sensación de integración → al generar sentido, confirma el reconocimiento figurativo <narración>, como figural <formas establecidas a través de relaciones formales>.

En el cine son perceptibles las representaciones de experiencias sensibles previamente elaboradas por el creador del mensaje, mismas que devienen en significaciones, es decir, signos relacionados por medio de una interpretación por parte del espectador mediante la experiencia estética ya no con la película en sí, sino dando paso a la experiencia con un universo fílmico en específico. Al considerar este camino como una posibilidad de estudio del cine y de los procesos comunicativos que genera, en estas líneas se plantea un recorrido por diversas inquietudes en torno a lo que el espectador suscita en relación con un fenómeno social; no sólo desde los distintos modelos de análisis existentes como la Psicología, la Sociología, la Historia del Arte, entre otros campos, sino a través del diálogo que ha causado dicho fenómeno desde la interdisciplinariedad que requiere todo estudio de comunicación donde confluye tanto la generación de conocimiento como de ideas alrededor de la propuesta de análisis del cine digital: las cualidades cinematográficas comprendidas como las especificidades del artificio digital en tanto fenoménico en todo proceso digital, desde una concepción audiovisual de:

- **Espacio** → como la parte que ocupa cada objeto sensible. En el caso particular del largometraje como un texto que incluye la representación formal del espacio, no existe alguna diferencia de acuerdo a la anterior definición, ya que en el caso de un filme, las dimensiones del espacio se muestran a partir de la puesta en escena y el montaje. En sí, el espacio para el espectador está previamente percibido desde su cuerpo al desplazarse en él, por lo tanto, por el sentido del tacto. La percepción visual también desempeña un papel importante, pero en principio el sentido del espacio es tal a partir de previa experiencia corporal. Consecuentemente, las imágenes en su equivalente visual no pueden representar el espacio, sino de manera incompleta. Por ello, se alude a la espacialidad como una de las cualidades cinematográficas del cine digital. Anteriormente, ya se había referido a ello desde la noción de espacio fílmico: a partir del plano [espacio del campo comparable a un espacio pictórico], desde la escena [comprendido como espacio homogéneo y la coherencia existente entre los distintos planos que componen la escena. En el caso

del cine digital, la construcción del espacio fílmico no se da desde la *puesta en escena*¹⁵, sino a través del *montaje*¹⁶ ya que no existe la intervención de distintas cámaras, sino la sincronización de una pantalla que simula una lente a través de un software, originando la inexistencia de cortes y estableciendo el carácter de continuidad, llevando al espectador a un paseo continuo. Por ello, el espacio fílmico a través de la secuencia y el montaje es totalmente de construcción abstracta donde surgen concepciones como el espacio diegético y el representado¹⁷ en el que se propone una topografía y una función actancial del espacio en relación con el espectador y su bagaje cultural.

- **Tiempo** → comprende a un conjunto de actos sucesivos en que se divide la ejecución de algo. En el caso cinematográfico, el tiempo se comprende como una medida [el tiempo fílmico que representa la historia de la película y el real que ella dura] y como experiencia a través de una construcción simbólica del “pasar” de acciones”. “La psicología empírica distingue cuatro grandes modos de experiencia temporal: el presente, fundado sobre la memoria inmediata y la aprehensión de los intervalos temporales breves; la duración, experiencia normal del tiempo que pasa, que implica la memoria a largo plazo; la perspectiva temporal, o ‘experiencia del futuro’, determinada social y culturalmente; por último, la diferenciación entre simultaneidad y sucesión. El cine da cuenta de esos cuatro

¹⁵ Dicho término tiene su origen en el teatro y se refiere al aspecto visual y representativo de la historia. Recuérdese que es hasta la Posguerra cuando la discusión en torno a l término “puesta en escena” es retomado principalmente por los críticos de cine y se define a partir de la especificidad del cine.

¹⁶ El montaje se refiere a un orden determinado y “pegado” de los fragmentos. La inserción del montaje no existía inmediatamente tras la creación del cine. Es hasta 1910 cuando se genera una disposición de los elementos con una semántica y formalidad. De acuerdo a Jacques Aumont, el montaje tiene implicaciones en la función narrativa, cuyo objetivo es guiar al espectador. La inclusión del montaje también tiene otros efectos: sintácticos o puntuativos (marcan unión y desunión); figurales (donde el montaje establece una relación a partir de una metáfora); rítmicos (a partir de la duración de los planos, consiguiendo un ritmo específico, como en los filmes de samuráis de Akura Kurosawa o de Andréi Tarkovski); plásticos (a partir de la composición de los planos y el juego con las figuras aparecidas). Respecto al montaje, no se deben de omitir tanto el montaje de atracciones (Einseinstein, 1924), el montaje intelectual, donde Eisenstein (1929) lo distingue del montaje métrico, montaje rítmico, el montaje tonal, el montaje armónico y por último, el montaje prohibido (Bazin, 1999). Jacques Aumont y Michel Marie. *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La Marca, 2006. Un caso muy importante es el del cine de Hollywood que se especializa en el montaje, ya que en las grandes producciones, la prioridad es la composición de los fragmentos y no tanto de la historia. Al respecto, Manovich distingue al montaje por sobre todas las posibilidades técnicas que hacen al cine: “El montaje o la edición, es la tecnología clave del siglo XX para la creación de las falsas realidades. Los teóricos del cine han distinguido entre muchos tipos de montaje, pero para nuestro propósito de esbozar una arqueología de las técnicas de simulación que han conducido a la composición digital, quiero distinguir entre dos técnicas básicas. La primera de ellas es el montaje temporal, por el que realidades distintas forman momentos consecutivos en el tiempo. La segunda técnica es el montaje en el interior de un plano. Es lo opuesto del primero, con realidades distintas que contribuyen como partes de una misma imagen.” Manovich. *Op.cit.*, 2005.

¹⁷ Concepto propuesto por André Gardies (1933) *L'espace au cinéma*. París: Méridiens-Klincksieck.

modos, para los cuales inventó formas originales, y las teorías del cine retoman más o menos esas categorizaciones.”¹⁸ También se comprende al tiempo como categoría desde el punto de vista kantiano, que a través de Jean Epstein discute a través de la apercepción del tiempo en el cine, donde éste lo genera pero de una manera *sui generis*. Para esta definición particularmente de interés para la presente investigación, el francés retoma los postulados filosóficos de Henri Bergson sobre el tiempo vivido y la duración suscitada y su relación con la memoria, mismas que conlleva al tiempo de la creación del “cuadro” acabado por parte del espectador. En este sentido, Gilles Deleuze retoma estos propósitos comprendiéndolos como principios tipológicos de la imagen fílmica; al distinguir a la **imagen-tiempo** y la **imagen-movimiento** como categorías progresivas del cine desde la duración bergsoniana [correspondiente al tiempo vivido por el espectador] y al “corte móvil” por la imagen-movimiento, constituida por “cortes móviles” y orgánicos en tanto parte de la experiencia del espectador correspondientes a instantes “cualesquiera” “experimentados” desde el espectador y que se funden en fotogramas, las cuales corresponden, desde la evocación del universo fílmico en cinegramas. Con esto, podemos entender que el tiempo como categoría permite estudiar el devenir visible de lo temporal en el cine digital en tanto que suscita expectativas sensitivas, emotivas y logopáticas en el espectador desde su espectacularidad.

- **Movimiento** → Entendido como el estado de los cuerpos mientras cambian de lugar o de posición. En el caso del cine, la definición de movimiento corresponde a la representación del mismo a través de la aparición de figuras que delimitan al espacio y que permiten distinguir el desplazamiento de ellos dentro del recuadro. Específicamente se define al movimiento en el cine no sólo a través del desplazamiento de cuerpos, ya que lo que el espectador contempla son corporalidades establecidas como representaciones a través de diferentes figuras. Por ello, se considera la percepción del movimiento cinematográfico a partir del cambio o movimiento que sufren los cuerpos en sí mismos, característica predominante en el cine digital. Por ejemplo, véase en la película *The Matrix* [1999]¹⁹, cuando Neo está por ser desconectado de la Matrix; por su cuerpo suceden una serie de fenómenos, como cambios

¹⁸ Aumont. *Op.cit.*, p. 216.

¹⁹ *Videre supra*, Capítulo III. The Matrix o de la realidad fluida.

en el color de la piel, la presencia de *cyborgs*, cuyo distintivo representado es por debajo de su piel. El cuerpo representado en su totalidad corporal junto a otros cuerpos infiere una movilidad: se sabe que el cuerpo se mueve en tanto que existen otros cuerpos fijos (Neo se mueve para explorar su cuerpo y se sabe de dicha acción cuando el espectador observa los demás cuerpos: una plancha de cirugía fija, un mueble con instrumental quirúrgico, etc., los cuales permanecen fijos). “El ambiente participa de la representación y produce un movimiento que puede ser más imponente que el del cuerpo”²⁰, de forma tal que las diferentes técnicas cinematográficas influyen en la generación del sentido de la película, esa es la apuesta de Lev Manovich y una de las vertientes a discutir en la presente tesis, siendo que el cine como objeto sensible conjunta elementos tales que confirman lo anterior. De acuerdo a Arnheim (1996), a continuación se describen los factores para la percepción del movimiento por parte del espectador:

- 1) Los movimientos de los objetos, vivos e inertes, que fotografía la cámara.
- 2) El efecto de perspectiva y de la distancia entre la cámara y el objeto.
- 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 con el montaje.

De acuerdo con lo anterior, el movimiento descrito por Arnheim es discutible a partir de la introducción de la tecnología digital en el cine, precisamente porque puede cambiar el aspecto estético²¹. Por ejemplo, el punto quinto alude al

²⁰ Rudolf Arnheim. (1996) *El cine como arte*. Barcelona: Paidós, p.133.

²¹ Dicha discusión es desarrollada por Manovich cuando refiere que los estudios sobre el cine no incluyen al factor tecnológico. “Los ejemplos siguientes ilustran este repudio de los efectos especiales, aunque se hubieran podido encontrar otros con facilidad. La sección titulada <Hacer las películas>, del libro *Cinema*, de Kenneth W. Leish (Nueva York, Newsweek Books, 1974), contiene breves relatos de la historia de la industria de cine. Los protagonistas de esas historias son actores, directores y productores; los artistas de efectos especiales son mencionados una sola vez. El segundo ejemplo procede de una fuente académica. Los autores de la acreditada *Estética del cine*, afirman: <El objetivo de nuestro libro es resumir, desde una perspectiva sintética y didáctica, las diversas tentativas teóricas de examinar esas nociones empíricas [términos del léxico de los técnicos de cine], incluyendo ideas como encuadre frente a plano, los términos del vocabulario de los equipos de producción, la noción de identificación proporcionada por el vocabulario crítico, etc.> El hecho de que el texto no mencione nunca las técnicas de efectos especiales es un reflejo de la falta general de cualquier interés historiográfico o teórico en el tema por parte de los estudiosos del cine. *El arte cinematográfico* de Bordwell y Thompson, que se utiliza como manual de referencia en las clases de la universidad, ya es algo mejor pues dedica tres de sus quinientas páginas a los efectos especiales. Y por último, una estadística que viene al caso: una biblioteca de la Universidad de California, en San Diego, contiene 4 mil 273 títulos catalogados bajo el epígrafe <películas> y tan sólo dieciséis bajo <efectos especiales>.” Cita retomada del texto Manovich, *Op. cit.*, p. 373.

movimiento del filme a partir del montaje, lo cual genera un ritmo relacionado con el sentido y el género. En una película el movimiento se relaciona muchas veces con el sentido, aunque no hay que descuidar los casos paradigmáticos. Por ejemplo, *Shining* (Stanley Kubrick, 1980). “El movimiento no sólo sirve para informar al auditorio sobre los acontecimiento que constituyen la narración. También es sumamente expresivo”²² ya que pueden llegar a trastocar las características formales de algún género.

Las definiciones anteriores dan pie para distinguir al tiempo y al espacio como formas *a priori*:

- 1) de la sensibilidad externa, es decir, de la percepción de las cosas físicas,
- 2) de la sensibilidad interna o percepción propia en la vida psíquica y social del espectador.

Y al movimiento en el cine como una creación estética constitutiva de la narración y de la expresión, por lo tanto, significativa en el estudio del sentido y de la plasticidad del cine e imprescindible de la lógica cinematográfica y de las condiciones de experiencia estética como tal.

El **espacio** y el **tiempo** no son entendidos como rasgos independientes de las cosas –como el caso del cine –, sino como **formas perceptibles propiamente desde lo cinematográfico. Por lo tanto, gozable desde la inmersión realizada por una pantalla automática y no por el papel autónomo e independiente de una cámara. Espacio y tiempo tienen sentido a través de los artificios que los generan y son una forma particular de conocimiento que se distingue desde sus cualidades, es decir, como condiciones de experiencia estética; todo ello en razón de lo que se comprende en cierto entorno cultural como lo corpóreo, en el sentido de consistencia del cuerpo tanto de objetos como del humano. Ante la necesidad de hacer una distinción del cuerpo humano por sobre otros cuerpos, se recurre al concepto de “corporal” para caracterizarlo y relacionar sus condiciones de existencia con un espacio, en un tiempo y con un movimiento. De esta manera, lo corporal de los cuerpos representados en cada filme y en segunda, la experiencia estética del espectador; convergen en un *sensus* y un *cogito* integrados en la búsqueda del estudio del cine en un proceso de comunicación.**

²² *Ibid.*, p. 131.

El estudio del **cine digital desde un aspecto comunicativo define a las cualidades cinematográficas a partir de las características técnicas de su “naturaleza cultural”, en apego a su principio cinemático: movimiento -espacio -tiempo y por supuesto, en razón de *lo cinematográfico* del filme, es decir, a partir de su concepción como universo fílmico y desde el momento en que su contenido y su forma son parte de una experiencia estética del espectador.** Dicha conceptualización es planteada por Gilbert Cohen Séat [1946] al diferenciar entre un **hecho fílmico** y un **hecho cinematográfico**. La diferencia entre ambos términos corresponde al momento de la exposición frente al filme como al instante de la película en sí misma. Por **hecho fílmico se entiende toda acción ejercida por el espectador de cine, donde es posible determinar la experiencia estética.** En tanto, el **hecho cinematográfico conlleva a los actos que contiene el largometraje.**

Por ende, recorrer cierto camino teórico - conceptual es sin lugar a dudas asumir una postura crítica frente a nociones que definen al cine desde su naturaleza audiovisual y cinemática, estableciendo con ello un complejo proceso comunicativo del espectador donde lo azaroso de la experiencia estética se relaciona con su memoria, sus sensaciones tanto al nivel de la piel, los órganos, como del pensamiento. Varios son los estudios que parten de la generalidad del término *cine* hacia una particularidad abstracta y formativa de dicho concepto como tal y el conjunto de preceptos que lo engloban relacionados con la experiencia del espectador y la estética. En este sentido, dichos trabajos son retomados como punto de partida para una clasificación de los rasgos teóricos y analíticos conforme al interés por la forma²³ en razón de la estética, la filosofía y su relación con la comunicación. De esta manera, se presenta el siguiente esquema:

²³ La forma es comprendida a partir de la sustancia física en este caso del texto película, por lo tanto nos referiremos a todos los aspectos sensibles del filme en relación con el espectador. Cada película tiene estructuras narrativas y de contenido generadoras de la historia. A ello es necesario agregar la manera en cómo cada película contiene elementos que la distinguen de otras, elementos perceptibles desde la sensibilidad del espectador y que comprenden desde la utilización de efectos sonoros, ruidos, la música, los movimientos de cámara y sus angulaciones, los planos, el montaje, etc. La forma, en términos de Émile Benveniste, es “la materia de los elementos lingüísticos cuando es apartado el sentido.” *Problemas de lingüística general*. México: Siglo XXI, 2006, p.219). Retomando dicha idea, en el caso de identificar la forma en el cine se establece su materialidad a partir de todos los elementos sensibles al espectador y que formulan la historia que se cuenta.

| Autor | Perspectiva analítica. | Aproximaciones al cine con un interés en la Estética y/o en la experiencia del espectador | Categorías |
|--|-----------------------------|---|--|
| Iuri Lotman. <i>Estética y semiótica del cine.</i> (1979) | Semiótica. | El cine es un arte en el cual la imagen del hombre en la pantalla aparece como un mensaje de gran complejidad, cuya capacidad semántica está determinada por la variedad de los códigos utilizados, por la multiplicidad de niveles y la complejidad de su organización semántica. El cine tiene un carácter sintético y polifónico. El cine tiene varios sistemas semióticos que le dan sentido, por ello es indispensable comprenderlos para entender su naturaleza en la semiosis. | Plano, espacio artístico, unidad del texto. |
| Rudolf Arnheim. <i>El cine como arte.</i> (1996) | Psicológica (Gestalt) | El cine impacta en los fenómenos perceptivos de lo visual, produce sensaciones análogas a lo percibido en nuestro entorno, por lo tanto impacta en los procesos mentales. El cine es un arte en tanto su condición de movimiento, superando con ello todo ilusionismo y naturalismo. Es una forma cultural pura. En su propuesta incluye una combinación entre palabras, imagen, sonido, para justificar la creación del realismo. | Factores de diferenciación. |
| Vicente Castellanos. <i>La experiencia estética en el cine.</i> (2004) | Semiótica. | El cine constituye una forma de la sensibilidad humana donde lo azaroso, lo inesperado y la emoción cuestionan al pensamiento racional y predictivo al ponerlo frente a sus límites y absurdos, debido a una experiencia de realidad a partir de un dispositivo de simulación. | Experiencia estética, atención, memoria, imaginación, emoción, signo espacial, signo temporal. |
| David Bordwell. <i>El arte cinematográfico.</i> (2003) | Neoformalista. | Retoma el análisis del cine desde sus aspectos formales. Enfatiza su interés por los "estilos" de cada director cinematográfico proponiendo un análisis específico para cada película. | Análisis textual, estilo, forma, contenido, narración. |
| Warren Buckland. <i>Teach Yourself Film Studies.</i> (1998) | Semiótica cognitiva. | Propuesta pragmática de análisis cinematográfico, apegado al concepto de <i>bricoleur</i> ". Partir de la comprensión de conceptos básicos del cine y aplicarlos al análisis de películas priorizando sus particularidades. Privilegiar la película antes que la teoría. | Inducción, semiótica cognitiva. |
| Lev Manovich. <i>El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La</i> | Informática Artes visuales. | La historia del cine reporta un desarrollo de técnicas únicamente utilizadas para su creación. El cine es el arte del índice, es hacer arte a partir de una huella. Por ende, hay que privilegiar su desarrollo técnico para comprender su estructura narrativa. En ese sentido, las técnicas cinematográficas son una pauta para proponer una teoría de análisis basada en principios de | Interfaz cultural, montaje espacial, cinegrafía. |

| | | | |
|--|---|--|--|
| <i>imagen en la era digital.</i> (2005) | | informática y diseño. | |
| Gilles Deleuze. <i>La imagen - movimiento. Estudios sobre cine I.</i> (2003) <i>La imagen-tiempo. Estudios sobre cine II.</i> (2004) | Filosófica. | Mediante la creación de conceptos, analiza al cine desde la movilidad distinguiendo dos elementos fundamentales: la imagen-movimiento y la imagen-tiempo. Cada película incluye estos elementos llevando al cine más allá de la fotogenia. Deleuze propone una cinefilia del espectador a partir de la imagen-percepción. | Imagen-tiempo, imagen-movimiento, cine-filosofía, imagen-acción, imagen-percepción. |
| Roland Barthes. <i>La cámara lúcida</i> ,(1995) <i>Lo obvio y lo obtuso</i> ,(1997) <i>La torre Eiffel</i> .(2001) | Semiológica (Estructuralista), Análisis textual. | Hace una propuesta de análisis en Retórica de la imagen donde aplica tres niveles de significación (informativo, simbólico, tercer sentido u obtuso). En el texto de <i>La torre Eiffel</i> , Barthes hace una propuesta de análisis a partir de los momentos significativos del filme para el espectador, propósito que desarrolló de manera puntual en su último texto, <i>La cámara lúcida</i> , donde propone categorías de análisis de la fotografía a partir de la identificación del <i>punctum</i> ²⁴ . | Significación, significancia, plano denotado, plano connotado, punctum, nivel de lo obvio, nivel de lo obtuso. |
| Michel Chion. <i>La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido.</i> (1998) | Psicoanalítica, Semiótica, Estructuralista. | El análisis de lo sonoro desde distintas perspectivas psicoanalíticas, de acústica y musicales aportan un amplio conocimiento de aspectos culturales desde la estética y la estilística de las películas. | Aculogía, síncrexis, índice sonoro. |
| Élie Faure. <i>Introduction à la mystique du cinéma.</i> ²⁵ (1934) | Filosófica, histórica del arte. | A pesar de ser escasos sus textos dedicados al cine, su propuesta de la organicidad del cine permite definirlo como un arte cuya metáfora vitalista da sentido a los objetos que representa. Considera que el cine es un objeto mediante el cual se puede comprender la relación con el mundo orgánico. En ese sentido, retoma varios aspectos filosóficos de la propuesta bergsoniana, misma a la que le alude en el presente trabajo. | Cineplástica |

²⁴ La definición de *punctum* es opuesta a la de *studium*. Este último define el sentido cultural y del gusto, generada de manera racional y apegada a una moral. En cambio, el *punctum* en la fotografía es el azar que despunta en el espectador una emoción innombrable y que se clava en el proceso de experiencia con la imagen al grado de llenarla, abrazarla. Roland Barthes, (1995) *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós. 207 pp.

²⁵ Élie Faure. *Ombres solides (Essais d'esthétique concrète)*. (1934) Paris : Éditions Edgar Malfère, collection Perspectives, 213 p. Texto « Introduction à la mystique du cinéma », p.169 – 189.

| | | | |
|--|-------------------------|--|---|
| Vachel Lindsay <i>The progress and poetry of the movies : a second book of film criticism.</i> (1914). | Crítica del arte. | Después de hacer comparaciones analíticas entre la escultura la danza, la arquitectura y la pintura, afirma que el devenir del cine se basa en su forma. Con ello, distingue el primer plano al rostro y la movilidad. Es reconocido por sus estudios de género y por argumentar que la imagen en el cine no debería estar dispuesta a la lengua hablada porque se simplificaría su sentido artístico de las imágenes en movimiento. | Genealogía del movimiento, artes escénicas |
| Hugo Münsterberg <i>The photoplay. A psychological study.</i> (1916). | Psicológica. | Su propuesta, encaminada en principios psicológicos, se apega a una propuesta de análisis cognitivo y estético del cine en donde prevalece su interés por la forma. Analiza la actividad del espectador y, por otra parte, refiere un conflicto significativo de acciones humanas en imágenes móviles, liberadas de las formas físicas del espacio, del tiempo y de la causalidad, donde el libre juego de las experiencias mentales logran unir al mundo real con el de ficción en una apariencia pictórica. | Profundidad imaginaria, movimiento aparente, emoción, apariencia pictórica. |
| Jean Epstein. <i>Écrits sur le cinéma.</i> (1975). | Filosófica | El fenómeno cinematográfico implica dos momentos: primeramente, el mecanismo de simulación de espacio, tiempo y la captura de los objetos; en segundo término, un individuo que experimenta un mundo a través de un marco. | Sentimiento. Emoción, espectador. |
| Julio Cabrera. <i>Cine: Filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas.</i> (2005) | Filosófica | En el sentido de que el mundo es captable a través de la combinación de <i>sense</i> y <i>sensibility</i> el cine es captable a partir de una razón logopática, de una racionalidad que es lógica y afectiva al mismo tiempo. | Imagen logopática, concepto-imagen. |
| Imanol Zumalde. <i>La experiencia fílmica. Cine, pensamiento y emoción.</i> (2011) | Narratología | A través del análisis textual el autor hace una propuesta de estudio de las emociones que suscitan las películas en el espectador. Su propuesta se apega a la forma ligada al contenido. El autor no realiza una diferencia entre las sensaciones y las emociones. | Hibridación, morfogénesis, Relato, diégesis, argumentación. |
| Jacques Aumont; Alain Bergala; Michel Marie; Marc Vernet. <i>Estética del cine. Espacio fílmico, montaje,</i> | Narratología y Estética | Desde distintos campos del conocimiento, los autores hacen una revisión de las distintas teorías estéticas, con el fin de proponer un modelo de análisis que depende del contenido. Sin embargo, no señalan el caso de las técnicas cinematográficas y efectos especiales para la construcción de sentido. En el caso de los estudios de estética y del espectador de cine apuestan por la orientación psicoanalítica asegurando que el espectador es un sujeto asombrable, que busca identificarse en la enunciación cinematográfica. | Espectador - sujeto psicoanalítico. Enunciación. Identificación. |

| | | | |
|---|-----------|--|---|
| <i>narración, lenguaje.</i> (2008) | | | |
| Sonia Torres Ornelas. <i>(Montajes) Entre filosofía y cine.</i> (2012) | Filosofía | Hace una reflexión de la imagen cinematográfica moderna desde su fascinación pictórica por encima de los rasgos sonoros. El estudio marca la posibilidad de pensar y sentir en cine como un Todo y por lo tanto, de manera emotiva a partir de su percepción. Se piensa en el movimiento de la cámara, de manera objetiva; sin descartar el movimiento del espectador, de manera subjetiva, dando ambas perspectivas el valor del cine: su relación con la percepción del mundo. | Imagen sin concepto. Signos, afecciones, afectos. Expresionismo cinematográfico. Pintura-cine. |

Cada una de las anteriores perspectivas refiere a los elementos formales del cine en tanto que son parte de la experiencia estética del espectador²⁶, que a diferencia de otras experiencias²⁷, la estética conlleva a un estado de contemplación y concentración para la generación de sentido a través de la expresión plasmada en el objeto de experiencia. Además, la experiencia es el origen del conocimiento humano y su limitante; por ello, **la experiencia** se refiere

²⁶ El espectador mira “algo” con atención. Del latín *spectatorem*, hace referencia a *speculum*, es decir a la ciencia de hacer espejos. El concepto de espectador va directamente ligado a la idea de que la persona se encuentra frente a un objeto al cual mira, es la idea directa de los reflejos, es decir, al ser un espectador verá un objeto que le muestre aspectos de sí mismo. “La teoría del cine desarrolló ese paralelo entre premaduración del recién nacido y posición psíquica del espectador. Según Baudry (1970), la pantalla nos remite al espejo de nuestra infancia, en el cual vimos que se reflejaba un cuerpo (el nuestro) y nos reconocimos en los rasgos del Otro. La pantalla devuelve una suerte de imagen espectacular del yo espectadorial, sin ser un espejo reflector.” (Aumont, 2001: 85) Al referirnos a la imagen – sensación es necesario reflexionar sobre la experiencia estética del espectador en la medida de Ser orgánico y actor que percibe algo a lo que le dan sentido con sus experiencia previas a través del oído, del gusto, de la vista, del olfato y del tacto. Se sabe que para percibir el cine esencialmente es a través de la vista y el oído; en este punto, el espectador no es solamente aquel que mira sino que también oye. Es una persona a la expectativa de lo que se muestre en “aquel” objeto externo y, sobre todo, estará atento de lo que le provoque como espectador.

²⁷ “Los elementos básicos que forman el conocimiento humano son las sensaciones pues nuestro conocimiento comienza con la experiencia o percepción de la realidad y termina en la experiencia o percepción. Esto último quiere decir que sólo podremos conocer aquello que se muestre en nuestra experiencia, no lo que esté más allá de ella. Todos los empiristas aceptaron esta tesis: no existe en nuestra mente un conocimiento del mundo anterior al trato o experiencia que tenemos de él, la mente es como un papel en blanco; de este modo negaron el innatismo en el conocimiento (lo contrario precisamente al racionalismo). En cuanto a la segunda tesis, o afirmación de que nada que no se ofrezca en la experiencia puede ser conocido, las posiciones de los empiristas de esta época fueron distintas: Locke aceptó la posibilidad de alcanzar realidades que están más allá de la experiencia, tanto las relativas al alma y Dios como las relativas a la existencia del mundo material. Berkeley consideró posible el conocimiento de las substancias espirituales, pero negó la existencia del mundo material. Hume fue el filósofo más coherente al mostrar que si aceptamos el valor de la experiencia como criterio de verdad y llevamos hasta el final esta tesis, sólo podemos creer que existen nuestras propias percepciones, por lo que debemos negar la posibilidad de conocer el mundo físico, Dios y el alma humana y concluir en un punto de vista claramente fenomenista.” *Diccionario de Filosofía*. [<http://www.e-torredebabel.com>] Consulta: noviembre 2012. Edición en papel: Javier Echegoyen Olleta. (1996) *Filosofía Medieval y Moderna: Historia de la Filosofía. Volumen 2*. Editorial Edinumen.

tanto a la **forma de percepción externa** [conocimiento del mundo exterior], como a **la interna** [conocimiento de la propia vida psíquica].

De igual manera, también son considerados los aspectos diegéticos y de contenido histórico de las películas, enfatizando con ello cómo un director de cine se apropia de las diversas técnicas y posibilidades cinematográficas existentes y/o creando nuevas. Esta aproximación al cine permite analizar los aspectos narrativos de cada largometraje, el manejo de los valores estéticos y las figuras estilísticas. Por otra parte, estas aproximaciones proponen un camino hacia el uso de técnicas y efectos cinematográficos en el momento del montaje, profundizando en el estudio del desarrollo histórico de la técnica en diferentes campos creativos del arte cinematográfico. Asimismo, se puede hacer un estudio de las técnicas y los efectos especiales en el cine y cómo han sido formulados por algunos directores, como posibilidades de presentar la historia, generando con ello un sentido y por lo tanto, un valor sintagmático al efecto técnico en la narrativa. Así, otro punto de coincidencia entre los anteriores planteamientos, es el hecho de interesarse por la forma del cine a través de la definición de sus elementos. Sin embargo, son pocos quienes dan importancia a las cualidades cinematográficas como medios por los cuales se genera una experiencia estética en el cine. Tales casos son los filosóficos y los de campo de la comunicación, ya que su apuesta de estudio está ligada al proceso revolucionario de la imagen y no sólo al desarrollo de las narrativas.

Por ende, una constante en todos estos trabajos es la reflexión en torno al cine no sólo desde las historias que cuenta, sino también en cómo lo hace. En ese sentido, aludir a **lo cinematográfico del cine conlleva a poner atención** no sólo en el conjunto de efectos y composiciones sensibles al espectador, sino **en el sentido y cuerpo que forman junto a la historia. Todo ello es posible estudiar en el campo de la comunicación siendo que la experiencia en sí, es parte de todo proceso comunicativo que se incluye en una relación con signos culturales en un tiempo y espacio específicos.**

En suma, ocuparse del cine y su producción cinematográfica no sólo se trata de una realización de mensajes masivos que reditúan altas sumas económicas²⁸ o, por otra parte, pertenecer a un grupo de espectadores selectos que sólo optan

²⁸ Citando ejemplos, *The Matrix* (1999), requirió de una inversión aproximada de \$63,000,000 dólares. Para el primer fin de semana de estreno en Estados Unidos (4 Abril de 1999), la exhibición recaudó \$27,788,331 dólares. Para Septiembre del mismo año, la película alcanzó los \$203,600,000

por un cine “no comercial”.²⁹ También muestra una posibilidad de estudio de las representaciones culturales logradas a partir de los distintos recursos técnicos que se apegan al momento de realización de una película. Cada largometraje es una síntesis de conocimiento y destreza humana para crear un mensaje. Todas estas derivaciones convergen a una larga historia del cine donde además de contener las historias desarrolladas, también implica a un conjunto de técnicas (maquillaje, iluminación, dirección artística, tipo de película, etc.), en función de representar una forma de contar una historia. En la presente tesis se apuesta por el cine digital como un transformador de especificidades de este fenómeno comunicativo de contemplación, en el cual van de la mano tanto las especificidades técnicas de realización y producción cinematográfica como las especificidades visuales, sonoras y muchas veces táctiles que ofrece el espectáculo cinematográfico y con ello, la inducción a un juego azaroso donde el espectador se muestra como un sujeto sensible y pensante, emocionado y conmocionado desde los distintos contenidos del filme.

b) De la estética de lo continuo.

El fenómeno cinematográfico ha sido materia de discusión en diversos campos del conocimiento. Respecto con el estudio de los procesos comunicativos y su relación con la experiencia estética, es posible vislumbrar el campo psicológico, el semiótico, el hermenéutico, también el campo filosófico, el sociológico, el histórico, entre muchos otros. Cada perspectiva ha coincidido en poner atención en el estudio de la participación del espectador, ya sea por medio de la descripción de sus emociones a nivel cognitivo, el significado de los signos contenidos en el filme, el significado de los símbolos utilizados, el impacto en la concepción de la vida y del humano, en el impacto económico de su consumo y por ende la generación de una lógica sistemática apegada a una ideología, el significado de algunas películas y su impacto social a través del estudio de documentos que refieran a dicho hecho como acontecimiento social, entre otros aspectos. Sin embargo, se debe poner atención en el estudio de la **experiencia estética** no como un **concepto** fijo, sino **dinámico en tanto generador de una**

dólares a nivel internacional. En el caso de *Inception* (2010), el estreno en EU (Julio 2010) recaudó \$62,785,337 dólares. Para Enero de 2011, la producción llegó a los \$825,532,764 dólares a nivel internacional.

²⁹ Tema que no será abordado en la presente tesis, ya que el interés se centra precisamente en la experiencia estética de las intensidades cinematográficas conseguida a través de la astucia, habilidad y arte de los que están detrás de cada película cinematográfica.

interactividad en la cual el espectador se vincula con su entorno cultural de significados artísticos, sociales o naturales estimulándolo a través del estudio del sentido y con ello, de su relación comunicativa. Así, el objeto sensible trasciende el plano de lo instrumental para ir hacia algo que le genera sentido, desde un plano semiótico.³⁰ En el cine, la experiencia de la mirada y de la escucha del espectador no se queda en un hecho aislado, sino que conlleva a una fenomenología mediante la cual puede interpretarse una experiencia cultural y de interés social. Simón Marchán (1983) denominaba a este hecho como el estudio de una “mediación contextual” en la medida que se refiere a un proceso estructurante de la interacción entre el artista, el objeto estético, el espectador y la realidad³¹. Desde la película, el cine es transformado una vez que se le experimenta, de allí que el **universo fílmico** tenga su existencia de carácter ontológico que deviene en *semiosis* por medio del accionar de la representación, trascendiendo a éste desde un proceso interactivo donde los signos suscitados en el *sensus-côgitô* dejan el nivel de código numérico, pixel, haz de luz, cine, representación, medio de comunicación para considerarse como modo de pensamiento, del lenguaje y por lo tanto de la interpretación del mundo. Gilles Deleuze afirmaba al respecto que el acto de pensar no es una posibilidad humana pre-establecida y natural, sino una creación³².

En tanto que es visible y audible, el cine es irremediablemente cualitativo y, por lo tanto, un condicionante para la experiencia corporal y cognitiva del espectador:

Lo que el cine pone de manifiesto no es la potencia del pensamiento, sino su ‘impoder’, y el pensamiento nunca tuvo más problema que ese. Esto precisamente es mucho más importante que el sueño: esa dificultad para ser, esa impotencia en el corazón del pensamiento.³³

³⁰ Clifford Geertz (1994) menciona que el proceso comunicativo entendido como la forma de vinculación del sujeto con su mundo, genera un plano semiótico en el momento en que la experiencia del sujeto con un objeto trasciende su nivel de instrumento. Para mayor información, consultar el capítulo “El arte como sistema cultural”, dentro del libro *Conocimiento local: ensayos sobre la interpretación de las culturas*. Barcelona: Paidós, 297 pp.

³¹ Simón Marchán Fiz. (1983) *La estética en la cultura moderna: de la Ilustración a la crisis del estructuralismo*. Barcelona: Gustavo Gili, p. 177.

³² Deleuze refiere que la comunicación es información y no un acto de creación, ya que la creación conlleva a una resistencia contra los sistemas y dogmas establecidos principalmente por la Psicología y la Lingüística para supeditar al habla. El acto de crear es dinámico y genera un proceso comunicativo mediante una vinculación tanto interna del sujeto como externa de su mundo. *Videre.*, Gilles Deleuze. *¿Qué es el acto de creación?* (2003) [<http://www.proyectotrama.org/00/trama/SaladeLectura/BIBLIOTECA/elacto.htm>].

³³ Gilles Deleuze. (2003) *La imagen - movimiento. Estudios sobre cine*. Barcelona: Paidós, p.222.

El “corazón del pensamiento” (Deleuze: 2003) no es más que un cúmulo de experiencias sensoriales y emocionales que motivan la posible relación entre signos para generar un sentido. A través de un pensamiento logopático³⁴, cada uno de los indicios percibidos en una película no sólo se refiere al proceso del concepto –imagen³⁵ del espectador generado desde la lógica de la razón, sino también inmerso de sus sentidos y su cuerpo desde la imagen-sensación³⁶. Este tipo de disposiciones del espectador ya no lo determina solamente como un sujeto contemplativo, sino como un sujeto cuya experiencia con el filme cobra sentido en razón de las relaciones tanto de aspectos individuales como sociales.

El cine constituye una representación coherente en tiempo, espacio y movimiento, mostrando imágenes sonoras y visuales que aluden a una experiencia previa de verlos y sentirlos desde lo cinestésico, es decir, desde lo orgánico. El cine como acto de comunicación, implica una experiencia viva y concreta, provocando en el espectador una transformación de ideas³⁷.

Con un sentido ontológico, el cine genera una fenomenología a través de lo que es manifestado en él. Cuando se disfruta de una película, ya sea de Charles Chaplin, de Orson Welles, de François Truffaut, de Quentin Tarantino, comprendemos inmediatamente que sus películas hablan de humanidad. Como un objeto cultural sensible, el cine es una suma de identidades imaginarias, un conjunto de significaciones en donde son representadas³⁸ aquellas formas de percibir y de significar una realidad. No deja de ser un fenómeno cultural que define, refuerza y transforma la visión del mundo del

³⁴ Como pensamiento logopático se entiende toda facultad del acto de ordenar y clasificar ideas y conceptos desde un aspecto racional y afectivo. Dicho proceso implica necesariamente el acto de la experiencia con el entorno y, en este caso, con la película. Al ser el *logos* y el *pathos* dos actos que implican la experiencia de un sujeto, se determina que el pensamiento logopático es al espectador no sólo desde su interacción con los objetos sensibles, sino también con sus recuerdos

³⁵ “Un concepto-imagen se instaura y funciona dentro del contexto de una experiencia que hace falta tener; para poder entender y utilizar ese concepto. Por consiguiente, no se trata de un concepto externo, de referencia exterior a algo, sino de un *lenguaje instaurador* que exige pasar por una experiencia para ser plenamente consolidado.” Julio Cabrera. (2005) *Cine: Filosofía: una introducción a las películas a través del análisis de las películas*. España: Gedisa, p.18.

³⁶ Videre supra., cap. II.

³⁷ Alain Badiou refiere a este fenómeno suscitado por el cine a una situación filosófica donde el pensamiento es un elemento de elección y de decisión. El cine lleva a una situación filosófica en el momento en que el espectador elige una existencia o pensamiento en referencia al filme que vive. Para la comunicación, el cine implica una fenomenología no sólo de mensaje a receptor, sino de un conjunto de signos que serán parte de una lúdica interrelación del espectador a través del sentido. El cine implica distintos momentos de relación del sujeto con su entorno por medio de procesos comunicativos.

³⁸ Representar en el cine es un acto figurativo. El sentido de la representatividad es la presencia y de la ausencia, por lo tanto la representación en el cine confirma referentes de una realidad, no al objeto en sí, sino su idea, la representación está en lugar del objeto.

espectador³⁹. El cine es lenguaje, es un medio por el que es asimilado el *logos* y el *sensus* una proyección activa del mundo, en donde lo inteligible es sólo una acentuación, una nota alta, una luz de lo sensible.

El pensamiento – lenguaje está ceñido a la experiencia, en este caso, con un filme y por ende con lo cinematográfico ya que problematiza desde un *logos* la racionalidad puramente lógica de la película a través de aquello que el espectador ha experimentado cotidianamente, implicando también los elementos afectivos o *paticos*⁴⁰, con la finalidad de generar un proceso de comprensión de la realidad. Por ende, el cine es un cúmulo de concepciones donde lo aleatorio dinamiza al pensamiento racional para encontrar resonancias, mismas que surgen de aquel conocimiento llamado experiencia y que involucra a la percepción como el acto para recaudar información a través de los sentidos y del intelecto. Ambos procesos son recurrentes a una lógica para conceptualizar lo que se le presenta al espectador. Por ello, la noción de cine implica una lectura compleja. Ya decía Christian Metz que era un lenguaje sin lengua. Y es que en el cine existe una diversidad de elementos que se interrelacionan en una temática creativa conocida como filme. Una temática específica que lleva a comprenderla como algo más que un ensamble cinematográfico constreñido a una clasificación y jerarquía como muchas veces se le ha atribuido, lo cual deja de lado el estudio de la práctica y uso crítico de las nociones con las que se identifica una realidad representada.

En este caso, resulta necesario quitar las restricciones de conceptos de los diferentes actos de creatividad y percepción que muchas veces en la pragmática confunden al remitir a la creación fílmica como a los elementos técnicos que sirven de soportes para crearla. Ejemplo de ello es la noción de *película*, la cual es definida en sus términos usuales: “cinta perforada” de acetilcelulosa, sobre la que extiende una emulsión gelatinosa de Bromuro de plata, empleada en fotografía y en cinematografía⁴¹; cuando se sabe que la película como tal ya no es la única opción de soporte de la obra cinematográfica. Por esta razón, es pertinente referirse a la “película” como **universo fílmico**. Respecto al uso de este

³⁹ Como lo plantea Roland Barthes en su libro *La torre Eiffel* (2001), a través del cine es posible observar meticulosamente los procesos de percepción y sus repercusiones desde diversas perspectivas analíticas de la Comunicación originando una extensión hacia la observación del cine como un sistema complejo de señales.

⁴⁰ Cabrera. *Op. cit.* El autor hace una aproximación a la definición del pensamiento cinematográfico ya que la creación de este sistema de signos implica una especificidad que debe estar ceñida a las formas del cine.

⁴¹ Actualmente, la película utilizada en la industria del cine es el acetato, el cual tiene una capa gelatinosa contenida de químicos sensibles a la luz. En el caso del cine digital, la grabación ya no es en este tipo de películas, sino a partir de representaciones digitales del brillo y el color en cada pixel de la imagen. En el momento de la proyección, la película puede ser distribuida vía disco duro, DVD o satélite, utilizando un proyector digital.

término ya existen anteriores investigaciones que enmarcan su aplicación en la medida en que reconocen al filme como un mensaje frente a un público. El Instituto de Filmología de la Sorbona [1947-1959], en París, forjó el término de *universo fílmico* “con la perspectiva de una estética comparada. El universo fílmico es aprehendido a partir del cuerpo de nociones de la fenomenología; se basa en la disociación entre percepción de pantalla [pantalla plana, dimensión constante, duración objetiva: los juegos de luminosidad y oscuridad, las formas, lo que es visible] y percepción diegética, puramente imaginaria reelaborada por el pensamiento del espectador, espacio en el cual se supone que pasan todos los acontecimientos que presenta el film, en el que el personaje parece moverse.”⁴²

El cine contiene mecanismos retóricos fundamentales⁴³ y elementos específicos de su discurso⁴⁴, los cuales dan pauta a la ampliación del concepto de obra cinematográfica con miras a señalarla como resultado de un acto creativo y con una finalidad perceptiva, es decir concebir en el cine “obras de arte” llamadas universos fílmicos. En dicho concepto es posible involucrar no sólo los aspectos de la temporalidad, de la espacialidad, del movimiento y de las cualidades cinematográficas, sino además señalar los elementos técnicos y conceptuales que generan la creación cinematográfica y que la hace relacionable con el conocimiento de diferentes géneros del lenguaje, así como el dominio de las técnicas y aplicaciones cinematográficas por parte de creadores que han trascendido en la historia por sus propuestas paradigmáticas⁴⁵.

A través de su pensamiento predicativo, el espectador enuncia lo que está en un entorno audiovisual: pone a funcionar su vista y su oído como sentidos de la percepción, entendida ésta como la organización de los actos sensitivos

⁴² Jacques Aumont y Michel Marie. *Diccionario teórico y crítico del cine*. Argentina: La marca, 2006, p.99.

⁴³ Lauro Zavala señala los mecanismos retóricos fundamentales: la ampliación, la supresión, la transformación y la sustitución. En su conjunto generan lo que él llama las estrategias de meta ficción (hiperbolización, minimización, ejecución excéntrica y tematización). “*Análisis cinematográfico*” Textos de trabajo para el Seminario Permanente de Análisis Cinematográfico, SEPANCINE, UAM-X.

⁴⁴ En el mismo texto, Zavala hace una tipología enumerando las estrategias metaficcionesales en el cine, las cuales se pueden aplicar a partir del reconocimiento de doce elementos específicos del discurso cinematográfico: inicio, imagen sonido, edición, narrador, estructura, género, estilo, puesta en escena, personajes, intertexto y final. También reconoce la coexistencia de varios “cruces” en una película, lo cual abre la posibilidad de entender a esta creación más allá de una obra.

⁴⁵ El desarrollo de los estudios acerca de la definición de cine y su proceso creativo ha consistido en la presentación de diversas perspectivas acerca de lo que son los elementos que generan una obra fílmica, ya sea en un nivel conceptual, teórico o desde el terreno de las técnicas y las implicaciones tecnológicas al respecto, ya que en su conjunto integran la forma de creación fílmica. Así, el lenguaje cinematográfico tiene códigos específicos a su naturaleza comunicativa y que no corresponden a un orden de la lengua, sino a una serie de procesos y dinamismos que incluye al lenguaje sonoro, principios de arte, de matemáticas, etc.

provocados a partir de los diferentes órganos en relación con su cerebro. Precisamente a través del pensamiento predicativo, la percepción es un proceso que comprende una estructuración, un orden, a partir de un conjunto de emociones suscitadas desde el acto comunicativo en relación con el bagaje cultural del espectador, por lo que existe en la experiencia estética. Asimismo, vista y oído son los medios recurrentes en el proceso de experiencia con el cine, mas no son los únicos, ya que el espectador es cuerpo, es organicidad y por lo tanto sensación, emoción e intelecto. Específicamente en el caso de la mirada, como soporte de significación del universo fílmico, permite ser un puente entre ese *logos* y el espectador desde el momento en que el sujeto dirige su mirada a ese espacio y capture lo “pertinente” desde su bagaje cultural, es decir, lo que le signifique, no sólo a través de una diégesis o una figuratividad, también desde las figuras, la corporeidad plasmada en cada uno de los elementos de una película.

El cine moviliza esencialmente dos modos de percepción: auditiva y visual, ambas correspondientes a sentidos ‘a distancia’ [por oposición a los sentidos ‘de contacto’: el gusto y el tacto]. La percepción sonora en el cine está cerca de lo que en todos los medios de reproducción sonora: es fuertemente analógica y puede ser acusmática. [Respecto a la percepción visual en el cine se] utiliza sobre todo las propiedades fisiológicas que conciernen a los fenómenos transitorios. Los estudios de Psicología de la percepción visual aplicados al cine se refieren sobre todo a la cuestión de la analogía, y por lo tanto se asocian con el estudio de la percepción de las imágenes en general. Las teorías recientes ponen el acento a veces en la presencia, en la imagen, de ‘invariantes’ perceptivos, que serían exactamente los mismos que en el mundo real [por ejemplo, el horizonte, los fenómenos perspectivos, los gradientes, la iluminación que viene de arriba, etc.]; otras por el contrario en lo que implica de construcción casi intelectual [cognitiva] la percepción, en una imagen, de un análogo del mundo real, a partir de percepciones parciales de la luminosidad de los ‘bordes’ visuales, de los indicios de profundidad, de un eventual movimiento aparente, etc.⁴⁶

Hasta este punto, se asume que el cine es una ventana para adentrarse al proceso creativo del espectador y al estudio de los distintos signos que relaciona mediante su experiencia estética con un universo fílmico ya que contiene un

⁴⁶ Aumont ; Marie. *Diccionario... Op.cit.*, p.166.

sentido en *continuum* emanado de referencias de aquello concebido como una realidad en un espacio-tiempo; lo cual implica reflexionar acerca de la concepción social. Por ende, la categorización de todo ese conjunto de experiencias conlleva a un acto comunicativo en relación con la concepción de un entorno cultural. Así, la **creación cinematográfica** genera dos caminos de estudio: dirigirse al hallazgo de índices que permitan la descripción del cómo es representado un tema específico y de qué manera es significado a partir de los signos que aparecen en la pantalla y, por otra parte, el proceso de interpretación del universo fílmico a través de códigos específicos del cine aprehendidos desde el lenguaje cinematográfico, es decir, desde aquella *teckné* que sirve de soporte para la generación de la *episteme* y que ha formado hasta nuestros días, la manera en cómo se produce audiovisualmente, cómo se “lee” audiovisualmente y por ende la manera de relacionarse con las pantallas más allá del cine mismo. La aproximación al estudio del cine desde los universos fílmicos pone acento en el análisis de los conjuntos de significaciones emanados desde un dinamismo, ya que su cuerpo y corporeidad permiten distinguir las especificaciones del cine digital (en contraparte del analógico) a través de la experiencia estética de las intensidades. Este proceso dinámico presente en todo acto comunicativo permite incluir elementos que corresponden a la experiencia de un sujeto, pero que al mismo tiempo, se trata de un sujeto convencional e integrado a una cultura en específico. El universo fílmico es un objeto sensible a los sentidos y por lo tanto conlleva a su estudio desde la experiencia estética: se trata de hacer una propuesta de estudio de la experiencia estética de un sujeto intencional y social desde el momento en el cual interpreta lo próximo y lo lejano significando a su vez una realidad a través de lo que le genera sentido, punto de interés para la comunicación al pretender la comprensión de los procesos comunicativos generados a partir del cine con la finalidad de analizar el impacto de los mensajes creados y cuyo sentido se origina no de manera automática, sino en relación con una cultura.

Referirse a una **estética en lo continuo** significa **poner atención en la experiencia como un proceso generador de conocimiento y de interés para la comunicación en tanto se enfoca a la manera en cómo impacta un texto al éste**. En el caso de la experiencia estética con el cine y considerando al universo fílmico como punto de partida para la selección de secuencias específicamente relacionadas con los objetivos de la presente investigación, se le concibe como resultado de un proceso creativo de un espectador dinámico relacionado con el cine no desde una postura gramática de signos; sino a partir de un complejo donde participan principios técnicos de la fotografía, la música, las artes escénicas, el doblaje, el

trucaje, la digitalización, el uso de lentes y filtros, la iluminación, el montaje, etc. Por lo que el filme “se nutre de signos elaborados y ordenados por su autor con miras a su público.”⁴⁷

Hay que pensar en la **experiencia estética** como un proceso dinámico siendo que el espectador lo es; se trata de un sujeto dispuesto a la inmersión⁴⁸ en la diégesis y con ello en la trama y demás aspectos técnicos y artísticos de un filme. En este sentido, se alude al **pensamiento cinematográfico**⁴⁹, existente tanto en el momento de creación de la película como en el instante de contemplar el universo fílmico, para problematizar el contenido de los elementos cognitivos y su relación con lo visceral. Es necesario comprender por qué el cine hace trascender lo que se ve en una pantalla, reflexión que obliga a concebirlo como un artefacto que incluye al universo fílmico. Un artefacto que se distingue de los objetos naturales al ser extrínseco al artefacto mismo, es su utilidad, la materia concreta de su composición es accidental. Al respecto, Aristóteles distingue en el Libro II de la *Física* el objeto natural del objeto artefacto:

De entre las cosas que existen, unas existen por naturaleza, otras por diversas causas. Existen por naturaleza los animales y sus partes, las plantas y los cuerpos simples (...). Todas estas cosas parecen diferir de aquellas que no existen por naturaleza, pues (...) poseen en sí mismas un principio de movimiento y de reposo (...). En cambio, un lecho y un vestido, y cualquier otra cosa del mismo tipo, en cuanto reciben estas designaciones y en cuanto que son producto de un arte, no poseen ninguna fuerza interna que los mueva al cambio, mientras que sí la poseen en cuanto accidentalmente son de piedra, de tierra o de cualquier mezcla de estos elementos.⁵⁰

⁴⁷ Barthes. *La torre Eiffel, Op. cit.*, p.27.

⁴⁸ La **inmersión** es definida por Andrew Darley para significar el estado de simulación suscitada a partir de las condiciones de experiencia estética con un audiovisual. El autor afirma que en este estado, la narración queda subordinada a un tipo de placeres más instantáneos: el espectáculo y la emoción visceral. El estado de inmersión se relaciona con la intensificación del efecto cinestésico, como lo es la percepción del movimiento. El movimiento físico real propicia la generación o aumento de la sensación de desplazamiento en un espacio ficticio. Tal experiencia sucedene las salas cinematográficas de 4D, donde las butacas tienen movimiento. Andrew Darley. (2002) *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

⁴⁹ Para entender el concepto de pensamiento cinematográfico es necesario consultar los estudios que hace Julio Cabrera acerca del cine como elemento introductorio a nuevas maneras de abordar problemas psicológicos.

⁵⁰ Cita tomada del artículo de Jaime Nubiola, *Hablando de artefactos*. Anuario Filosófico, XVII/2, 1989, p.113-119.

El **artefacto** tiene su naturaleza esencial en su utilidad o función que realiza; tiene relación con el entorno cultural en donde ha sido creado con una determinada funcionalidad y donde también adquiere plenitud de sentido. Por consiguiente, hay que pensar el cine desde su artificialidad y por lo tanto, en su carácter de máquina autómatas que *de facto* no pretende una visualización natural del ojo humano, sino precisamente una contemplación de lo invisible: movimiento, tiempo y espacio desde la presentación ficticia a través de representaciones y de dominios técnicos. Sea cine análogo o digital, sean las creaciones cinematográficas de finales del siglo XIX, las del XX o las actuales, la cultura de la imagen está apegada al proceso de registro a través de lentes, de pantallas, del muestreo regular del tiempo, del letargo movimiento de los cuerpos, del soporte fotográfico, la disposición de diseños para realizar la *mostración* y de lo sonoro. Esta manera de crear en el cine no es gratuita ni casual, sino que se da desde las posibilidades de su soporte: el **artefacto - cine**, proveniente del *logos-mente*, así como de la experiencia con el cine a partir del *sensus - rationem* dando paso a la **cámara automática** como el artefacto que imita lo figural de los cuerpos y los movimientos de un ser animado. Para emitir mensajes desde una forma particular de creación como lo es la cinematográfica, es necesario remitirnos al **pensamiento cinematográfico** por el cual, en sus inicios, el **artefacto cinematógrafo** es semejante a la cavidad del ojo, a su "cuarto oscuro". Los lentes como una extensión del ojo, los micrófonos del oído. No es de balde que aún se continúe usando los lentes tanto en el cine como en otros medios audiovisuales. Cada artefacto es un medio por el cual se emite un mensaje, como la voz y demás aparatos fisiológicos (lengua, cuerdas vocales, cavidad del paladar, etc.) son el soporte del habla. Más allá de ser una superficie plana donde se proyecta el haz luminoso o se registra la información generada desde los bites y pixeles. La pantalla es también una ventana que permite observar y escuchar aquello que se nos presenta. Existen los lentes y a través de ellos existe todo un complejo elaborado en razón de que sea visto, pensado desde lo externo, con el fin de comunicar algo. Lev Manovich propone que el cine es el arte del índice. En tal afirmación es pertinente complementar que el cine es índice también para el analista en cuanto experimenta al universo fílmico. Es así como se pasa de un arte del índice a un arte del símbolo, del ver al observar, del oír al escuchar, y es en ese momento de actualización donde posteriormente los signos del filme existen en su dinamismo puro dando paso al universo fílmico.

Anteriormente, ya se ha mencionado que la noción de artefacto es primordial en el campo de estudio de los procesos comunicativos para comprender la dimensión del análisis del universo fílmico, siendo que debe existir un interés

en los elementos que se relacionan con un acto comunicativo y estudiar cómo son elaborados los mensajes en cierta temporalidad y espacialidad sociocultural. Por ende, más allá de la preferencia por una sala cinematográfica, por la selección de cierta butaca, un auditorio, una sala, una recámara, el cine es solamente un medio para vivir la experiencia con un filme y generar un universo filmico que define *de facto*, un acto de contemplación, experiencia y por lo tanto de memoria y recuerdos. Esto significa que cada una de las historias presentadas, nunca serán materializadas de forma concreta si no es a través de ser pensadas, es decir, *experimentadas*. No es posible ver o tocar lo *geométrico* de un cubo, tampoco tener la cinestesia de la rotación terrestre, o el *letargo* de los cuerpos suspendidos en *300* o lo *blando* de las paredes de *The Matrix*, sino solamente a través de pensarlos y ligarlos a una serie de *cualisignos* que se relacionan a la experiencia del sentir y del pensar. Tampoco se trata de definir a la percepción como la imposición de cierta significación a cada uno de los signos sensibles que integran a un filme porque cada uno de los signos que lo conforman no podría ser totalmente descrito en su textura sensible más inmediata sin referirnos siquiera al cualisigno del objeto que significan según su definición, en este sentido, no se puede determinar la significación del signo de *Avatar* sin tener pre-inscripciones sígnicas que definen al objeto *Avatar* y cómo es representado en el filme de James Cameron. Posteriormente, en el proceso de aprehensión de los signos y por lo tanto, generación del universo fílmico, la experiencia del espectador tendrá pertinencia de análisis en tanto que a partir de su proceso semiótico es posible recuperar hasta qué punto su bagaje cultural interviene en la pretendida elaboración de sentido del filme. Inclusive, si se trata de distinguir entre el color y lo presentado en el filme, proceso que implica concebir al **cine** desde su complejidad sígnica, no como una suma de imágenes sino **como una forma móvil (por lo tanto, temporal y espacial) que involucra al espectador de cine, quien percibe una selección de vistas (planos), su disposición sintagmática y su duración (montaje) mediadas por ser propuesta de un director, pero que en el momento de la experiencia estética, las acciones generan reacciones continuas que incumben y sucumben en la *estesia*⁵¹ del espectador**. Precisamente es un punto de cruce con el **cinograma**⁵² y su relación con la **imagen – sensación**⁵³.

⁵¹ Estesia: del griego *aiesthesis*, sensibilidad. Es posible relacionar este término con la capacidad de percepción del ser y por lo tanto a su sensibilidad o sentir. Medicamente, **estesia** se relaciona con cualquier trastorno del sistema nervioso que afecta a la percepción o sensibilidad de un ser animal.

⁵² El término de cinograma es abordado en el primer capítulo de la tesis de maestría de mi autoría: *11'09''01. September 11. El cinograma, ese obtuso objeto de deseo barthiano*. (2008), titulado "Del cinograma: una lectura del universo fílmico", p. 31-68.

⁵³ Para la definición ampliada, *videre supra.*, Capítulo II.

Para dar fundamento al **cinograma** y su **pertinencia objetual en el análisis del cine digital desde la experiencia estética de sus cualidades cinematográficas**, Gilles Deleuze afirma que el fotograma no es en sí mismo una unidad de análisis del cine por ser fijo, sino a partir de la “imagen media”⁵⁴ a la que refiere y a la que el movimiento no se añade, no se suma; por el contrario, el movimiento pertenece a esta “imagen media” como dato inmediato del movimiento. En efecto, el fotograma existe físicamente como soporte de sentido cinematográfico no en sí mismo, sino a partir de ser un elemento cinematográfico imperceptible en lo continuo de la experiencia del espectador. Sin embargo, esa “imagen media” existe en cuanto hay alguien que experimenta el cine, dando paso al cinograma para dar sentido a la lectura del filme. En un bosquejo de sentido de cualquier universo fílmico existe ese único cinograma, no todos los fotogramas⁵⁵.

Con ese sentido, el **cinograma** al ser concebido por el interés del espectador, resulta ser un cúmulo ya no solamente de preferencia o gusto, sino de **selección y significación de acuerdo a la fascinación y comprensión de las cualidades cinematográficas contenidas**. Consecuentemente, Deleuze se refería a la percepción del espectador como aquella “imagen media”, es decir, el mediador entre la estática física del fotograma y el dinamismo del cinograma a partir de que es percibido. Es el espectador quien concibe al cinograma en tanto que da muestra del dinamismo del proceso de la comunicación desde el momento de hallar en él una significancia, un acento, un interés, un anclaje, una determinación, un cúmulo de emociones, discrepancias, problemáticas, etc., que le significan y le dan sentido al filme. Con estas circunstancias, se concibe al cinograma a partir de una interfaz en la cual existe una relación implícita y explícita entre lo cognoscible y lo cognitivo-emotivo, las creaciones estético-estilísticas y el traslado de estas figuras a una cotidianidad.

De esta manera, el **cinograma**⁵⁶ **es lo orgánico de la experiencia estética con el cine y figuralmente el corazón del universo fílmico: no es visible ni audible a simple vista pero existe desde las numerosas pulsiones que emanan de la memoria del espectador y de su bagaje cultural provocador de movimiento tanto visual como sonoro**. Por ello, el cinograma abre pauta al estudio del cine en relación con el espectador y su experiencia estética, concibiendo al cine como

⁵⁴ Deleuze. *Imagen-movimiento. Op. Cit.*, p.15

⁵⁵ La existencia media de 24 hasta 48 fotogramas por segundo y que una película generalmente tiene una duración aproximada de una hora y diez minutos hasta dos horas y media, nos lleva a reflexionar sobre un aproximado de entre 129600 hasta 150000 fotogramas aproximadamente. Un ejemplo de ello es *The Hobbit: an unexpected journey* (2012), de Peter Jackson cuyo estreno en México es en salas 4DX.

⁵⁶ La palabra cinograma está compuesta de dos elementos: cinemática (relativo al movimiento) y grama (escritura). Es posible comprender la palabra cinograma como la escritura del movimiento.

un conjunto configurado destinado a ser escuchado y observado. **El estudio del cine desde las Ciencias Sociales a través del cinegrama, se adentra al interés de los estudios de la comunicación por la experiencia estética como generadora de conocimiento y de sentido espaciotemporal de los textos culturales. La pertinencia de una lectura cinegramática del filme supera el contenido explícito del fotograma y de la película en sí mismos, siendo que lo representado tiene sentido o no para alguien a partir de ser leído por el espectador, a partir de que su experiencia puede ir más allá de los bordes del fotograma y del filme y de la pantalla misma.** Lo cual también determina las condiciones actuales ante los procesos “experienciales” del 4D y 4DX⁵⁷, que sujetan al espectador a un interés por el estudio del proceso de inmersión e interactividad con los textos. Precisamente, el estudio de la experiencia estética en el campo de la comunicación aborda el fenómeno actual de la selección, costo y producción previa determinación del tipo de experiencia que se quiera tener. Actualmente se puede optar por ver un filme digital, 3D, 4D, en DVD, en Blue Ray, de acuerdo a los soportes formales del filme.

Con lo anterior, el **cinegrama** es para la presente investigación una **emanación audiovisual y emotiva; es un signo. Un sema que no remite directamente al objeto fílmico sino a lo que representa y, en ese sentido, evoca a la representación de una forma de conocimiento, de una experiencia donde el *côgitô* y el *sentîô* son un conjunto de potencialidades de interpretación del sujeto cultural. Por ende, la naturaleza cultural del cinegrama proviene de una imagen estática, no fija.**⁵⁸ En ese sentido, es necesario definir el adjetivo de estático del cinegrama; en una primera aproximación, lo estático tiene una estabilidad correspondiente a la de otros términos estáticos, si uno de ellos tiene movimiento altera el estado de los otros, precisamente lo que pasa con el *sentido* al ser un “movimiento” del pensamiento. En el campo de las ciencias sociales la pertinencia del **cinegrama** como aquella imagen estática que adquiere sentido al

⁵⁷ El cine de 4D y 4DX se refiere a la proyección de las películas, la cual se basa en el 3D y la suma de aditamentos que permiten una mayor inmersión a los espectadores, principalmente a través de niebla, lluvia, viento, movimiento en los asientos, sonidos más intensos u olores de acuerdo a las secuencias proyectadas. Dichas salas solamente se localizaban en Parques Temáticos.

⁵⁸ Es primordial hacer una diferencia entre el objeto estático y el objeto fijo. La Física define a lo estático como parte de la mecánica que tienen por objeto el estudio del equilibrio de los sistemas de fuerzas; lo estático es lo que permanece en un mismo estado sin mudanza en él. Por otro lado, el término fijo deriva de la acción y efecto de fijar, clavar, pegar o sujetar algo en algún sitio de forma absoluta. Franke, H. (coord.). *Diccionario de Física*. Barcelona: 1967. Fijar es el acto de determinar y establecer una cosa dándole un estado permanente en un espacio y tiempo. Lo estático tienen una estabilidad relacionada con otros elementos también estáticos, si uno de ellos tiene movimiento altera el estado de los otros. Al respecto, la Teoría de la Relatividad de Albert Einstein confirmó que todos los elementos en un espacio y tiempo determinados no están fijos sino en continuo movimiento, estáticos, nada permanece fijo; de lo contrario sería absoluto y por lo tanto inexistente. En ese fluido de elementos, es la percepción, la experiencia, la memoria y los recuerdos junto con el bagaje cultural los que actúan dinámicamente en un vaivén de movilidad.

evocar la experiencia con el objeto fílmico desde un sentido, permite el estudio de la interacción dinámica que tiene un espectador con los textos culturales a partir del anclaje con elementos interpretados en un continuo movimiento que no permanece de manera absoluta y que está relacionado tanto con la percepción del sujeto –una forma de percepción aprendida desde lo cultural –, como con su bagaje cultural dinámicamente en un vaivén de movilidad.

Específicamente, en el terreno teórico, todas las unidades de análisis que generan un sentido presentan movilidad por principio lógico del concepto *cinética*, lo cual deja de lado un punto importante: el proceso de la **experiencia estética del espectador como un acto comunicativo con pertinencia e interés para las ciencias sociales en razón de estudiar los motivos del sujeto en la significancia, por ende, en la semiosis**. En ese sentido, la lógica del artefacto, cuyo fundamento es la cinética, debe comprender al espectador siendo que las asociaciones sónicas conforme a un *sentîô -côgitô* permiten evocar a una **imagen-sensación** cuyo objetivo es la fascinación desde el acto de contemplar las formas de presentación de un contenido fílmico.

Bajo estos términos, el cinegrama no es fijo pues correspondería a un elemento que no podría incluirse en un universo fílmico caracterizado por la cualidad de la cinética, el movimiento. El **cinegrama**⁵⁹ es un cúmulo de signos percibidos, un elemento de significación y significancia⁶⁰ cinematográficas en movimiento. **A través del cinegrama se puede analizar el emplazamiento de sentido a partir de una experiencia estética si se parte, como se sostiene en el presente texto, de que este proceso genera representaciones y por lo tanto, concepción del mundo.**

⁵⁹ El cinegrama es estático porque produce un continuo dinamismo de significaciones. Si fuese fijo, su fijeza en contenido sería absoluto y por lo tanto inexistente de sentido para cualquier espectador, quien genera dinamismo en el cinegrama de manera tal que no se trata de un componente técnico, sino de un elemento de significación y significancia desde un todo fílmico al representar dispositivos que generan un mensaje relacionado con una historia.

⁶⁰ “El significante tiene *efectos de significación*, significación que se construye como tal en el *discurso*, es decir, en el seno de un lazo social que posibilita la ligazón de sujetos hablantes. Es por esto que entendemos que, mientras la **semiótica** como ciencia de los signos puede transitar ajena a la cuestión del sujeto, la **semiosis**, en cambio, al jerarquizar la significancia, reconoce e interroga la cuestión del sujeto en la significancia. El sujeto, el hablante, enhebra los sonidos y siempre dice más y dice otra cosa que lo que pretende. (...) La *significación* se encuentra en los diccionarios. La *significancia* en el decir, en la producción del texto, en la relación del significante con el cuerpo, esto es, con el deseo y el goce. Es la forma en que la palabra alcanza al ser humano en su carne y evoca en él un goce. Escapa a toda sistematización, ordenamiento y clasificación (buscadas por la semiología). Sitúa el intercambio de la palabra más allá de los códigos y de los cálculos. No remite a la pureza de los gramáticos y semiólogos, sino a la infinita creatividad del sujeto del inconsciente freudiano. El sujeto es un efecto de esta significación que se despliega en el decir en tanto ese decir *está habitado por el deseo*.” Marta Gerez-Ambertín. *Semiosis social: fundamentos*. <https://sites.google.com/a/fundpsicisigmundfreud.org/articulos-de-interes/home/semiosis-social-fundamentos> (Consulta: Noviembre 2012).

Cuando el espectador experimenta una emoción, es percibida mediante todo su cuerpo y las respuestas son somáticas. La sorpresa, el susto, el odio, el vértigo, etc., son emociones que segregan fluidos, sonidos o movimientos perceptibles en todo el conjunto corporal del espectador:

En tant que j'ai des « organes des sens », un « corps », des « fonctions psychiques » comparables a ceux des autres hommes, chacun des moments de mon expérience cesse d'être une totalité intégrée, rigoureusement unique, où les détails n'existeraient qu'en fonction de l'ensemble, je deviens le lieu où s'entrecroisent une multitude de « causalités ». En tant que j'habite un « monde physique », où des « stimuli » constants et des situations typiques se retrouvent –et non pas seulement le monde historique où les situations ne sont jamais comparables –, ma vie comporte des rythmes qui n'ont pas leur raison dans ce que j'ai choisi d'être, mais leur *condition* dans le milieu banal qui m'entoure.⁶¹

[...]Ainsi la permanence du corps propre, [...] pouvait la conduire au corps non plus comme objet du monde, mais comme moyen de notre communication avec lui, au monde non plus comme somme d'objets déterminés, mais comme horizon latent de notre expérience, présent sans cesse, lui aussi, avant toute pensée déterminante.⁶²

Como se enuncia en los párrafos anteriores, al hacer referencia a la **Estética de lo Continuo**, enfáticamente la **movilidad está presente** al existir emociones [emoción: voz griega → *emotio*]; por ende, **el cine no sólo se ha utilizado para documentar el movimiento, sino además la motivación de lo orgánico y lo inorgánico, partiendo del desglose en momentos hasta reproducir de forma realista su continuidad**, generando con ello una perspectiva estética que se enfoca a la cualidad del movimiento y no al movimiento en sí, es decir, al intentar la documentación del movimiento desde impresiones cercanas a su naturaleza: **la continuidad**. De esta manera, se determina que las cualidades del cine digital no

⁶¹ Maurice Merleau-Ponty. (1971) *Existence et dialéctique*. France : PUF, p.37.

⁶² *Ibid.*, p.41.

son elementos de la consciencia de un sujeto, sino propiedades del objeto de estudio, en este caso, posibles y significantes en el cine digital.

Precisamente, ese *sentio - cogito* produce un sentido en un cinegrama que deviene en **imagen sensación**; aparentemente sólo podría ser una imagen aislada emitida de un rayo de luz proyectada y dirigida hacia los ojos del espectador. Sin embargo, es su *experiencia cinematográfica*⁶³ la que va a originar la relevancia de ciertos fotogramas como anclaje de sentido y como acto cognitivo que le permita relacionar su significación y su significancia. “La relación es el modo de conocer lo diferente, de lo que se trata no sólo en el lenguaje sino en todo tipo de relaciones de la ciencia. Lo que define lo formal, es lo que puede ser conocido.”⁶⁴ En su carácter de estático, el cinegrama es un cúmulo de representaciones de conocimiento aprehendido, también es dinámico porque interviene en un proceso perceptivo con un mundo.

De esta manera, retomar al **cinegrama** como eje de **significación - significancia** de las **cualidades cinematográficas** –como categorías de análisis del cine digital –, no niegan la movilidad, la temporalidad ni la espacialidad en referencia permanente con las acciones espaciotemporales efectuadas desde la intertextualidad del **universo fílmico**. Anteriormente, Barthes señaló que “el fotograma nos entrega el interior del fragmento”⁶⁵, posibilitando el desplazamiento de sus formulaciones en el interior y exterior del universo fílmico, “lo cual permite desplazarlo hacia toda la unidad fílmica, es decir, su naturaleza permite el desplazamiento de las imágenes para entender concepciones generales que

⁶³ La experiencia cinematográfica incluye cuatro “caras”: 1.- la experiencia psicológica (permite la reflexión sobre las condiciones del entorno, es decir, lo relacionado con la fisiología, el ambiente y las condiciones mentales del ver y escuchar un filme); 2.- la experiencia del aparato (es decir, la concepción de la condición de existencia del cine ligado a su condición técnica que es la imagen, el sonido y la sucesión a través del movimiento); 3.- la experiencia del pensamiento (tiene relación con la forma en el cine, la cual origina el razonamiento logopático); 4.- la experiencia de la relación (la instauración de una experiencia íntima entre el filme y el espectador). En la definición de la experiencia cinematográfica de Vicente Castellanos (2004) son señaladas las cuatro fases no en razón consecutiva sino conjunta y en relación inicial al término de fotograma de un largometraje y posteriormente al sentido del cinegrama para plasmar qué es la imagen-sensación como proceso orgánico de experiencia con el cine. Mencionado esto, la experiencia cinematográfica forma parte de lo que se entiende como imagen sensación en virtud de su forma de relación con el objeto fílmico, el artefacto y el pensamiento: en un nivel multidimensional en función del contacto que se tenga con él.

⁶⁴ La imagen no es la representación de una realidad sino la representación de un conocimiento, en este sentido, la imagen es el “límite del sentido hasta una auténtica ontología de la significación.” (Barthes, 1997). La imagen audiovisual contiene una significación en el momento que está plagada de oposiciones desde su intertexto.

⁶⁵ Barthes. *Lo obvio... Op.cit.*, p.66.

corresponden a esa película y no a otra⁶⁶. En términos de la unidad de análisis del cinegrama, una de sus cualidades es lo paródico, por la posibilidad de “llevarlo al plano de lo diacrónico y de lo sincrónico para entender el manejo temporal”⁶⁷. **El cinegrama es un elemento diseminador de sentido de la imagen-sensación en tanto que es una “huella de la distribución superior de unos rasgos respecto de los cuales el filme es vivido, transcurrido, animado”⁶⁸ y por lo tanto, un elemento de análisis de un filme más allá de su etapa de producción, distribución, etc., es decir, a partir de la experiencia cinematográfica para hallar lo que Barthes refería como *Tercer Sentido*⁶⁹, con la finalidad de recuperar todos aquellos sistemas de operaciones significativos de un universo fílmico a un grado donde la experiencia y los recuerdos son factores determinantes en la aprehensión de un filme.**

La experiencia cinematográfica como punto de partida conviene no sólo desde la experiencia en sí misma, sino a partir de un cumulo de aspectos estéticos convenientes en cierta sociedad, transmisibles por medio del Lenguaje y generadores de conocimiento de una cultura, no sólo del contenido del filme sino de cómo es la experiencia estética del espectador en un acto comunicativo. El estudio de la experiencia estética desde la comunicación conlleva no sólo al estudio de la diégesis sino también a la recuperación de las intensidades provocadas en el cuerpo del espectador a partir de una imagen-sensación que provoque; no solamente comprendiendo un orden social y cultural de conducta, sino un orden estético específico de una cultura y la apropiación de su entorno. **Se trata del análisis de imágenes sensibles por ser orgánicas y móviles desde la experiencia, la memoria y el sentido, más allá de su naturaleza discontinua e inmóvil, “con un determinado ritmo, la proyección de esta serie de figuras separadas por cortos intervalos de espacio y de tiempo produce la apariencia de un movimiento ininterrumpido”⁷⁰**

⁶⁶ Castañeda. *Op.cit.*, p.67.

⁶⁷ *Ibidem*.

⁶⁸ *Ibidem*. En ese sentido, Barthes es quien propone algunos aspectos relativos al cinegrama al ser éste aquel que se libera de la constrictión del tiempo fílmico, “constrictión muy poderosa que continúa constituyendo un obstáculo para el advenimiento de lo que podríamos llamar el estado adulto del film.

⁶⁹ Un espectador se encuentra frente al tercer sentido en el momento de establecer una lectura intrínseca entre el mensaje y un hecho que resulta paradójico en el sentido de que es un momento no codificado, pero codificable porque proviene del acto de experimentar. El Tercer Sentido barthiano es romo. Al respecto, propongo que el tercer sentido es un momento en forma de espiral, es decir, una continua generación de resonancias con el objeto al que me aproximo.

⁷⁰ Jean Epstein. (1960) *La inteligencia de una máquina*. Argentina: Nueva Visión, p.19.

Precisamente la experiencia estética de las intensidades del cine digital conlleva a prestar atención a lo que Gilles Deleuze definió como los bloques de movimiento-duración, es decir, invenciones de conceptos que devienen de una experiencia con el mundo y los cuales son presenciados por el espectador por medio de apariencias. Momentos emotivos que permiten transformar la discontinuidad en continuidad y con ello, contemplar la plasticidad en un continuo hecho con el sentido de un artefacto y por lo tanto, razonablemente existente para las condiciones biológicas, fisiológicas y discursivas del humano. Por ende, el estudio de la experiencia estética dentro de la estética de las intensidades –propuesta por Deleuze –no se enfoca a la reconstrucción del movimiento con el espacio recorrido en el filme ni con el tiempo de duración, sino con la movilidad del sentido del espectador a través de una plasticidad comprendida por el espacio evocado –desde el sentido de los cuerpos – y cómo ocupan ese espacio, además del tiempo alargado a través de la organicidad del cine, lo que permite comprender la parte discursiva que genera el artefacto por medio de las relaciones culturales en su entorno y cómo la artificialidad de la imagen cinematográfica no evoca a la percepción natural del ojo humano, sino al de la mente –ojo cultural.

Por lo tanto, la referencia realizada en estas líneas a la estética de las intensidades y su punto eje de análisis –la experiencia estética del espectador–, adquiere lógica al reconocer que el cine en sí mismo desconoce todo tipo de movimiento, percepción natural, intelección o lenguaje. Todo lo contrario, al cine se le usa solamente para realizar una muestra de figuras y una mostración de una diégesis, de manera específicamente propia a lo que se requiere en dicho texto. Así, el acontecimiento del filme ocurre en el cuerpo del espectador siendo que la experiencia estética es un proceso de continuidad para explicarse el mundo y entrar en relación con los signos que forman a ese mundo y que se comparten desde la relación sujeto – objeto –sujeto en el entendido de una intensidad de pensamiento que incluye tanto sensaciones, emociones e ideas.

c) Aspectos figurativos y aspectos figurales: dos posibilidades desde el cinegrama.

En el cine cada elemento tiene autonomía pero jamás está aislado, Lo sonoro y lo visual son componentes de un filme; las

cualidades de ambos son conjuntadas por el espectador para crear sentido en un discurso. Mediante un proceso donde el acto comunicativo generado desde la percepción a través de los sentidos es utilizado para experimentar el cine desde una semántica conjunta donde el acto del *logos* incumbe al acto de la experiencia de los sentidos⁷¹ (principalmente el tacto, la vista y el oído, los sentidos cinestésicos). En esencia, el espacio, el tiempo y el movimiento se pliegan tanto en el dominio físico del filme como en el dominio psicológico del espectador, provocando una constante traslación y recreación desde el bagaje cultural y el recuerdo de la forma de percibir el filme y con ello, una actualización sónica del universo fílmico y los cinegramas de acuerdo a las imágenes – sensación provocadas. Dicho proceso es equiparable a los registros holográficos⁷², en los cuales la información es desplegada en su totalidad a partir de la proyección de un haz de luz sobre un objeto. En el presente caso, se trata del despliegue de un recuerdo desde la experiencia estética con una película. Durante el continuo proceso de actualización de huellas a signos y de signos a otros signos, el espectador dota de sentido al universo fílmico, principalmente desde aquellas imágenes y sonidos que le significan todo el filme.

Espacio y tiempo están plegados⁷³, existe el movimiento en la mente del espectador. Tres elementos presentes a

⁷¹ En un texto sobre el “Acto de escuchar”, Barthes (1997) hace una jerarquización de los sentidos del humano conforme al avance tecnológico que ha realizado. “Los antropólogos han observado que los comportamientos nutritivos del ser vivo están relacionados con el tacto, el gusto y el olfato, y los comportamientos afectivos con el tacto, el olfato y la visión; la audición por su parte, parece esencialmente ligada a la evaluación de la situación espacio temporal (a la que el hombre añade la vista y el animal el olfato)...”, *Op.cit.*, p.244.

⁷² “La holografía es una forma de registrar la información óptica procedente de un determinado objeto, ya sea reflejada o transmitida por éste, al ser iluminado con una fuente de luz láser. Se han desarrollado un gran número de materiales útiles para el registro holográfico, tales como fotopolímeros, fotorrefractivos orgánicos e inorgánicos, gelatinas dicromatadas, gelatinas sensibilizadas de Haluros de plata, fotorresinas, vidrios sol-gel, termoplásticos, fotocromicos y fotodicroicos. La gran cantidad de materiales disponibles se debe a la ausencia de un material de registro que posea todas las características requeridas para cada una de las aplicaciones, es decir, espesor suficiente, alta capacidad de modulación de índice de refracción, altos rendimientos en difracción, alta sensibilidad, buena calidad óptica con bajos niveles de dispersión de luz y pérdidas por absorción, estabilidad dimensional durante la grabación del holograma y su posterior utilización, buena estabilidad térmica y química.” S/N. *Material de registro holográfico compatible con el medio ambiente.* España: Universidad de Alicante, Vicerrectorado de Investigación, *Desarrollo e Innovación*. S/F [http://sgitt-otri.ua.es/es/empresa/documentos/registro-holografico-definitivo-espa-f10l.pdf] Consulta: Diciembre de 2012. La holografía es una técnica avanzada de fotografía que se basa en la creación de hologramas. Por principio, el holograma se crea a partir de un registro plano de un objeto, mismo que refleja a partir de un rayo láser sobre una película sensible. La interferencia que se produce entre dos haces de luz coherentes origina que uno de ellos se refleje en el objeto, provocando entrar en contacto con la película y proyectar una imagen tridimensional.

⁷³ “A finales de los años cuarenta, Dennis Gabor sugirió que podía aumentarse la resolución del microscopio electrónico sin en vez de almacenar directamente imágenes se expusiera la película fotográfica a los patrones de luz difractados (filtrados a través o reflejados de) por el tejido que debe examinarse. La sugerencia de Gabor se formuló matemáticamente. Su idea no se concretó físicamente sino hasta muchos años más tarde, a comienzos de los setenta. Estas realizaciones físicas evidenciaron que las imágenes de los objetos que inicialmente habían difractado la luz podían reconstruirse fácilmente. Así que objeto → almacenaje de ondas → construcción de imagen podía verse como un simple proceso lineal. Además, ¡las ecuaciones de Gabor mostraban que la misma función matemática de transferencia transformaba el objeto en depósito de ondas y este en imagen! ¡El depósito de patrones de ondas, se relaciona así, de manera recíproca, con la imaginación de los objetos! Las funciones de onda son transformaciones de objetos y sus imágenes.” Karl Pribram. (2006) “¿Qué es todo este lío?”, en *El paradigma holográfico*. España: Kairos, p.48. En el caso del

partir de las cualidades de los cuerpos en un entorno cultural. A través de este fruncimiento son manifestados los acontecimientos dentro de un filme. Por ello, cada cinegrama⁷⁴ es una posibilidad de sentido sonoro y visual a través de la cual el espectador es capaz de conceptuar, en un nivel de significancia, un universo distintivo en el largometraje caracterizando a la **diégesis** en paralelo con algunas de sus circunstancias desde una **mimesis** de lo cinematográfico, pero en constante recurrencia de referentes previamente aprehendidos desde ese entorno cultural que le significa desde la experiencia estética. En ese sentido, el cinegrama como unidad de análisis establece la lógica de la sensación del espectador a partir del hallazgo de signos operativos en su entorno y cómo implican sus formas de relación con una diégesis específica. Qué lo emociona y cómo lo emociona. Toda esta información de sentido está contenida en un soporte material identificable como objeto de análisis, pero que se desborda precisamente desde las evocaciones del espectador, es decir, desde la imagen – sensación. Con ello se comprende que ninguno de estos elementos está aislado en un *habitus*. Todo lo contrario. Se trata de elaborar una introspección de cada elemento seductor para el espectador de cine con la finalidad de entender las condiciones representativas que existen como parte de un todo fílmico. Elementos identificables en todo acto comunicativo.

Cada largometraje está integrado por fotogramas. Cada experiencia estética con un largometraje genera un universo fílmico formado por medio de cinegramas. El espectador se apropia de imágenes y con ello de espacios, tiempos y movimientos donde sus sentidos forman parte primordial de la formación de *sentido* junto con una lógica del pensamiento. En dicha apropiación, escuchar, observar⁷⁵ y contemplar son actos de identificación de la emotividad de ciertos momentos

cinegrama existe en el bagaje cultural del espectador a partir de signos y que al entrar en relación con los contenidos de un filme, se potencia a través de significación, el sentido de su lectura y desde un nivel de significancia; se trata de la lectura que señalo Barthes como lo *obtusos*, es decir de aquello que no se encuentra en el filme sino en el espectador logrando dar sentido al filme mediante la actualización de los signos. Lo obtuso se es relacionado con todos aquellos patrones, juicios, valores, información y bagaje cultural del espectador para desbordar los límites de un fotograma o algún sonido, específicos a un filme y pasar con ello al cinegrama. Se trata de una visión holográfica del hecho cinematográfico definible a partir del holograma fotográfico de Pribram: "El holograma fotográfico es como un registro congelado de patrones de interferencia." Castañeda, *Op. cit.*, p.49. También se trata de la visión que introdujo Gene Youngblood desde 1967 en lo que definió como cine expandido entendido como las posibilidades de dar lectura al cine a partir de la cinestesia y principios holográficos aplicados no sólo al cine desde su naturaleza como artefacto, sino a las posibilidades desplegadas a partir de la experiencia del espectador.

⁷⁴ "El cinegrama es un espacio en un tiempo, es una representación desde el conocimiento y además contiene una imagen visual y una sonora. Ambas existen en cuanto son percibidas ya que a través de los recuerdos evocamos sonidos, imágenes y trazos reconocibles. Como fenómeno significativo, el cinegrama evoca a los modos de elaboración de sentido de los fenómenos sociales y culturales, así como el espectador-perceptor se apropia de ellos." Castañeda, *Ibid.*, p. 50.

⁷⁵ "Como fenómenos fisiológicos, el oír y el ver son acciones donde los sentidos del oído y de la vista están enfocados a percibir ya sea los ruidos, los sonidos y la música, respectivamente. Las acciones psicológicas de escuchar y observar como propias del humano y que conllevan una

durante el filme, momentos que marcan al espectador. Por ende, **el cinegrama es una unidad de análisis para el estudio de las cualidades cinematográficas del cine digital, el cual sólo puede ser definido a partir del objeto al que representa. En el caso de la imagen – sensación, el cinegrama es definido por la descripción fenomenológica de cómo se presenta en relación con los sentidos corporales y las emociones.** Ambos elementos, **son identificables de acuerdo a la experiencia del espectador, desde la oportunidad de estudio que implica el posible análisis de la significancia y la interrelación con el mundo.** Por otro lado, **ambas unidades de análisis como elementos estáticos cuyo sentido del espectador les da movilidad, sonoridad, visibilidad, cualidades del cinegrama que tienen relación con el cuerpo humano, con el cuerpo del espectador. Precisamente, de él emanan los actos de percibir e interactuar con el entorno.**

Cada forma y composición digital contenida en el filme (la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie) destaca a un cúmulo de significaciones específicas de ese filme y no de otro. Asimismo, cada elemento *experimentado* contiene un interior diegético y mimético ligado con el espectador, por otro lado, un exterior cultural lógico hasta para ser compartido en una investigación o en los intercambios de experiencias cinematográficas, por ejemplo, el caso de los analistas, críticos y aficionados del Séptimo Arte, entre otros. Por ende, existen elementos intrínsecos en su composición discursiva. Cada elemento funciona en la totalidad percibida. Y hacemos referencia a los elementos como eso, unidades formales dentro de un texto en el que son incluidos para dar un sentido. Así, el tema, las disposiciones y recurrencias a las formas estéticas del discurso cinematográfico son importantes en tanto que son parte del contenido; esto conlleva a considerar a un filme como una obra artística, pero también como un objeto cultural que muestra esa forma de ver el mundo y de cómo son percibidos los discursos de un entorno. En principio, un dinamismo donde las estructuras narrativas y las concepciones simbólicas se entrelazan en un argumento viable para una propuesta de modelo de análisis a partir de los cinegramas; ya que resulta necesario relacionar el contenido y la forma para dejar de lado la parte conceptual y así

intencionalidad, competen a una evocación de experiencias aprehendidas y que existen en el espectador-perceptor como recuerdos. El ver y oír son dos acciones ligadas a los fenómenos físicos en el humano y en otros animales. El observar y el escuchar son acciones que remiten a los fenómenos psíquicos. Al ser los fenómenos físicos originados por sensaciones aseguramos que son transmitidos por los órganos sensitivos agudos en la medida de la capacidad física que el humano posea. Respecto al humano como sujeto y sus facultades es necesario especificar que estos órganos sensitivos son extensos y de gran dimensión a partir de lo que permita vislumbrar el fenómeno psíquico que posea como conocimiento. Al respecto, los fenómenos psíquicos como el escuchar y el observar tienen relación con la psique, por lo tanto son intencionales y únicos, es decir, es propio a cada sujeto por partir de una percepción en sentido propio; su existencia es real y por lo tanto el observar y el escuchar son intencionales. La intencionalidad es la cualidad de dirigir una acción con un objetivo específico y particular. *Videre* Berentano (1879) *Psicología*. Buenos Aires: ed. Shapire-Paraná." Castañeda, *Op.cit.*, p.50.

adentrarse en su pragmática en relación en el entendimiento de un objeto externo al cuerpo del espectador.

Cabe mencionar que **actualmente las diversas técnicas cinematográficas muestran un desbordamiento de las apariencias sensibles de los objetos que componen el mundo abriendo la posibilidad de ilustrar la historia del cine digital desde una perspectiva de “lógica de la sensación” y de la experiencias estética de las intensidades cinematográficas; dicho orden va más allá de lo narrativo o simplemente mimético y diegético, haciendo del cine una posibilidad del arte de mostrar lo cinematográfico como presencia, real y muchas veces de forma tangible.** Ejemplo de ello son las salas cinematográficas de 3D y 4DX y por supuesto las producciones cinematográficas realizadas específicamente para ese tipo de condiciones de experiencia, tales como *Transformers* (USA, 2007), dirigida por Michael Bay, *Tron: Legacy* (USA, 2010), de Joseph Kosinski; para el caso 4DX: *The Hobbit: an unexpected journey* (USA, New Zeland, 2012), de Peter Jackson, en esta última donde los 48 fotogramas por segundo y la utilización del formato 3D con la sincronización de movimientos de butacas, olores y vibraciones son parte de la apuesta por la intensidad de la experiencia estética de un filme⁷⁶. Otro ejemplo, es *Life of Pi* (China, 2012), cuyo director Ang Lee, presenta un largometraje también diseñado para 4DX y en donde es posible apreciar su propuesta estética desde el inicio mediante la corporeidad de los créditos haciendo que sean parte objetual de la puesta en imagen, entrando y saliendo desde los costados y pasando por detrás de palmeras, muros y generando sombras en estos cuerpos, así como reflejos en el agua, todo ello durante la primera secuencia⁷⁷, o también jugando con los reflejos y las apariencias a través del elemento “piscina”, que es de orden diegético y figurativo, pero que adquiere sentido desde lo figural, es decir, cómo se presenta.⁷⁸

Precisamente en este punto, la propuesta de Gilles Deleuze (2002) define a la sensación como un ***ser -en -el -mundo***, ya que, afirma, “a la vez devengo en la sensación y algo ocurre por la sensación, lo uno por lo otro, lo uno en lo otro”⁷⁹, de tal manera que **el cuerpo del espectador da sentido a los signos presentados al mismo tiempo que percibe signos en función de su abstracción del pensamiento incluyendo sensaciones y emociones. Este conjunto hace que el**

⁷⁶ En el mismo cauce, se preparan ya los siguientes largometrajes que completan la zaga: *The Hobbit: the desolation of smaug* (2013) y *The Hobbit: there and back again* (2014), también dirigidas por Peter Jackson.

⁷⁷ Los efectos especiales diseñados para las letras son realizados a través de software para 3D combinados con Adobe Illustrator.

⁷⁸ Otra mención al respecto es *Panic Room* (2002), dirigida por David Fincher, donde los créditos iniciales también cobran corporeidad objetual que se experimenta al estar en las fachadas de los edificios de la ciudad de Nueva York, generando sombras.

espectador sea sujeto y objeto: apela al sistema nervioso y al instinto, en paralelo del acontecimiento. El cine digital aspira al diseño de cuerpos que hagan tangible las apariencias impactando en las sensaciones. La puesta en imagen, como la llama Manovich, alude a la presencia de cuerpos no en tanto que se representan como objetos, sino en cuando son vividos como parte de la experiencia estética. En ese sentido, filmar es hacer visible las fuerzas que no están al alcance de un ojo, por ende, el cine es dirigido desde/hacia el cuerpo, entendiendo que se trata de un complejo de ideas creadas desde el cine.

En ese acto, el cine conlleva a una abstracción donde existen formas sensibles que adquieren sentido a través de un proceso semiótico entre figuras, aludiendo con dicho término a todos aquellos elementos cinematográficos que transgreden la naturaleza visual del ojo y por lo tanto, a la distinción de lo figurativo y diegético. En estas condiciones, se insiste en el ejemplo de lo figural y lo figurativo en la secuencia de *The Matrix* (1999), donde se define a **lo figural como aquella plasticidad e ingravidez de los movimiento efectuados por Neo para desviar las balas disparadas por uno de los “agentes” de la Matrix.** La muestra de este tipo de corporeidad desde lo figural ha trascendido más allá de la diégesis de *The Matrix*, utilizando la misma secuencia para la elaboración de parodias o como de resonancias en otros largometrajes como *Kung Fu Panda* (2008).

El término de **figural** es retomado de la propuesta de Gilles Deleuze para **destacar dichos acontecimientos que transgreden al sistema nervioso y que forman parte de las características formales para ser mostradas mediante una tecnología digital. Precisamente es hacer emerger la figura de lo figurativo, no desligándola, sino intensificándola precisamente en función de la experiencia estética del espectador.** Dicho sea de paso, llevar a la creación cinematográfica no por el camino de representar la realidad, sino de **ilustrar lo visible e invisible por el ojo humano, de manera desbordada, intensificada a partir de acontecimientos tangibles desde el filme y que forman parte del pensamiento del espectador, haciendo que el cuerpo sea personaje pero también figura, en referencia al humano, pero también a los poros, al sudor, a los fluidos.** Así, el **acto comunicativo existe en razón de un proceso cognitivo donde el cuerpo no sólo es una parte de dicho acto, sino un principio configurador de sensibilidad, ideas y por lo tanto, de sentido.** “Lo importante es no constreñir la Figura a la inmovilidad; al contrario, deben hacer sensible una especie de

marcha, de exploración de la Figura por el lugar, o en sí misma. Es un campo operatorio. La relación de la Figura con su lugar aislante define un hecho: el hecho es... eso que tiene lugar... Y la Figura de este modo aislada se convierte en una imagen, en un icono.” (2002: 13,14)

Con lo anterior, se definen ambos conceptos de acuerdo a sus aspectos en el cine digital:

- Aspectos figurativos: referidos a lo ilustrativo y apegado a lo mimético del cine.
- Aspectos figurales: descritos en apego de la sensación, por ende “forma sensible relacionada con la sensación; actúa inmediatamente sobre el sistema nervioso, que es carne.

Dichos términos aluden al interés por la presencia de las representaciones desde su aspecto formal, ya que en dado caso, los colores mismos son un sistema que, junto con los sonidos de ciertos movimientos (como el de la ingravidez, o el de la deformidad de un cuerpo) son invenciones y parte del sentido del filme que en conjunto impactan al sistema nervioso del espectador y suscita sensaciones y emociones. No es que el cine contenga sensaciones, sino que el espectador suscita un sentido a través de sus experiencias previas. No es que el director de un filme sólo tenga la posibilidad de filmar un movimiento lento por las condiciones físicas, sino por una fascinación por el letargo de dicho movimiento para mostrar la movilidad en los cuerpos, misma que escapa del ojo humano. No se trata de hacer lo visible, sino hacer visible todo aquello que es difícil de lograr percibir. El cine es el arte del *index*, por lo tanto, el cine digital es el arte de la evidencia intensificada. Todo ello a través de la cinética, el diseño y los diferentes software y hardware.

d) El cine y lo digital: software y hardware como parte del hecho comunicativo desde la estética de las intensidades.

Tras la anterior revisión de perspectivas teóricas y de análisis sobre el cine, es necesario ubicar la presente investigación dentro de las posibilidades de contemplar la diversidad de creaciones realistas en el cine. Al respecto, Manovich (2005)

afirma que "ya no pensamos en la historia del cine como en un avance lineal hacia un lenguaje. Ahora, la historia es una sucesión de lenguajes distintos e igualmente expresivos, cada uno con sus propias variables estéticas y que bloquean algunas de las posibilidades del lenguaje precedente."⁸⁰

Desde una **perspectiva de comunicación**, el **análisis cinematográfico**, a partir de una secuencia de **imágenes - sensación**, confiere al estudio de la parte formal y sensitiva del discurso cinematográfico posibilitando pensar **lo cinematográfico** del cine digital **desde sus cualidades** en lo que Manovich conceptualiza como **puesta en imagen** refiriéndose no sólo al **montaje temporal** sino también el **montaje espacial** en relación con el **movimiento** generado por el espectador, entendidos por medio de una **relación tripartita** donde la consecución de cada uno de los elementos se puede concebir para realizar un análisis minucioso de aquello que le significa al creador de sentido de dicho mensaje fílmico y lo que puede ofrecernos para nuestra investigación: analizar cómo son concebidos algunos modelos culturales relacionados con el **sentio - cogito** a partir de la **experiencia estética de las intensidades**. En ese sentido, se parte de la experiencia estética del espectador por medio de la identificación de una imagen -sensación, analizando lo que se encuentra en pantalla y que se logra a partir del montaje. Al respecto, Manovich reconoce dos técnicas básicas de montaje⁸¹:

1. Montaje temporal → "por el que las realidades distintas forman momentos consecutivos en el tiempo". Un ejemplo de ello es *Avatar* (2010), precisamente en la secuencia de imágenes emplazadas para referir a la traslación mental de Jack al avatar de su hermano gemelo.
2. Montaje en el interior de un plano → opuesto al anterior con realidades que contribuyen como partes de una misma imagen. Otro ejemplo es *Inception* (2010), en la secuencia en imágenes dispuestas a través de "imágenes en capas" hecha en Adobe Premiere, donde se muestra a Ariane y a Cobb conversando en el exterior de una cafetería parisina cerca de la Torre Eiffel y el Bosque de Boloña.

Dicha identificación del montaje se complementa mediante la aseveración de Bordwell (2001):

⁸⁰ Manovich, *Op. cit.*, p. 389.

⁸¹ Manovich. *Op. cit.*, p.20.

“No hace falta una gran introspección para encontrar un orden y un desorden dialéctico interno o una lucha entre las fuerzas del mal y del bien en cualquier trama seria; o una profunda dialéctica de la apariencia y la realidad en cualquier trama en la que la acción ponga en juego ignorancia o decepción y descubrimiento; o una intención de transmitir de forma poética ‘la unidad y complejidad de las cosas.’”

Al partir del **universo fílmico**, la **propuesta de análisis** presentada en esta investigación **da pauta a pensar en la experiencia estética y por ende en un espectador**. Cada forma aparecida en el campo visual establece las relaciones perceptibles entre los elementos de la totalidad de un filme y también las relaciones con los elementos dispuestos con intencionalidad, con relación a ciertas formas culturales de concebir realidades. Es verdad que el espectador comprende la película en su totalidad al reconocer diversos elementos que lo hacen reaccionar, sin embargo, es necesario precisar algunos instantes en los que se pueden anclar diversos elementos que conjuntan el sentido de la película, específicamente para alguien. Precisamente el llamado de atención del presente estudio es en identificar algunas imágenes en relación con la experiencia estética como generadora de conocimiento. De allí que la naturaleza del cine es ir mediante la cámara automática, contra la naturaleza óptica del ojo humano y prevalecer desde su esencia: una cámara que imita la figura y los movimientos de un ser animado, más allá de la naturaleza de la vista del humano, identificar aquellas intensidades desde la imagen –sensación y nombrar desde la representación de un lenguaje todo aquello que presenta el cine para el espectador, desde el cine –ojo deleuziano.

Anteriormente, se ha mencionado la relación entre el ser y la apariencia en virtud de la experiencia estética del espectador de cine. Al respecto, también se ha aseverado la apariencia en el cine como un hecho verosímil a una realidad, al contener aspectos que permiten establecer una aproximación a las imágenes del cine digital como imágenes sintéticas en la medida que reúnen varios elementos puntuales digitales para crear una imagen artificial. En este sentido, la apariencia es una manifestación de la realidad misma en tanto que su revelación sólo existe en ella y su sentido a partir de signos recurrentes a un bagaje cultural; generando en el **espectador** un **proceso semiótico** donde la relación de signos da paso a una identificación de distintos elementos existentes en su entorno y que concibe mediante la relación *sensus* –

rationem en donde el cuerpo es mente y la mente es cuerpo. De esta manera, se parte de la **apariencia fenoménica** en cuanto objeto que genera un **hecho comunicativo** desde el proceso cognitivo del espectador originando una intuición sensible y por otra parte de la **experiencia estética** al generar un **conocimiento nouménico, en relación con la intuición intelectual**.

Cabe señalar que el uso del término de apariencia no es para descalificar las creaciones audiovisuales del cine. Todo lo contrario. Las distintas producciones cinematográficas en su sentido de artificio, no dadas de manera real, sino por medio de producciones de modo artificial, tienen relación con la concepción de la realidad a la cual refiere:



Al hacer referencia al software y hardware utilizados en el ámbito cinematográfico, sin detenerse en una problemática desde la poética, se discute acerca del **hecho cinematográfico** desde **lo cinematográfico**, es decir, a partir del estudio del cine y las creaciones plasmadas mediante filmes que evocan no sólo a relatos y efectos especiales, sino a invenciones y apariencias reales en tanto sensibles al espectador y que por ese hecho, son aplicaciones, usos y parte de experiencia en un proceso semiótico. En tal caso, se insiste en la invención de un movimiento de cuerpos en estado de plasma con un sonido que evoca sólo a esa acción cinematográfica (*The Matrix* o *Hero*), a la suspensión de cuerpos con una ritmicidad sonora y visual a través de lo figural (*300*, *Ultraviolet*, *Inception*, *Avatar*). Todo este sentido en razón de las cualidades cinematográficas que permiten entender, analizar y reflexionar acerca de estas disposiciones que convergen a una tecnología y por lo tanto a una forma de pensamiento ya no sólo formal, sino procesual. Es decir, reflexionar el cine

desde una concepción de modelos específicos para cada filme; pues cada uno de ellos se ofrece al espectador y es a través de su experiencia estética (dispuesta, convenida, convencional) como da paso a una construcción de modelos de estudio. Esto determina, en la investigación transversal del cine que un espectador no es un sujeto pasivo, sino un generador de sentido al momento de interpretar un universo fílmico mediante lo que le significa, lo cual se apega a patrones culturales que determinan su bagaje cultural, constantemente verificable, en tanto que conlleva a la observación y a la experimentación. El cine desde su artificialidad, evoca a ese pensamiento procesual donde converge el lenguaje no de manera sistemática, sino continua vivencial y orgánica.

El universo, tanto el físico como el humano, desde el punto de vista de las diversas ciencias, se comprende no como un múltiplo reducible a la unidad, sino como un múltiplo fragmentario, en el que muchos modelos se confrontan y compiten entre ellos. La cultura, en este fin de siglo (y en el comienzo del XXI), nos ofrece la terminación de todo modelo normativo y la producción de objetos inestables, complejos, polidimensionales (*sic.*) aunque la filosofía tradicional pretenda no percatarse de que estamos asistiendo a una paradójica fractura: por un lado, una visión euclidiana de la cultura y, por otro, el nacimiento de las geometrías no euclidianas del saber. Distorsión y prevención del espacio de representación de la cultura de hoy que parece estar sujeto a fuerzas que lo doblan, lo pliegan, lo curvan, lo tratan como un espacio elástico.⁸²

Al respecto, Alejandra Figliola y Gerardo Yoel (2004) definen como **imagen digital** aquella que “desplaza el objeto real desde fuera hacia adentro de la máquina, hasta colapsarse en su interior”⁸³, es decir, **dejar de lado la mediación que existía entre la máquina y el filme proyectado (por lo tanto *experimentado*), los cuerpos reales**. “La evolución de las máquinas productoras de imágenes se manifiesta en múltiples aspectos, pero quisiéramos detenernos en dos de ellos: uno es la materialidad producida para representar al objeto y el otro es sobre la relación de la máquina con el objeto

⁸² Mercedes Garzón Bates. (2000) *De la ética a la frenética*. México: editorial Torres Asociados, p.41.

⁸³ Alejandra Figliola; Gerardo Yoel. (2004) “Pitágoras digital”, en *Pensar el cine 2. Cuerpo(s), temporalidad y nuevas tecnologías*. Argentina: Bordes Manantial, p. 342.

'externo'⁸⁴ De esta manera, **lo fragmentario del cine digital es comprensible en tanto el desplazamiento de mediaciones objetuales reales por mediaciones objetuales de una realidad cultural, a partir de sus cualidades, provocando otras percepciones como la sensación de detener el tiempo, la consistencia de plasma de algunos cuerpos concretos, etc.**

Así, el estudio de lo cinematográfico pone atención en los efectos generados por el desarrollo tecnológico en la industria del cine no a partir de sus emplazamientos meramente técnicos, sino corporales y por ende, con una importante repercusión en la construcción de sentido en un filme. Reconociendo diversas técnicas a través de la descripción de su aplicación, la **experiencia estética de las intensidades** logradas en el **cine digital** conlleva a la identificación de los efectos corporales mencionados por Figliola y Yoel:

- 1) Modificación sensorial que genera la máquina en el hombre que la opera. Para tal caso, se ejemplifica la diversidad de experiencias en el momento de filmar con una cámara cinematográfica de principios de siglo XX la cual requería de fijeza al tener ausencia de ejes rotatorios, o la experiencia corporal del operador mediante el *steadicam*, que permitía la manipulación de la cámara a través de un arnés.⁸⁵
- 2) Prescendencia del cuerpo como objeto real de la representación que conlleva a la omisión del cuerpo. Lo cual plantea varias vertientes de discusión filosófica en la medida que existen producciones en las cuales sólo se han captado

⁸⁴ *Ibidem.*

⁸⁵ Otras técnicas operatorias para la manipulación estabilizada de la cámara son: "Glidecam (está pensada para un uso menos profesional que la steadicam, aunque permite obtener una gran calidad. Basa su equilibrio en un simple sistema de contrapesos y un balancín de precisión. Permite hacer tomas panorámicas de 360° e inclinación de más de 270°. Con este tipo de cámaras se consigue suavidad en movimientos tan complicados como correr, ir agachado, andando); Bodycam (permite reducir la inestabilidad en movimientos tales como subir escaleras, correr... Además de esto, ofrece la posibilidad de ampliar los puntos de vista, ya que permite mayor movilidad que el *dolly*); FlightStick (sistema estabilizador similar a los anteriores, pero ha añadido un peso en la parte baja del trípode y un monitor); Handyman (hay varios modelos dependiendo del volumen y peso de la cámara (Handyman 100, Handyman 1000, Handyman 1000c, Handyman 2000, Handyman Clip and go, Handyman DV y Handyman CN) o el estabilizador artemis by Sachtler: Sachtler lanzó al mercado en 2001, junto con el cámara Curt O. Schaller, el sistema de estabilización de cámara "artemis". La gama de sistemas presenta una estructuración modular y consta de tres modelos básicos: el artemis DV Pro (sistema para no iniciados para (H) DV), el artemis EFP HD, así como el artemis Cine HD. El sistema de estabilización de cámara de nuevo desarrollo se basa en cinco patentes, que optimizan el manejo de señales de vídeo HD y perfeccionan el balance. Sachtler fabrica para el sistema de estabilización de cámara, entre otros productos, un brazo de resorte de fibra de carbono compatible con todos los chalecos con conexión industrial americana estándar y con gimbals con arm post de 5/8". artemis fue el primer sistema de estabilización de cámara compatible con HD. El último desarrollo es el artemis EFP HD SE, un sistema especial concebido para cámaras digitales, como la RED ONE) y finalmente, el eemov (EEMOV fabrica estabilizadores asequibles a los cineastas independientes. Sus productos son ligeros y fáciles de usar. Los modelos básicos se puede complementar con una pantalla LCD de color o la pantalla TFT, baterías, mandos a distancia y otras aplicaciones). [www.wikipedia.org/steadicam]. Consulta: Octubre 2012). A partir de la lectura de esta cita, se puede recopilar varios ejemplos sobre la comprensión de la adecuación de los artificios a una corporeidad conveniente a la invención humana en tanto que como artefactos son extensión del cuerpo humano y de la sensación de corporeidad.

movimientos y expresiones de actores a través de la técnica CGI/VFX⁸⁶, para crear grandes historias, como es el caso de *Avatar* [Cameron, 2009]. Dicha discusión también está presente en los costos de producción de un largometraje y con ello, el pago a los protagonistas de la historia:

En menos de cinco años, habrá famosísimos actores virtuales', expresó convencido Peter Plantec, un reconocido especialista en animación digital durante el Festival Mundos Digitales, que se efectúa en La Coruña, España. En su conferencia titulada *El valle inexplicable*, Plantec analizó los problemas y los horizontes que enfrenta la recreación del hombre en formato digital [...]. Los acercamientos al hombre digital, en películas como *El expreso polar* [2004] o *Beowulf* [2007], ambas de Robert Zemeckis, han dado como resultado seres inquietantes, que crean rechazo porque parecen personas, pero su expresividad está desquiciada, resume Plantec.' Para Plantec, ese camino hacia la perfección digital empieza ya, y apunta al diseñador de producción Alex McDowell como punta del iceberg de esta nueva tendencia, que tiene pendiente de estrenos de dos películas: *Avatar*, de James Cameron y *Watchmen*, el nuevo delirio de Zack Snyder.⁸⁷

Mediante esta exposición inicial, se reconoce el papel que juega la creación e invención de artefactos y por ende, la aplicación de éstos para la producción cinematográfica; consecuentemente para cada uno de los procesos cinematográficos que contempla el espectador generando otras formas de percepción de un realismo cinematográfico perfectible en razón de su texturización y en el desborde de los aditamentos fisiológico de la visión humana. Este tipo de creaciones han dado pauta a la evolución de espacio, tiempo y movimiento y de cómo sus fundamentos cobran sentido en el filme, cuando pasan de ser primeramente creaciones mentales a partir de una experiencia diversa para, posteriormente, ser manifestadas como hecho cinematográfico. Precisamente, por razón de las opciones técnicas elegidas para finalmente volverlas sensibles al espectador. Dicho lo anterior, se evoca a la secuencia de *Hero* [Yimou, 2002] en la cual se muestra

⁸⁶ La CGI/VFX son efectos digitales cuyo fin es modificar la imagen a partir de manipulación fotográfica creando un realismo de los cuerpos que aparecen en el campo visual. Las aplicaciones son directamente relacionadas con la luz y con ello, la presentación de texturas, misma que se logra con los contrastes. Este efecto digital es aplicado en los montajes cinematográficos.

⁸⁷ Agencia EFE. "Actores digitales se lucirán pronto.", Periódico *Nación*. Costa Rica, Lunes 7 de julio de 2008. [www.nacion.com/viva/2008/julio/07/viva1605055.html] Consulta: Diciembre de 2012).

la espacialidad entre las gotas de lluvia en el momento del enfrentamiento mental entre *Nameless* y *Sky*. Dicha espacialidad se comprende a partir de la presentación de la corporeidad de las gotas de lluvia en relación con el cuerpo del protagonista. Si la lectura confiere a dos corporeidades (agua + cuerpo humano) la lectura figural podrá significar la intensidad del instante.

Lo cierto es que el continuo desarrollo tecnológico va encaminado no solo a diversificar los modelos de producción de cine, economizar dichos procesos de producción. También incumbe al hecho de presenciar filmes donde se pueden percibir los cambios de forma concreta a través del texto fílmico y la huella dejada en la memoria después de haber provocado “algo” en el espectador. Se observan cambios en conceptos de espacio, de tiempo, de movimiento y por ende en el montaje, lo cual obliga a los estudiosos de los procesos comunicativos a profundizar en su estudio con la finalidad de reflexionar acerca de algunos principios que hoy rigen a los medios digitales. Al respecto, Josep Monguet y Felipe Londoño⁸⁸ señalan, a partir de Manovich, algunas de las implicaciones del desarrollo tecnológico en el ámbito del audiovisual:

- **Representaciones discretas.** Las imágenes digitales recuperan del cine las representaciones discretas. Tanto el cine, como la representación digital, está compuesto por una serie de muestras. Si las imágenes digitales se conforman a partir de una matriz de píxel que delimita un espacio de muestras en 2D, el cine realiza un muestreo de tiempo 24 veces por segundo. El cine, dice Manovich, prepara a las personas para los nuevos medios porque muestrea el tiempo y genera una representación discreta de objetos aislados que después se proyectan y conforman una representación. Aparte del cine, que surge en 1885, otros medios emplean representaciones discretas: la transmisión de imágenes por fax, en 1907, muestrea un espacio 2D, los primeros experimentos en televisión por Carey, en 1875, y Nipkow, en 1884, involucran muestreo de espacio y tiempo.
- **Integración de los medios en un mismo código.** Antes que los diseñadores interactivos integraran diversos medios en un lugar común alrededor de 1990, los realizadores de cine ya habían combinado imágenes en movimiento, sonidos y textos (como subtítulos o en las titulaciones iniciales de los filmes), durante todo el

⁸⁸ Josep Monguet; Felipe César Londoño. (S/F) *Interficies de las Comunidades Virtuales.* [www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6544/04CAPITULO02.pdf;jsessionid=D4924A4BB24C6B257E858BECE5731C7F.tdx2?sequence=5] Febrero 2012.

siglo XX. El cine, es así el primer multimedia de la Edad Moderna. Y antes que el cine, otros sistemas que integraron medios en sus presentaciones fueron, por ejemplo, los manuscritos iluminados medievales, que combinan textos, gráficas e imágenes representacionales. Un ejemplo característico de ello es la obra de Grandville (Jean Gérard, 1803-1847), *Otro Mundo*, escrita en 1844, que se concibe como una síntesis entre texto e ilustración y se considera precursora del *Art Nouveau*, del cómic y del cine.

- **Acceso a los datos almacenados.** El cine, como lo afirmó Manovich, es un muestreo de tiempo, y estas muestras conservan el orden lineal predeterminado por la edición. La información que posee una película ha sido previamente organizada por una persona, quien ha manipulado una información en un espacio bidimensional, que puede ser manejada, analizada o manipulada de nuevo, de una manera sencilla. Antes del cine, los aparatos que dieron origen a este lenguaje formal, también utilizaban el sistema de muestreo y edición lineal de imágenes. El Fenaquitoscopio, el Zoótrofo, el Zoopraxiscopio, alrededor de un perímetro circular.

- **La información de la representación.** La información de una fotografía análoga es de un monto indefinido, dice William Mitchell, en tanto, la imagen digital posee una limitación en el espacio, en la resolución tonal y contiene un monto fijo de información (Mitchell, 1995). Una imagen digital posee un número finito de píxeles, y cada uno tiene un valor tonal distinto, y este número determina la cantidad de detalle que esta imagen pueda representar. Sin embargo, dice Manovich, los escáneres comercializados al final de la década de los noventa, permitían capturar imágenes a una resolución de 1200 o 2400 píxeles por pulgada, es decir, capaces de dar un detalle tan fino de las imágenes, como las de las fotografías reales. Lo más importante, dice Manovich, es saber cuánta información puede ser usada por el observador. Los nuevos medios recuperan de las imágenes, su capacidad para ser manipuladas y transformadas, manejando la información que poseen. En el caso de la fotografía, la manipulación se realizaba alterando los químicos en el laboratorio. Con la imagen digital, la transformación se realiza a través de computadores.

- **La relación información-objeto.** A pesar de la posibilidad que tienen las imágenes digitales de no perder información en su reproducción, la verdad, dice Manovich, es que las imágenes hoy poseen bajos niveles de información y hay más degradación y pérdida que las copias de las imágenes análogas (Manovich: 1995: 54). El almacenamiento de los millones de píxeles que requieren los objetos digitales y la necesidad de anchos de canales adecuados para las transferencias de información hacen que deban ser almacenados como sistemas de compresión que necesariamente implican pérdidas de información, como los formatos JPEG para imágenes

fotográficas, MPEG para video digital o MP3 para la música. Los objetos digitales recuperan, de las imágenes análogas, su capacidad de presentar la información adecuada, sin aumentar el peso de cada uno de ellos.

- **La interactividad de los medios tradicionales.** Los objetos digitales recuperan de los medios análogos sus sistemas de interacción. Las primeras interfaces persona – computadora (HCI) llevaban al usuario a controlar el ordenador en tiempo real, a través de la manipulación de la información que se observaba en la pantalla. Una vez que los objetos son representados en el computador, este automáticamente comienza a ser interactivo. La interactividad va más allá de las primeras interfaces. **La interactividad se presenta también cuando se invita al espectador a adoptar una actitud activa y de búsqueda.** Otros ejemplos de interactividad en otros medios son:

- Las elipsis narrativas.
- Los detalles escondidos en objetos de arte visual.
- Las pinturas abstractas o cubistas que obligan al espectador a encontrar significados en las obras.
- En la escultura o la arquitectura, cuando el observador debe buscar información con el movimiento a través del espacio.
- En las películas de cine donde se dan pistas para entender la información.
- Los *happening* o *performance* que realizan un arte explícitamente participativo.

Efectivamente, la anterior cita resume los fundamentos técnicos que se van transformando lentamente a partir del desarrollo tecnológico, así como sus implicaciones socioculturales. Ya se señaló en líneas anteriores cómo estos cambios tienen relación con el cuerpo y la mente humanos, por ende, en la forma de interacción de las personas reestructurando su forma de relacionarse con el mundo a partir de las significaciones generadas tanto en el proceso físico – cultural como en los procesos mentales. La reflexión sobre las formas de observar el mundo permite profundizar en estas maneras de relación entre sujetos y objetos y por ende, la forma de **comunicación** dada. En ese sentido, el **hecho estético** como resultado de la experiencia comunicativa con un filme permite hacer una lectura de la semiosis generada y detallar los fenómenos culturales de la forma de percepción de un entorno, misma que se presenta a partir de una información visual y

sonora aparentemente discontinuas de un proceso social y que, sin embargo, al mismo tiempo, están en una continuidad al ser un **proceso semiótico**⁸⁹. De esta manera, es posible analizar los momentos sociales y culturales del uso de técnicas y problematizar las condiciones contextuales, mismas que pueden ser retomadas con el objetivo de dar un sentido al uso en la creación fílmica, por ejemplo el largometraje *Gangs of New York* (Scorsese, 2002), donde se muestra visualmente el uso de colores opacos recordando las condiciones plásticas de cierta época dadas por el desarrollo de artificios propios del arte de filmar. Mismas características que cimentan el reconocimiento de creación cinematográfica y experiencia a partir de un orden estético condicionado a denominar aspectos específicos ya sea de género cinematográfico, temática, época o corriente artística de un momento. Otro ejemplo es el filme *The artist* (Hazanavicius, 2011), en B/N provocando una lectura concreta de la época del cine silente francés de principios del siglo XX. En ambos caso, ya no se trata de las condiciones técnicas del momento histórico, sino del uso de una tecnología específica de una época para dar sentido a la diégesis del filme más allá de la dirección artística, los recursos de vestuario, locaciones, actitudes corporales actorales, etc.

Esta perspectiva evoca a la definición de **materialismo digital** (Manovich: 2005) que determina el análisis del cine digital no solamente prestando atención al producto (hardware y software), sino también al **proceso de cómo se crean y se usan dichos aditamentos**. Con ello, las condiciones de producción en el cine no serían determinadas *de facto* como un sistema, sino como proceso, lo cual permite dar paso a la reflexión de los procesos creativos del humano en relación con su entorno y sus creaciones artefactuales. En el mismo sentido, Manovich también critica al análisis de los filmes en tanto que dejan de lado los momentos de producción de sus estructuras materiales. Al respecto, investigaciones como la expuesta en estas líneas llaman la atención del hecho estético como un proceso previo de conocimiento del mundo y por consiguiente, una posibilidad de estudiar el sentido en un texto a partir de modelos previamente estructurados, donde el cine es, como lo señala el mismo autor, un articulador de las distintas manifestaciones técnicas de lo que hoy conocemos como multimedia. Es a partir de su comprensión que es posible analizar algunos aspectos suscitados emocionalmente desde el *sentidô -côgitô*, confirmando la existencia de formas de pensamiento específicas a un momento histórico.

⁸⁹ El proceso semiótico se define como un procedimiento mediante el cual un objeto funciona como signo, es decir como un elemento que representa un objeto. En todo proceso semiótico existe una relación entre el signo y otros signos o la relación de un signo consigo mismo, a lo cual se le denomina dimensión semántica del proceso semiótico.

Analizarlas desde esta perspectiva, enriquece la apuesta por lo que se nombra como orden estético en una interfaz cultural, en un montaje espacial y en la cinegratografía (Manovich, 2005).

Finalmente, para dar paso al siguiente apartado, se reflexiona en torno a la siguiente interrogación: ¿cuáles son los elementos indiciales de la representación en la imagen del cine digital? La respuesta se ciñe tanto a elementos pictóricos como sonoros aparentemente discontinuos, pero que se hacen presentes en un *continuum* donde la experiencia es un hecho en el proceso de comunicación que suscita sentido en los textos fílmicos no sólo desde lo que lo produce; también desde las cualidades que los definen, de allí lo cinematográfico del cine.

II

Sentiô - Côgitô

de las c/sinestesias del cuerpo a la cinestesia⁹⁰de lo cinematográfico en la imagen sensación.

*"El conocimiento es mera construcción humana...
los sentimientos son la construcción de lo humano."*

Bar "La Pluma Blanca", Hermosillo, Sonora, 2011.

Sentiô y *Côgitô*, dos predicativos implicados en la comunicación. Como elementos fundamentales de cualquier proceso comunicativo, sentir [*sentiô*] y pensar [*côgitô*], posibilitan el análisis de largometrajes más allá de concebirlos solamente como objetos audiovisuales o representaciones de una forma de conocimiento de un entorno cultural específico. Un proceso cognitivo que se materializa a través de un hecho de comunicación entendido como una ejecución de modelos culturales mediante los cuales se emiten mensajes con sentido de apropiación, auto-reconocimiento y seguridad

⁹⁰ Entiéndase por Cinestesia el "conjunto de sensaciones de origen muscular o articulario que informan acerca de la posición de las diferentes partes del propio cuerpo en el espacio." *Diccionario Larousse 2002*. Colombia: Larousse, p.245. Se trata de la "percepción del equilibrio y de la posición de las partes del cuerpo." *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. [www.rae.es] Consulta: Febrero 2012.

ontológica⁹¹. Sentir y pensar son actos que generan un discurso por razón de formas lógicas concebibles a la mente – ojo, se refiere a un proceso de abstracción del entorno a través del lenguaje. Mediante la sensación y el pensamiento ocupamos espacios al brindar orientación e identificación; tiempo como condición estética de una trayectoria, dándoles sentido desde una movilidad específica generada mediante la percepción humana.

Sentir es el acto de experimentar impresiones que pueden venir del interior y del exterior del individuo. La **sensación** es un elemento advertido por un sujeto y que modifica su estado. La sensación es diferenciada de la **percepción** a partir de René Descartes⁹², quien la define como la referencia a la cosa externa. Immanuel Kant se apropió de esta concepción y definió percepción a una representación con conciencia. En cambio, la sensación evoca a un pensamiento del sujeto y a un conocimiento de carácter objetivo.⁹³ Por otra parte, **pensar** como acto de ejecutar una actividad mental es referida en la tesis desde la concepción del término **pensamiento**, es decir, como aquel proceso cognitivo donde el espectador suscita un sentido a partir de una serie de relaciones con su memoria, es decir, su bagaje cultural y el momento de experiencia con su entorno. **Pensar** es reunir representaciones en la conciencia, según palabras de Kant. Consecuentemente, pensar es el conocimiento por nociones. En su libro de *Crítica de la razón pura* (2005), refiere que los conceptos son “predicados de juicios posibles a alguna representación de un objeto todavía indeterminado’ y que por lo tanto, cuando este objeto no es dado a la intuición sensible, si bien se tiene un ‘pensamiento formal’, no se tiene un conocimiento verdadero y propio, que consiste en la unidad del concepto y de la intuición.⁹⁴ Sentir y Pensar son predicativos de cualquier acto de comunicación y por lo tanto, interés en su relación con el cine.

⁹¹ En palabras de Anthony Giddens, al hacer referencia del término “seguridad ontológica”, culturalmente se evoca a la conciencia práctica, la cual concibe como un basamento cognitivo y emotivo de los sentimientos propios de la cultura del individuo, mismos que “están adheridos a los grandes segmentos de actividad humana en todas las culturas”. Giddens. *Ibid.*, p.43.

⁹² René Descartes. (1963) *Las pasiones del alma*. Buenos Aires: Aguilar, 195 pp.

⁹³ En la definición de los conceptos, también se cita a Antonio Rosmini (1797-1855), precursor del *Sensismo* y su concepción de percepción intelectual, que la define como el “acto fundamental de conocimiento, en cuanto es una síntesis entre la idea del ser en general y la idea empírica que resulta de la sensación (de las cosas externas) o del sentimiento (que el yo tiene de sí) (*Nuovo saggio, sull'origine delle idee*, 1830, SS 492, 537, etc.)”. Niccola Abagnano. (2008) *Diccionario de Filosofía*. México: FCE, p.808.

⁹⁴ *Ibid.*, p.803.

Con lo anterior, se plantea la reflexión sobre el proceso de comunicación como generador de la experiencia estética cinematográfica del espectador, misma que le corresponde por ser un sujeto cuya capacidad de pensamiento incumbe sus sensaciones y emociones en tanto que son traducibles desde cualquier aspecto cultural.

Consecuentemente, cabe preguntar el significado del tiempo, el espacio, el movimiento y la continuidad en el cine digital, así como la forma de representarlos y presentarlos cinematográficamente, y el cambio de sentido surgido como parte formal de un largometraje. Fenomenológicamente, el espectador percibe cada uno de estos elementos que le dan seguimiento a la formación y contenido de un objeto existente como lo es una película en razón de un proceso rutinario de contacto y de aceptación emotiva de la realidad, dada como ese mundo exterior, sin el cual la existencia humana no sería posible. Así, sentir y pensar el cine corresponde a la razón de ser de un proceso comunicativo y como tal, se refiere a una experiencia orgánica del movimiento, del espacio y del tiempo de un filme; que una vez percibidos adquieren sentido a partir de sus cualidades en relación con las figuras de las imágenes. Tal afirmación, supone una reflexión en torno al *sentîô* y al *côgitô*, al pensamiento y a los oídos, a la formulación de frases junto con lo que observan los ojos y, por qué no, a la relación entre el sentido de momentos de una historia con la supuración de los poros de un espectador:

Era 28 de diciembre de 1895 cuando fue la primera función de cine. Los hermanos Lumière proyectaron imágenes silentes de unos obreros a la salida de una fábrica en Francia, el título: *La sortie des ouvriers des usines Lumière à Lyon Montplaisir*, la cual fue bien recibida por los espectadores debido a la identificación con las figuras de esas imágenes que captaban la cotidianidad de miles de trabajadores. Con menos de 30 minutos de duración y con varios cortos en B/N, esta proyección de los Hnos. Lumière recorrió varios lugares. Posteriormente, proyectaron su filme *L'arrivée d'un train à La Ciotat*, mismo que enloqueció a los espectadores, quienes levantándose de sus asientos, salieron del lugar pensando que podrían ser arrollados por el tren de la imagen.

Por ende, se trata de discutir algunas de las ideas sobre el proceso de comunicación y el valor epistemológico y ontológico de la experiencia estética para el análisis cinematográfico en un contexto definido por Lipovestky como *hipercine*, noción que se refiere a la última etapa de proceso de creación, desarrollo y expansión del cine. Etapa que se caracteriza por el gran avance tecnológico y el impacto de ésta en la producción y mediación con los distintos

audiovisuales no sólo en el ámbito cinematográfico. Asimismo, señala que en la actualidad “las películas siguen un esquema narrativo, fluido, continuo, que busca la verosimilitud para conseguir la participación inmediata del espectador. Debe parecer que la historia se cuenta sola, debe exponer una cronología lineal, enganchando las diversas acciones a una intriga principal. [...] Nada se muestra por azar, nada debe parecer superfluo, incongruente o confuso, todo está organizado para que el relato conduzca al desenlace final.”⁹⁵ Y esta manera de relación ahora incluye a las pantallas, relación que implica a cada individuo como creador y filmador de su vida, pasando de una **cinefilia** a una **cinemanía**:

Después de los años ochenta, en efecto, mientras la dinámica individuadora y mundializadora sacude el orden internacional, se configura la cuarta época del cine. La llamamos aquí *hipermoderna*, [...]. Esta cuarta fase de la historia del cine, subrayémoslo, no tiene la misma condición que las tres primeras. Mientras que éstas estuvieron caracterizadas por innovaciones de primer orden que en cada caso afectaron sólo a sectores delimitados, en la actualidad tenemos trastocadas todas las dimensiones del universo cinematográfico (la creación, la producción, la promoción, la distribución, el consumo) al mismo tiempo y de arriba abajo.⁹⁶

Son los tiempos del mundo pantalla, de la todopantalla, contemporánea de la red de redes, pero también de las pantallas de vigilancia, de las pantallas informativas, de las pantallas lúdicas, de las pantallas de ambientación. El arte (arte digital), la música (videoclip), el juego (videojuego), la publicidad, la conversación, la fotografía, el saber: nada escapa ya a las mallas digitalizadoras de esta pantallocracia. La vida entera, todas nuestras relaciones con el mundo y con los demás pasan de manera creciente por multitud de interfaces por las que las pantallas convergen, se comunican y se conectan entre sí.⁹⁷

En ese sentido, el interés por la manera en cómo influye el cine en el espectador, también da pauta a considerar sus actos sensitivos en relación con un pensamiento cinematográfico relacionado ya no sólo con el cine, sino con una pantalla, a través de una mente -ojo que problematiza el alejamiento de la razón y de lo sentimental en una sociedad como la

⁹⁵ Gilles Lipovetsky y Jean Serroy. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. España: Anagrama, p.26.

⁹⁶ Lipovetsky. *Ibid.*, p.21 y 22.

⁹⁷ Lipovetsky. *Ibid.*, p.22.

occidental donde el espectador tiene una relación con un objeto contenido de elementos cognitivos y relacionables con aspectos viscerales; un espectador que nombra hallazgos para conocer su entorno. Precisamente es el tema a desarrollar en el presente capítulo, mismo que se asociará con algunos aspectos sensitivos que forman parte de un proceso de experiencia estética, con lo que provoca intelectualmente un filme. Es decir, se propone trastocar algunas referencias de la cotidianidad sensitiva para llevarlos al campo de estudio de la comunicación y reflexionar en torno a su concepción en el proceso de analizar un filme.

La propuesta de análisis de los procesos comunicativos en el cine a partir de una **estética de las intensidades** es dar importancia a un momento de relación del espectador con el mensaje cinematográfico en un hecho de comunicación cotidiano; una correlación con una *pantalla*⁹⁸ que trastoca las formas de interacción con el entorno cultural en donde “el individuo de las sociedades modernas acaba viendo como si fuera cine, ya que el cine crea gafas inconscientes con las cuales aquél ve o vive la realidad.”⁹⁹

Al respecto, ya se ha enunciado la noción de **estética** como un **modo privilegiado del conocimiento en tanto que en su proceso existe una apreciación del objeto a través de una experiencia de un hecho comunicativo**¹⁰⁰, por ende, la **estética de las intensidades** se apega al momento de **frenetismo, afecciones y manías actuales** [Garzón, 2000] donde **los medios de comunicación, como el cine en su formato digital, están desarrollados conforme a una integración de diversas técnicas multimediatas para intensificar la experiencia del espectador en su vivencia con una película** y, por lo tanto en su relación con una ventana de posibilidades, de índices que provocarán fenoménicamente en su cuerpo tanto sudoraciones, cambios en su ritmo cardiaco, desorientación en su ubicación espacial, como variantes en su proceso cognitivo para arribar al sentido mediante una relación hecha simbólicamente. Asimismo, la **estética de las intensidades** pretende incorporar a la **experiencia estética** como un proceso mediante el cual es posible entender lo **figural** y lo **figurativo** del cine mediante la identificación, descripción y análisis de la plasticidad del *hipercine* y de las cualidades cinematográficas en la medida en que es vivido por un espectador.

⁹⁸ *Videre infra*. Capítulo I “Del universo fílmico y las cualidades cinematográficas: aproximaciones.”, p.21.

⁹⁹ *Ibid.*, p.28.

¹⁰⁰ *Videre infra*. Capítulo I, p.21.

De esta manera, al hacer **referencia sobre la percepción senso -intelectual a través de la naturaleza de los largometrajes y todos sus implementos, se analiza desde las ciencias sociales la concepción de un entorno cultural y la manera en cómo se entienden o traducen las formas de concebirlo y con ello pensar el espacio, el tiempo y el movimiento cinematográficos no como conceptos abstractos, sino en referencia a las cualidades percibidas culturalmente en el cine mediante el ojo -mente deleuziano, reconociendo lugares, épocas y ritmos específicos al momento contextual de la diégesis y del cultural**¹⁰¹. Una escena de un filme puede motivar en el espectador llanto; un llanto que tiene relación con ese momento específico de la diégesis y que parte de una mimesis o principios de la realidad. En referencia al llanto del espectador surge una nueva lectura: ese acto tiene principio de realidad que incluyen al cuerpo, al mundo y al tiempo, todo desde la memoria¹⁰², una memoria que existe en el ojo -mente.

El cine es una posibilidad concreta y tangible para **experienciar** lo que han imaginado otros sujetos. Por ende, un motivador para discutir sobre las diferentes formas de dar sentido a una realidad a través de significaciones percibidas, mismas que conllevan a un aprendizaje no sólo de lo que se piensa y significa con las historias, también de aquello que el espectador siente y evoca en su significación y significancia. Sobre estas primeras especulaciones, los diferentes recursos técnicos como el uso de lentes, diversos formatos (3D, 4D, 4DX, etc.), efectos especiales (incluidos los diferentes programas de software para el cine digital), son los mismos que impactan al espectador; ese sujeto que no sólo ocupa un lugar y se dispone a contemplar un producto de la industria del cine, sino que ha decidido tener una experiencia que será estética en la medida en que tiene implicaciones emocionales e irremediamente siente y piensa, piensa y siente. En ese sentido, tiene una experiencia estética que suscita un universo fílmico que contiene indicios, significaciones y símbolos articulados racional e intencionalmente, una experiencia que generan **rizomas**¹⁰³ contenidos de sensaciones, emociones e

¹⁰¹ Por ejemplo, en el caso de definir culturalmente el ritmo (tecnología, técnicas y por supuesto, la apreciación estética del momento), es posible comparar los casos de la velocidad de los fotogramas (24 por segundo) a través del cinematoscopio y que en su momento mareaban a los espectadores, con el número de imágenes que intervienen en un segundo de exposición como en el caso de los videogames en 3D, donde es necesario que la velocidad de las imágenes fluya a un ritmo constante de 60 a 110 imágenes por segundo para que la recepción del jugador sea excelente y que disfrute de los efectos generados. Las imágenes expuestas generan un ritmo que corresponde a una época específica y que va desarrollando capacidades y destrezas en el espectador a través de la constante manipulación de los contenidos y exposición en el momento de la experiencia estética.

¹⁰² La discusión en torno a la relación cuerpo -mente y discurso, es ampliada por Raúl Dorrá (2011). *La casa y el caracol*. México: BUAP -Plaza y Valdés, 198 pp.

¹⁰³ Rizoma es un concepto propuesto por Gilles Deleuze y Félix Guattari para referirse a un modelo descriptivo o epistemológico donde la organización de los elementos no sigue líneas de subordinación jerárquica, por lo tanto, carece de un centro, lo cual es interesante de mencionar en algunos

ideas. Todo ello, a través de un hecho comunicativo donde el espectador percibe el resultado de un universo de artefactos, resumidos en los elementos e implementos¹⁰⁴ de un filme¹⁰⁵.

La experiencia estética generada por el cine es real y tangible en tanto que emociona. Existe como consecuencia de un acto comunicativo, por lo tanto necesaria para el estudio de la comunicación como proceso cultural y no sólo poner atención en los aspectos económicos de la industria cinematográfica. También hay que generar modelos de análisis de producciones cinematográficas con la finalidad de ocuparse de aspectos estéticos y culturales que ahonden en el impacto de ciertas técnicas que genera el cine en un espectador que hace uso de nuevas propuestas cinematográficas correspondientes con la permanente pantalla que lo habita. Tal es el caso de la proliferación de las salas cinematográficas 4D y 4DX donde cadenas como *Cinépolis* ha introducido en México las salas de este tipo, mismas que invitan a “literalmente sentir las escenas y te hace ser parte de los sucesos que ahí se desarrollan”¹⁰⁶: la introducción de las salas cinematográficas para la proyección de películas en 4D fue realizada en Mayo de 2011, por la cadena de cines Cinépolis. La sala de Paseo Acoxta está diseñada para la proyección de películas con dicho formato y con la característica de que es posible sentir los movimientos de la butaca conforme a la película. Asimismo, pasará con los efectos de luces proyectadas desde el fondo de la sala, el sonido estereofónico, la presencia de vapor y agua a aparecer conforme a los sucesos fílmicos. La primera película exhibida en México fue *Pirates of the Caribbean: on stranger tides* (2011/ Dir. Rob Marshall). Hasta septiembre de 2011, sólo existen cuatro salas en México (dos en el Distrito Federal, una en Guadalajara y otra en Monterrey. La industria de 4D fue adoptada a formato 4D por la empresa coreana CGV, misma que opera en Corea, China,

campos de conocimiento como la semiótica o la teoría de la comunicación. La palabra rizoma busca aproximarse a la idea de representar un sistema cognoscitivo sin proposiciones o afirmaciones jerárquicas, ni más fundamentales que otras, sino que se van creando a partir del avance del proceso lógico en relación con el objeto al que se estudia. El origen de la palabra surge propiamente de la Botánica, donde se reconoce al árbol de Porfirio, como una raíz cuya ramificación está en cualquier punto, sin importar la posición de la planta. Gilles Deleuze; Félix Guattari (1989) *El pliegue*. Barcelona: Paidós, 177 pp.

¹⁰⁴ A diferencia de los elementos cinematográficos numerosos definidos en libros como *El arte cinematográfico* (Bordwell: 1995), o *Estética y semiótica del cine* (Lotman, 1979), los implementos corresponden a las herramientas y técnicas aplicadas a la industria del cine, los cuales son identificables a partir de los hardware, pero también a partir de los Software para este tipo de industria. Precisamente, y en propuesta de Manovich, este tipo de implementos deben comprenderse en el momento de acercarse al estudio de los medios de comunicación. En el caso de la presente investigación y en referencia al término de *imagen sintética*, los implementos se muestran en su forma tangible, es decir, como índices de un momento de desarrollo de técnicas. En la imagen, los implementos son perceptibles como index.

¹⁰⁵ Así, la imagen fílmica es concebida como una imagen sintética en tanto resume todo un bagaje histórico y cultural del intelecto humano y su forma de relación con la tecnología.

¹⁰⁶ Fuente: Dalia de Paz. “Atrapados en 4D”. Agencia de noticias *El Universal*. Lunes 22 de agosto de 2011. Consulta: [www.eluniversal.com.mx] Consulta: Noviembre 2011.

Tailandia y en los parques temáticos como en Disney y en Universal Studios, en Estados Unidos. El costo aproximado de cada sala es de 22 millones de dólares y cada butaca tiene un valor de cinco mil dólares.

Por ende, la pantalla como un **espacio de ilusiones**¹⁰⁷ no se muestra a sí misma y de manera automática, es el espectador quien da sentido y potencia desde el momento de ser perceptivo de sus cualidades cinematográficas. Primordialmente mediante la espacialidad, la temporalidad y la movilidad de la plasticidad de las figuras que enmarcan esos elementos cinematográficos y cinegráficos, mismos que convergen alrededor de diferentes representaciones de una realidad y cuya naturaleza audiovisual va más allá de lo bidimensional al ser mediadora de una visualidad y una sonoridad que trastocan y afectan un acto de comunicación.

a) Imagen - concepto en una cotidianidad senso -razonada.

Si bien el cine representa realidades de un entorno cultural correspondientes a un espacio y tiempo específicos al discurso que lo integra, cada una de las imágenes es elaborada a partir de un **lenguaje artístico**¹⁰⁸ creador de principios y

¹⁰⁷ Lipovetsky (2009) señala que la pantalla es un espacio de deseos al sentir una atracción por lo que contiene, ya sea para poseer lo que muestra, disfrutarlo o conocerlo. Sin embargo, el espectador no sólo se centra en este término, ya que una pantalla como una ventana de posibilidades, muestra indicios por medio de imágenes sonoras y visuales de un objeto que aparece en la conciencia de un espectador de manera distinta a lo que es en la realidad y, sin embargo, conserva las particularidades del objeto representado desde las cualidades que liga con la experiencia. Por ende, la pantalla al contener indicios es un espacio de ilusiones que muchas veces inducen a la comprensión de una forma de realidad y no a la realidad de lo que muestra.

¹⁰⁸ La concepción de lenguaje artístico es recurrente en el estudio de cine por ser un medio creativo, es decir, un soporte mediante el cual se genera un mensaje con particularidades específicas a un lenguaje cuyo estilo es eje fundamental del contenido y la lectura. Por parte del espectador es el procedimiento mediante el cual la película tiene sentido. Como instrumento, el lenguaje artístico es utilizado para generar numerosas dificultades entre sujetos. Sin embargo, “la aparición de comunicaciones semióticas marcó un gigantesco paso hacia la estabilidad y la supervivencia de la humanidad como un todo. La estabilidad del todo –en este caso, de la *semiósfera* –se incrementa con el aumento de la diversidad interna del sistema.” Iuri Lotman. (2000) *Semiosfera III. Semiótica de las artes y de la cultura*, p.124. La diversidad interna del sistema queda en referencia al espectador, mientras que la estabilidad del *todo* significa la cultura en sí. Respecto al concepto de lenguaje artístico, Lotman considera en su concepción un sentido de sensibilidad y de razonamiento por parte de un espectador activo en concordancia con lo que siente y con lo que piensa. De esta manera, la definición del término lenguaje artístico cobra un sentido mayor al de lenguaje por sí mismo, ya que en la medida en que exista una mayor extensión de conocimiento en el pensamiento del espectador, y por lo tanto en la forma en cómo percibe y aprehende su mundo (*sentiô –côgitô*), existirá una mayor posibilidad de entender diversas formas de los objetos que lo integran dentro de ese *todo cultural*. Así, al espectador posee una mayor “estabilidad” ante lo “desconocido”, lo cual no es otra cosa que el que pueda aplicar principios conceptuales a fenómenos que habían estado fuera de su entorno. El aumento del bagaje cultural se da a través de la aprehensión del lenguaje, incluyendo las imágenes visuales, las imágenes sonoras, los olores, las texturas, y los sabores. En ese mismo aspecto, al nombrar el *todo cultural*, se alude a la concepción de entorno

significaciones que han ido refiriendo más el acto del cine al alejarse del principio de visión del ojo, por el de una visibilidad ojo – mente, sin dejar de lado el objetivo de otras creaciones artísticas (como es el caso de la pintura): dar sentido a una creación a partir de la jerarquización de las figuras que aparecen en la imagen y que se muestran junto con un ritmo de y desde las imágenes. Ya lo habían referido los trabajos teóricos de formalistas como Lev Kuleshov¹⁰⁹, Bela Balázs¹¹⁰, Jean Mitry¹¹¹, Rudolf Arnheim¹¹² y Sergei Eisenstein¹¹³ quienes argumentaban a principios del siglo XX y en oposición a la postura teórica realista¹¹⁴, la existencia de un lenguaje cinematográfico que ponía énfasis en la creación de una realidad hacia el interior de la película desde sus elementos formales. Como lenguaje, el cine es una semiótica donde el contacto social se establece a través de la comunicación. Al contener códigos específicos al cine y cuya transmisión racional e intencional de experiencias, pensamientos y sensaciones son resultado de la objetivación y la intelectualización del espectador¹¹⁵, la imagen cinematográfica deviene de una dialéctica mediante la cual se sintetiza un entorno cultural; ya sea a través de

cultural existente en la medida en que se aplican modelos semióticos a través de los sentidos utilizando diversos soportes para trascender el mensaje. Por ende, tenemos que reconocer que el *todo cultural* como entorno, existe *a priori* del espectador, siendo que todo elemento que lo conforma es presencial tangible o intangiblemente.

¹⁰⁹ En el caso de Lev Kuleshov (1899 – 1970) crea diversos escritos relacionados con el impacto de las imágenes en el momento del montaje cinematográfico. Al respecto y como resultado de varios experimentos realizados en el Laboratorio Experimental de Cine, se escenifican cuatro tomas. Como toma constante está la de un hombre serio observando hacia el lado izquierdo del encuadre, después se intercala una imagen en la que aparece sobre una mesa un plato de sopa caliente. Después, muestra al mismo hombre y enseguida la imagen de un cuerpo humano dentro de un ataúd. Finalmente, muestra al mismo hombre y enseguida a una mujer con el torso desnudo recostada en un diván. La cuestión fue que el efecto emotivo en los espectadores resultó en la asociación del rostro del hombre en primer plano según las imágenes que le seguían. El llamado “efecto Kuleshov” probó la creación de espacios abstractos al editar dos planos tomados con gran diferenciación espacio-temporal y convertirlos en una continuidad para la percepción del espectador. Para mayor precisión se puede consultar dicho estudio en www.youtube.com

¹¹⁰ Béla Balázs (1924), en su texto *Der sichtbare mensch, oder die Kultur des Films*, ya hace referencia al impacto de la cámara cinematográfica y la exposición en cuadro del sujeto. La principal intervención en sus estudios hace referencia a la presentación de las partes corpóreas del humano como la expresión total de lo ausente.

¹¹¹ Jean Mitry. (1990) *La semiología en tela de juicio (Cine y Lenguaje)*. Madrid: Akal.

¹¹² Rudolf Arnheim. (1970) *El cine como arte*. Buenos Aires: Infinito.

¹¹³ Sergei Eisenstein. (2006) *La forma en el cine*. México: siglo XXI.

¹¹⁴ La postura realista comprendía al cine como una presentación de la realidad mediante imágenes fieles a ella a través del transcurso de la realidad frente a la cámara. A través de la categoría de *mise en scène*, privilegiaban todo aquello que se filmara frente al lente con la finalidad de favorecer el acto de la contemplación de la realidad circundante. Los principales teóricos de esta corriente son André Bazin (*¿Qué es el cine?*, 1999), Pier Paolo Pasolini (*Cinema: el cine como semiología de la realidad*, 2006) y Siegfried Krakauer (*Teoría del cine. La redención de la realidad física*, 1989).

¹¹⁵ Lev Vigotsky estudió el proceso de la formación de conceptos a partir del lenguaje y la manera en cómo se da la relación entre lenguaje y pensamiento en el ser humano. En su investigación destaca la relación entre palabra y objeto donde afirma que una palabra no se refiere a un solo objeto sino a un grupo, a una clase de objetos y, por lo tanto, es una generalización. En el caso del cine, la presencia y ausencia de objetos específicos y no de otros presentan una generalización en el aspecto del sentido, a lo cual son referentes de la realidad social, de la sensación y de la percepción, dando pie a la discusión de la relación que engloban cada una de las unidades de un lenguaje para referir como una síntesis cultural, es decir, como un resultado de un proceso de pensamiento y lenguaje donde no se excluye a la sensación y a la razón. Por razón se entiende la facultad de encontrar las causas y la esencia de los fenómenos, la facultad de examinarlos en todos los sentidos, de descubrir la unidad de los contrarios y sobre todo encausar el pensamiento hacia una estructuración del entorno. *Videre: Vigotsky (2008) Pensamiento y lenguaje*. México: ediciones Quinto Sol.

símbolos, de gestos, de metáforas, de metonimias, de sinécdoques que representan realidades y presentan discursos a un espectador. Cada filme es una síntesis histórica del cine, un compendio del desarrollo cultural en tanto documento cultural. En las siguientes líneas, se describe la definición del cine digital desde su proceso creativo y por lo tanto, las aristas a discutir a lo largo del presente capítulo:

1. Hoy en día, en lugar de filmar la realidad física, es posible crear escenas similares directamente en un ordenador con la ayuda de la animación en 3-D. Por lo tanto, las secuencias filmadas de acción fílmica abandonaron su rol que las consideraba el único material sobre el que el film ya terminado podría ser construido.

2. Una vez que las secuencias filmadas de acción fílmica son digitalizadas (o grabadas directamente en un formato digital) inmediatamente pierden su privilegiada relación indexical con la realidad profílmica. El ordenador no distingue entre una imagen obtenida a través de la lente fotográfica, una imagen creada en un programa de diseño o, una imagen que ha sido sintetizada en un conjunto de gráficos en 3-D, dado que todas ellas están formadas por un mismo material-píxel. Y los píxeles, sin importar su origen, pueden ser fácilmente alterados, sustituidos unos por otros, etc. Las secuencias filmadas de acción fílmica se limitan a ser un simple gráfico; sin ninguna diferencia con respecto a las imágenes que fueron creadas manualmente.

A partir de los siguientes puntos planteados por Manovich (2005), obsérvese cómo el material grabado debe ser tratado más allá de una mera postura de lo que debe ser profílmico. Lo grabado digitalmente es gráfico, es píxel y por lo tanto, manipulable a través de diversos software sin la posibilidad de hallar rastros que diferencien entre aquello que fue filmado y lo que fue creado desde una computadora. Así, el cuerpo como *Ser* y la *apariencia* son los ejes conceptuales del estudio del proceso comunicativo de sentir y pensar a través de la experiencia estética.

3. Las secuencias filmadas de acción fílmica que se mantuvieron intactas en el proceso de creación fílmica tradicional, ahora sirven de materia prima para después componer, animar y transformar. El resultado es el siguiente: mientras que la captación del realismo visual es exclusiva del proceso fotográfico, el film logrará la

plasticidad que anteriormente sólo podía encontrarse en la pintura o en la animación. Los creadores del cine digital trabajan con una realidad “elástica” (emplearemos este término por hacer referencia a uno de los más conocidos software de morphing). [...] El resultado: una nueva clase de realismo que puede ser descrito como “algo cuya apariencia pretende dar una sensación de verosimilitud.

Como se verá en el siguiente capítulo, es el caso de *Hero* (2002) de Yimou Zhang. Aunque exista una grabación de acción fílmica, por el sólo hecho de ser grabada en formato digital, es un material que posibilita la manipulación tanto en el proceso de edición como de montaje para borrar todo rastro de los mecanismos empleados para realizar ciertos malabares marciales, se trata de suprimir lo anteriormente reconocible desde el proceso fotográfico para pasar al proceso fílmico digital en donde los pixeles son parte de un mecanismo para entender el por qué se hace alusión a una plasticidad antes sólo vista con la pintura o en la animación. Por lo tanto, es necesario recurrir a la interdisciplinariedad de la comunicación para aproximarnos al estudio del corpus cinematográfico digital. Con ello, no se hace una analogía entre el cine y la pintura, sino una vinculación en el momento del análisis tanto de la pintura como del cine digital desde su plasticidad y con ello, desde la identificación y descripción de sus cualidades, es decir, desde el momento en que es parte de una experiencia estética.

4. Anteriormente, el montaje y los efectos especiales eran actividades claramente separadas. Un editor se encargaba de ordenar las secuencias de imágenes; cualquier intervención que se hiciera en la propia imagen era llevada a cabo por los profesionales de efectos especiales. Con la llegada del ordenador esta división se da por concluida. La manipulación de imágenes individuales a través de un programa de diseño o, el procesamiento algorítmico de la imagen resulta tan sencillo como la ordenación temporal de las secuencias de imágenes, únicamente es necesaria la orden de “cortar y pegar”. Como ya ejemplifica esta simple orden, la modificación de imágenes digitales [cualquier otra clase de información digitalizada] no es sensible a distinciones de tiempo y espacio o a otras diferencias de escala. Por lo tanto, reorganizar temporalmente secuencias de imágenes, componerlas en un mismo espacio, modificar fragmentos de una imagen individual y,

cambiar píxeles individuales, se convierte en una misma operación tanto conceptualmente como en lo referido a la práctica.

5. Podemos definir el cine digital del siguiente modo:

Filme digital = secuencias filmadas de acción fílmica + pintura + procesamiento de la imagen + composición + animación por ordenador en 2D + animación por ordenador en 3D.

Definición que conlleva a reflexionar entre el *Ser* y la *Apariencia* fílmica para determinar que el acto de filmar al objeto ya no es imprescindible para que sea parte de una película, basta la referencia al cuerpo representado como corporalidad y corporeidad tanto de los mismos cuerpos como de la cámara autómatas. Cada uno de los anteriores conceptos utilizados por Manovich, dan una concepción del filme digital como una posibilidad creativamente humana, pero con resultados más allá de las posibilidades fisiológicas de sus sentidos. A continuación, cada uno de los elementos del cine digital, señalados por Manovich, son definidos desde la postura y objetivos de la presente tesis:

- 1) **Secuencias filmadas de acción fílmica.**- creadas a partir del registro directo de la acción en un espacio y tiempo tangible o partiendo de la creación de modelos diseñados previamente y que adquieren movilidad a partir de principios operativos de un software en específico, lo cual sustituye hasta el uso de personas de carne y hueso.
- 2) **Pintura.**- reconsiderada en el cine al ser definida como el arte de la representación gráfica en el sentido que se encarga de ordenar figuras en un espacio a partir de valores específicos, mismos que se determinan mediante su contenido de color y corporeidad. La creación de la pintura es a partir de pigmentos mezclados con sustancias orgánicas, sintéticas y/o digitales; en estas últimas el valor de las figuras se determina desde los aspectos plásticos de la pintura traducidos al lenguaje numérico.
- 3) **Procesamiento de la imagen:** la formación de imágenes digitales es el principio de un procesamiento de la misma. Por lo tanto, el procesamiento es un método para obtener imágenes que tendrán un valor numérico en razón de la intensidad del color que tenga y del espacio que ocupe o se le asigne. En el procesamiento toda imagen es

susceptible a tener una función denotada en coordenadas espaciales y en valor de su cantidad de color. El conjunto de técnicas computacionales se relacionan con la ingeniería computacional, con la arquitectura y con el diseño, principalmente.

- 4) **Composición:** se trata de la disposición equilibrada de los elementos de una imagen con la finalidad de transmitir una idea. En el cine se consideran elementos como: el formato, el encuadre, el centro focal, los colores utilizados, la iluminación aplicada, la angulación, el contexto, entre otros. A esto se suma el sonido como parte de la composición en cuyo acuerdo prevalece una de las cualidades cinematográficas propuestas en estas líneas: la ritmicidad, como característica de las imágenes visuales en relación del ritmo que tengan con un sonido, cuya función es emotiva.¹¹⁶ La composición actualmente incluye a la computadora como esencial elemento.
- 5) **Animación por ordenador en 2D y 3D.-** “El término animación viene del griego *anemos*: viento, aliento y del latín *animus*: dar vida. El concepto de animación se asocia habitualmente con el de movimiento. Podemos definir la animación por ordenador como la generación, almacenamiento y presentación de imágenes que en sucesión rápida producen sensación de movimiento.”¹¹⁷ La animación en 2D se utiliza para conexiones lentas y aplicaciones en tiempo real. La animación en 3D las imágenes son hechas mediante esqueletos virtuales. Precisamente, la finalidad de la animación es captar el movimiento a partir del desplazamiento de las figuras en un espacio específico. Dicho deslizamiento es continuo y a una velocidad mayor de 24 fotogramas por segundo para aparentar el movimiento. La animación de las figuras es posible gracias a la **persistencia de la visión**, que a través del ojo y el cerebro se genera la apariencia del movimiento continuo. En ese sentido, la movilidad como una cualidad cinematográfica es posible a través de la experiencia del movimiento continuo aparentemente hecho por las figuras.

¹¹⁶ “La composición digital es la técnica utilizada en postproducción de efectos visuales y efectos especiales para la creación de imágenes complejas o en movimiento, combinando imágenes de orígenes diferentes; como video digital rodado, película escaneada, imágenes sintéticas en 3D, animaciones en 2D, fondos pintados, fotografías fijas digitales y texto. (...) Una técnica que facilita la composición digital enormemente es el uso de cromas (bluescreen o greenscreen). Se rueda un actor delante de una pantalla de un color sólido, normalmente azul o verde. Durante la composición, todas las zonas de un fotograma que tienen este color se quitan, lo que permite la composición de un objeto o un acto delante de un fondo nuevo.” [www.wikipedia.org] Consulta: Octubre 2012. Ejemplos de algunos software para composición: Adobe After Effects, The Foundry Nuke, Shake, Autodesk Combustion, Pinnacle Commotion, Apple Motion, Autodesk Inferno, Eyeon Fusion, Industrial Light & Magic Comp Time, por mencionar algunos.

¹¹⁷ S/A. (2004) “Animación por ordenador.”, en *Tecnologías para los Sistemas Multimedia*. España, p. 3. [www.dis.um.es] Consulta: Noviembre 2012.

El cine digital es un caso particular de animación que usa filmación en vivo como uno de sus muchos elementos. [...] La relación entre la cinematografía “usual” y los efectos especiales es tergiversada del mismo modo. Los efectos especiales, que implican la intervención humana en las secuencias grabadas mediante un proceso mecánico y que, por lo tanto, fueron relegadas a la periferia del cine a lo largo de su historia, se convierten en la norma de la cinematografía digital.

Lo mismo se aplica a la relación entre producción y postproducción. El cine tradicionalmente ha implicado la disposición de la realidad física para ser filmada valiéndose de decorados, modelos, dirección artística, cinematografía, etc. La manipulación ocasional del film grabado (a través, por ejemplo, de la impresión óptica) era insignificante comparada con la amplia manipulación de la realidad que se produce delante de la cámara. En la cinematografía digital, las tomas filmadas no serán el último estadio sino, simplemente, el material base para ser manipulado en un ordenador, donde tendrá lugar la verdadera construcción de una escena. En un breve plazo de tiempo, la producción se convertirá en el primer estadio de la post-producción.



Ejemplo de secuencias filmadas en acción fílmica, aplicación de principios de la pintura (imágenes de la derecha). Resultado tras el procesamiento de la imagen, composición y animación por ordenador en 3D (imágenes de la izquierda) en la grabación de *Avatar* (Cameron, 2009),

Todos estos cambios en el proceso de producción cinematográfica trastocan el desarrollo tecnológico, transformando los procesos de creación y por lo tanto, la manera de comprender el conjunto de representaciones que conlleva el estudio de películas. Para el análisis cinematográfico desde la experiencia estética del espectador es un reto vislumbrar el estudio de los aspectos notables para el espectador a través de la categorización percibida y cómo la relaciona con el sentido del análisis.

Los siguientes ejemplos son ilustradores del giro que se produce desde la reorganización de la realidad hacia la de sus imágenes. En la era analógica: para una de sus escenas en *Zabriskie Point* (1970), de Michaelangelo Antonioni, en un intento por conseguir un color particularmente saturado, mandó pintar un campo de césped. En la era digital: para crear la secuencia del lanzamiento en *Apollo 13* (1995), la filmación de la tripulación fue tomada en el lugar real del lanzamiento en Cabo Cañaveral. Los artistas de Digital Domain escanearon el film para después alterarlo en sus estaciones de trabajo, eliminando las construcciones más recientes añadiendo césped a la plataforma de lanzamiento y, pintando los cielos para conseguir un efecto más dramático. A partir de este film alterado se crearon mapas en planos 3-D para crear un decorado virtual que fue animado con la finalidad de unir un movimiento de 180° del dolly de la cámara, que seguía la trayectoria de un cohete despegando. [...] Se piensa la computarización en términos de automatización; en este caso, el resultado es completamente opuesto: lo que anteriormente era grabado automáticamente por una cámara, ahora cada *frame* habrá de ser pintado individualmente.

Principios pictóricos rigen el aspecto estético en el cine, mismos que determinan al producto final y con ello, al mensaje que percibirá el espectador. El cine retoma de la pintura la capacidad de observación y contemplación de colores y objetos, sin un vacío, todo es cultural, todo significa. De esta manera, el colorido de las imágenes digitales recupera a la pintura en sí y a un colorido perceptual, mismo que es experimentado diariamente a partir de la emotividad. En la composición artística es posible encontrar cuerpos que propician la contemplación de espacios mediante el carácter de su figuralidad, que determinan la expresión, la significación y el sentido de la idea estética. Con lo anterior, es posible ponderar elementos de plasticidad, color, luz y efectos especiales desde la comprensión de los valores que existen entre los cuerpos que diseñan el espacio y éste último, en relación con un

ritmo marcado por el tiempo perfilándolos como condiciones de dicha experiencia estética del espectador, es decir, de dicha posibilidad de conocer.

Así, el **cine** es definido como un **medio hodológico** por incidir en el sistema nervioso, en las emociones englobando con ello las posibilidades de un estudio de la experiencia estética del espectador a partir de experiencias cualitativas determinadas por su relación con un entorno cultural cuya objetividad es dicha en el momento de ser efectos tangibles y reales. El **cine es hodológico** al relacionar la experiencia del espectador con su entorno social desde la abstracción de los signos. Como una huella trazada en un camino sinuoso, el cine es un vector de luz y una fuente de sonidos que median entre lo subjetivo y lo cultural. Subjetivo porque la experiencia con lo cinematográfico es parte de una vivencia personal y afectiva, por lo tanto, social al poseer signos característicos de sistemas y reglas que se ejecutan y se aprehenden para dar pie a una interacción cultural.

De esa forma, la existencia del cine apenas se vuelve reiteración de su naturaleza artística imponiéndose en las imágenes logradas actualmente, su condición de artificio; valiéndose de la semejanza con el cuerpo humano en todas las épocas: lentes, articulaciones, tripié, hasta que logró reivindicar su posibilidad autómatas y con ello, lograr tomas como las que ocupan a la presente tesis [*Cut*, Chan-wook Park, 2004]. Simplemente, evoquemos el principio de funcionamiento del cinematógrafo de los hermanos Lumière (1894), el cual basándose en el proceso físico de la **persistencia retiniana**¹¹⁸, está integrado por el proyector, la cámara y la positivadora. Y el cual ha tenido cambios a partir de la existencia del cine digital:

- a) Proyector: se trata de un dispositivo opto-mecánico para mostrar películas. En el caso del cine analógico¹¹⁹ el proyector es un soporte para exhibir películas por medio de un haz de luz sobre los fotogramas de una película a intervalos regulares de pocas centésimas de segundo. El haz de luz aumenta y a través de una lente se invierte y

¹¹⁸ Se llama persistencia retiniana o persistencia de la visión al proceso físico del ojo humano, cuyo principio se basa en la capacidad de la retina para guardar la última imagen que vio, haciendo que la imagen sea percibida aunque ya no esté presente. De acuerdo a los estudios realizados por el físico Joseph Plateau, las imágenes presentadas a cierta velocidad van a motivar la sensación de movimiento debido al procesamiento cerebral de los estímulos visuales en el Núcleo Geniculado Lateral (NGL), centro donde se procesa primariamente la información visual recibida por la retina a través del tracto óptico y el sistema de activación reticular. Localizado en el Tálamo del Cerebro, este procesamiento se relaciona con el Sistema Nervioso Central. *Videre*. Joseph & Barbara Anderson. "The Myth of Persistence of Vision Revisited", en *Journal of Film and Video*, V.45, N.1 (Spring 1993), pp. 3-12.

¹¹⁹ El cine analógico es tecnológicamente distinto al digital prescindiendo de técnicas analógicas como es el mismo uso de película para registrar los fotogramas, es decir, la grabación del material crudo, y en donde no va a existir una edición y producción lineal como en el cine analógico.

aumenta la imagen que resulta en una pantalla. En el caso del cine digital¹²⁰ sucede un proceso similar salvo que las imágenes proyectadas son generadas por medios digitales y por lo tanto, no se hace uso de película pero sí de la información y conocimiento sobre la saturación para obtener ciertos contrastes, no hace uso del haz de luz, pero sí de la información registrada sobre su relación con los colores y la exposición; finalmente no hace uso de lentes, pero sí del registro de los tipos de vista con cada uno de ellos. En el caso de ambos cines, la velocidad en la exposición de los fotogramas tiene que ver con las singularidades del mejoramiento de las técnicas cinematográficas así como del uso de la energía eléctrica en distintas partes del planeta¹²¹. En lo que se refiere y, actualmente forma parte del estilo de cada director cinematográfico. Por ejemplo, en el caso del cine mudo, se utilizaba una velocidad de exposición de 16 a 18 fotogramas por segundo, mientras que en el cine sonoro ya es de 24 a 25 fotogramas por segundo, aunque existen películas cuya exposición de fotogramas es similar a 30 por segundo, como es el caso de *The Bourne Identity* (Doug Liman, 2002) o en el *The Hobbit: an unexpected journey* (2012), cuya velocidad de los fotogramas es de 48 por segundo.

- b) Cámara: como tal, recrea el fenómeno de la percepción del movimiento continuo del ojo humano. Por un lado, la persistencia retiniana y, por el otro, el fenómeno phi. Ambos recrean el proceso físico del ojo humano. En el caso de la persistencia retiniana el principio se basa en la capacidad de la retina para guardar la última imagen que se percibe, haciendo que sea percibida aunque ya no esté presente. De acuerdo a los estudios realizados por el físico Joseph Plateau, las imágenes presentadas a cierta velocidad van a motivar la sensación de movimiento debido al procesamiento cerebral de los estímulos visuales en el Núcleo Geniculado Lateral (NGL), el cual es el centro donde se procesa primariamente la información visual recibida por la retina a través del tracto óptico y el sistema de activación reticular; localizado en el Tálamo del Cerebro, este proceso se relaciona con el Sistema Nervioso Central.

¹²⁰ El cine digital será comprendido por su uso de la tecnología digital para la grabación, la distribución y la proyección de películas. El cine digital se caracteriza por la alta resolución de las imágenes, prescindiendo de aspectos concernientes a la proyección mecánica de películas y por la post-producción en distintos medios informáticos. Además, comprende la grabación de representaciones digitales del brillo y del color de lo representado y la información se almacena en cada pixel de la imagen.

¹²¹ Por ejemplo, en la mayor parte de Europa las películas son exhibidas con una velocidad de 50 fotogramas por segundo a modo de tener similitudes con la exhibición estadounidense. En el caso de Japón llega a 60 fotogramas por segundo con la finalidad de tener una similitud de exhibición americana de 24 a 25 fotogramas por segundo.

Por otro lado, el *fenómeno phi* es una ilusión óptica de nuestro cerebro surgida ante la percepción de un movimiento continuo donde hay una sucesión de imágenes. El *fenómeno phi* fue descrito y estudiado por Max Wertheimer, miembro de la escuela de psicología moderna llamada Psicología de la Gestalt (1912) y consiste en la percepción del movimiento a partir de información fraccionada, como es el caso de la reproducción de imágenes fijas a través de una frecuencia determinada por cierto número de imágenes a una velocidad por segundo. Ambos postulados han sido parte de la teoría del cine que fue aplicada por Hugo Münsterberg en 1916.

- c) Positivadora: se trata de una máquina cuyo mecanismo de arrastre permite el avance de la película de una bobina a otra haciendo que pase por una ventanilla. En este proceso también se hace uso de lentes y es también aquí donde se decide la intensidad de la fuente luminosa lo que repercutirá en el tamaño de la proyección.

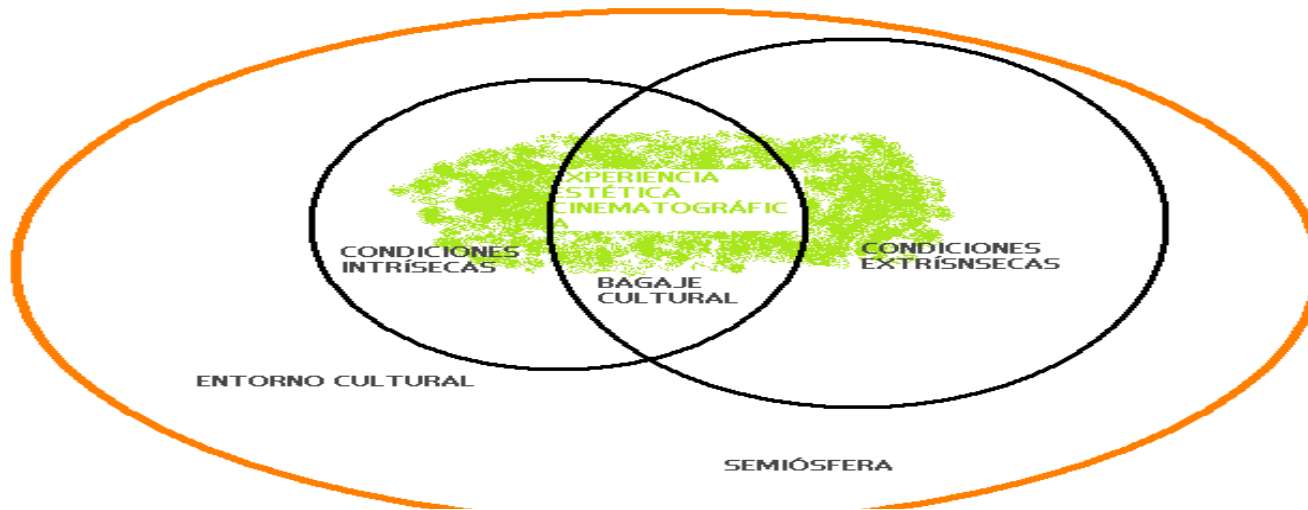
El cine es artificio desde su soporte de creación y registro y también desde la integración de sus elementos como lenguaje artístico. Primeramente, con la cámara cinematográfica ya sea en el cine analógico o digital se presentan características similares a las del ojo humano y a la manera en cómo el humano tiene interacción con su entorno, es decir, el cine sigue comprendiendo su condición de artificio en tanto existe el uso de lentes, pantalla y de cavidades desde donde se generan procesos de desciframiento de lo percibido, análogos al ojo humano. Sin embargo, hay que señalar que en el caso del cine digital se prescinde de la cámara al ser su montaje y producción en computadoras. De igual manera, el cine tiene un ensamblado adecuado para la manipulación del usuario de la cámara, misma que ha sido desarrollada para que ésta sea más ligera y fácil de transportar para el usuario. En segundo término, el uso de las técnicas que hacen al cine un artificio corresponde con la corporalidad humana y mediante la cual se da sentido y significado al mundo, ejemplo de ello es la composición de los planos, los cuales corresponden a la traducción del punto de atención de la mirada respecto a la clasificación de un objeto a través de sus partes. En esta medida, se concibe al objeto desde su corporeidad, punto de origen de los planos cinematográficos¹²²

¹²² Al respecto, Sergei Einsenstein (2006), ya mencionaba el punto de partida de los planos cinematográficos, los cuales fueron retomados del lenguaje fotográfico. En un primer momento, la composición de las imágenes correspondía a la lectura del espacio fotográfico considerando al cuerpo fotografiado. En el caso del lenguaje cinematográfico, los planos tienen como objetivo encuadrar aquello que se quiere mostrar a través de la lectura del cuerpo. Ya para el caso del cine digital, la formación de los planos se relaciona con la movilidad de la cámara, misma que ya no está sujeta a

Con lo anterior, se distingue a la **cámara cinematográfica** [analógica o digital] y demás instrumentos [computadoras, lentes, películas, memorias, etc.] como implementos de un proceso de producción y creación cinematográfica en el cual son concebidos como objetos culturalmente naturales; es decir, como artificios; como objetos extrínsecos de sí mismos, ya que son herramientas que han sido creadas para un fin y por ende, su materia concreta [su composición] es accidental, es decir, contingente a una causa, en este caso humana, la cual va desde el cine como registro, como género, como industria, como objeto estético, como una experiencia con un artefacto en un hecho de comunicación.

De esta manera, el cine al ser una creación humana forma parte de una cotidianidad donde el sujeto es quien genera un sentido en el proceso de comunicación con el cine; también es quien mediante el intercambio con lo que le significa, parte de una experiencia con ese artificio. En este caso, a través de la experiencia estética con el cine es posible identificar la manera en cómo trasciende un estudio que no ha sido cubierto por la sociología, por la psicología, por la filosofía o por la misma semiótica, es decir, dar paso a una aproximación al estudio de la experiencia estética de lo cinematográfico mediante las cualidades cinematográficas precisamente, como formas intrínsecas de significancia para el espectador – desde su experiencia de existencia [sensorial, logopática y razonada] – y extrínsecas en tanto que son circunstanciales a un entorno cultural en el que el espectador está situado y que le permite concebir significaciones arbitrariamente culturales.

ningún elemento extra (como el tripié, el hombro, el riel, etc.), sino que “viaja” de manera libre generando una nueva lectura del espacio y el tiempo cinematográficos.



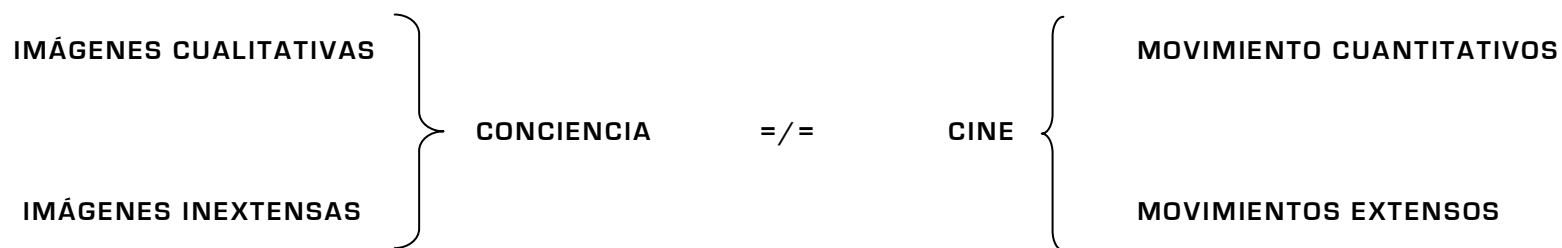
Precisamente, en esta cotidianidad donde la imagen - concepto es insertada por el espectador para darle sentido¹²³ a un proceso de comunicación -entendido éste como el medio de intercambio de sentidos mediante la utilización de signos -, la experiencia estética cinematográfica es entendida no sólo desde las cuatro fases del modelo de Castellanos referido al estudio acerca del cine desde la Forma partiendo de la premisa rectora de que “la experiencia estética en el cine es una experiencia sensible impactantemente cognitiva y emotiva” (2004: 5), sino adentrarnos a la discusión sobre las cualidades cinematográficas como mediadoras de esa experiencia estética del cine en razón de lo corpóreo y cómo estas se relacionan con la creación de modelos culturales que median precisamente entre la experiencia estética del espectador con el universo fílmico dando pauta a la reflexión en torno a la forma cinematográfica -como todo aquello que es percibido por el espectador -en relación con la sensación y el pensamiento del espectador mediante las cualidades cinematográficas que posibilitan todo tipo de experiencia estética con el cine.

¹²³ Entiéndase por *sentido* toda concepción creativa del pensamiento ligado a un proceso complejo de pensamiento mediante el cual se exterioriza una idea a través del desarrollo progresivo de nociones, todas ellas ligadas al espectador. Así, el sentido es resultado de un “movimiento del pensamiento”, expresado como un conjunto de postulados que evocan a un saber, a un recuerdo, a una memoria en un proceso comparativo entre ideas formuladas desde anteriores experiencias y previos conocimientos con todo lo que implica el entorno cultural.

En este sentido, versaremos sobre la propuesta de experiencia estética con el cine, la cual se da en cuatro fases:

1. La experiencia psicológica donde el espectador reflexiona sobre las condiciones de su entorno, es decir, la fisiología, el ambiente y las condiciones del ver y escuchar un filme.
2. La experiencia del aparato, es decir, con la concepción de las condiciones de existencia del cine ligadas a las circunstancias técnicas como es la imagen, el sonido y la sucesión a través del movimiento.
3. La experiencia del pensamiento en relación con la percepción de la Forma cinematográfica misma que origina el pensamiento logopático.
4. La experiencia de la relación, donde se instaura una experiencia íntima entre el filme y el espectador.

Para el espectador, el cine no es una forma inteligible (idea) “que se actualice en una materia, sino una forma sensible que organiza el campo perceptivo en función de una conciencia intencional en una situación” específica (Deleuze: 2003, p.88). No es posible hacer referencia del cine para definirlo solamente como una percepción natural y corriente del ojo humano, ya que por sí misma ningún artificio tiene la intelección del lenguaje humano. Además, el cine desconoce el movimiento, la percepción natural, la intelección o el lenguaje. Sólo se representan figuras, su corporeidad se muestra de cierta manera con el fin de comunicar algo.

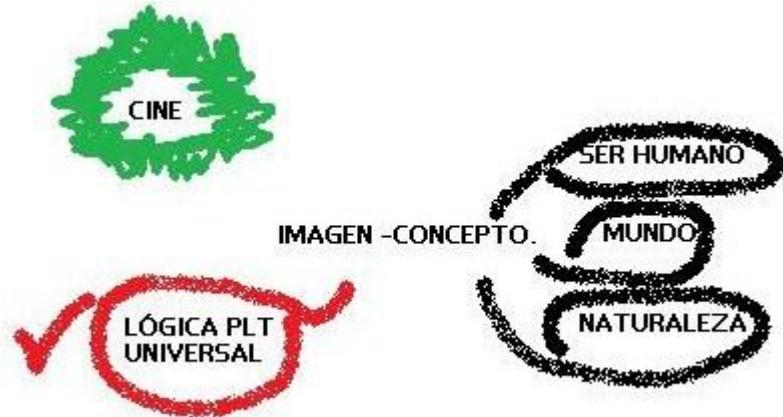


En palabras de Henri Bergson (2007), los **movimientos extensos** de todo los cuerpos que se encuentran fuera del espectador influyen sobre la imagen de su cuerpo (él mismo es sólo imagen de su cuerpo) a través de la transmisión del

movimiento y la comprensión esos desplazamientos a través de la movilidad. Para ello, el espectador genera **imágenes inextensas** que ejercen tensión en el interior y sentido de lo percibido. Así, **el cine es una forma sensible que organiza un campo perceptivo desde la experiencia estética**. Por ende, es un elemento de experiencia cuya representación está a continuación:

CINE = ELEMENTO DE EXPERIENCIA } INTELLECTO = EMOCIÓN < IMAGEN LOGOPÁTICA → PATHOS

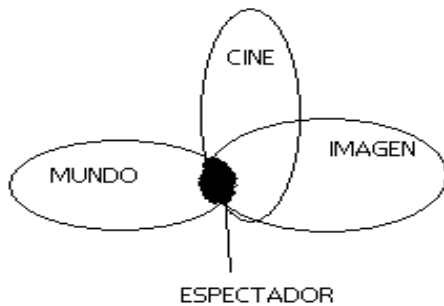
La **imagen - concepto** conjunta al *sensus -côgitô* en relación con una **racionalidad logopática donde lo emocional no desaloja lo racional, sino que lo redefine**. En ese cauce, la articulación del proceso cognitivo en el cine infiere a la lógica y a la sensibilidad en tanto que la imagen - concepto se crea desde la experiencia estética misma que se logra previa disposición por parte del espectador para dejarse afectar por el filme.



La experiencia estética existe en un acto comunicativo. Es posible abordarla definiendo a la **imagen -concepto** (I -C) en relación con el cine, de la siguiente manera:

- 1) I -C pluriperspectiva: lo que ve el personaje (plano subjetivo), lo que ve la cámara (completamente imposible de efectuar en lo real del ojo humano), lo que se impone al espectador como su vista (rompimiento con la cuarta pared). Los tres puntos conllevan al estudio del punto de vista.
- 2) I -C manipulativa: el cine no registra lo real, posibilita realidades tangibles e intangibles, por lo tanto, el espacio y el tiempo como condiciones de experiencia estética son elementos para definir las condiciones de esa experiencia en específico (en este caso de un espectador respecto al *corpus* que ocupa a la presente tesis).
- 3) I -C desde los cortes cinematográficos que sirven como puntuaciones (Metz: 1973): secuencias, montajes, cuadros, escenas, etc., que sirven de conexiones para que el espectador genere la lógica tanto de su pensamiento como de la sensación.

En suma, la **imagen - concepto** en la **experiencia estética de las intensidades del cine digital define a la técnica cinematográfica en relación con la experiencia de lo literal y lo metafórico anteponiendo su carácter de universal y por lo tanto su valor objetivo en la investigación de la comunicación**. De esta manera, la técnica no es una manera absoluta de acceder a conceptos que permiten el estudio del cine. **También es necesario considerar la experiencia estética como un elemento particular de conocimiento sobre los fenómenos culturales y comprender de esta forma, la corporeidad motivada y su relación con la plástica de todo el filme en tanto efecto en el *sentíô -côgitô* del espectador**. En este caso, la imagen -concepto no solo se trata de evocaciones desde la memoria o el recuerdo del espectador, sino también de la desestructuración, la recolocación, la torcedura, la distorsión, la actualización de lo que se muestra en apariencia y que trastoca sentidos. Es todo, menos un registro de lo real. La experiencia se instaura en el estudio del cine en tanto que el tiempo que existe en el espectador es el presente.



El **cine** contiene una serie de indicios que sirven como **anclaje**¹²⁴ al espectador; al mismo tiempo los diversifica en la medida que, como sujeto, sustituye condiciones de la percepción del mundo que se muestra en el filme de manera conciente influyendo en su bagaje cultural. Por ende, el cine es una posibilidad de reflexionar objetivamente una **imagen-mundo** porque es creada con una intención¹²⁵: comunicar. En este **hecho fenoménico**¹²⁶ se presenta una **conciencia fenoménica**¹²⁷ en la que se distingue al espectador como un sujeto participativo generador de un proceso perceptivo y de un proceso afectivo a través de la experiencia estética con el cine. En este caso, al referirnos a la cotidianidad de una imagen-concepto, es necesario distinguir que toda técnica de representación implica tanto al objeto que es percibido como a la percepción del espectador que la contempla. En relación al objeto percibido, en este caso una película, se distinguen índices de la realidad a partir de un hecho fenoménico y respecto a la percepción se distingue una construcción activa mediante la cual el espectador es el “realizante” de la película¹²⁸.

¹²⁴ Al respecto, Barthes (1997) señala la función de anclaje y relevo dentro de su propuesta de análisis de la imagen publicitaria. Al nombrar esta función denominativa y de identificación de los elementos del mensaje publicitario, el concepto anclaje define el conjunto de elementos propios de un mensaje para no perder la significación a través de las connotaciones. *Videre*: Barthes. “Retórica de la imagen.” *Op. cit.*

¹²⁵ Cabe señalar que el concepto de intención tiene participación en el planteamiento de la presente tesis en tanto que es parte de la fenomenología del conocimiento humano. La intención corresponde a lo que Francisco Berentano señaló como fenómeno psíquico que, a diferencia de los fenómenos físicos, cuyo origen estriba en las sensaciones, ubica actos de relación con la psique y con el concepto. La palabra intención designa la ejecución de aquello que se enuncia de manera específica y particular. *Videre*: Francisco Berentano. *Psicología*. Buenos Aires: Shapire-Paraná, 1879.

¹²⁶ Christian Metz. (2002) *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós.

¹²⁷ La conciencia fenoménica del individuo construye imágenes mentales o de apariencia mental con la referencialidad de la cosa que está en el exterior, sin que pueda captar la realidad pura de la cosa en sí. La conciencia fenoménica dinamiza las imágenes mentales, es decir, la apariencia mental de las cosas, siempre ligadas a la experiencia interna del sujeto. Dicho fenómeno corresponde a la representación del conocimiento donde cada sujeto hace uso de su bagaje cultural (en un término peirciano, se diría desde el *interpretante*) para representar lo que está en el mundo externo. La conciencia fenoménica está asociada a las sensaciones y a la experiencia que se tiene de un hecho, en este caso, el cinematográfico a través de la experiencia del espectador. *Videre* Maritza Ezcurdia y Olbeth Hansberg. *La naturaleza de la experiencia. Volumen I: Sensaciones*. México: UNAM-IIF, 2003.

Lo anterior, fue referido por Metz [2002] cuando plantea la problemática de la realidad en el cine a partir de la siguiente premisa: el cine es real en tanto que el movimiento en él aparece realmente. Con esta concepción del movimiento cinematográfico y su relación con un espectador participativo, los estudios de Metz dan pie a lo que Deleuze (2004) afirma que el cine no es exclusivamente un medio narrativo, sino también sensoriomotor, lo cual ubica al espectador participativo metziano en un complejo sensoriomotor con pensamiento en un entorno donde él tiene una experiencia estética. Por ende, la concepción de espectador rebasa su concepto, siendo que su raíz etimológica *spectatorem* sólo hace referencia a *speculum*, es decir al oficio de hacer espejos¹²⁸ cuando también es un actor del filme en tanto generador de un universo filmico.

b) De *spatium*, a *tempus* y con *môtus*: sentir y pensar.

Un tema recurrente en las investigaciones sobre el cine es dirigido al análisis de su naturaleza cinética, el cual ha sido abordado desde varias disciplinas como la Psicología, la Antropología, la Historia y hasta la misma Filosofía. La presente indagación es una pauta desde la **comunicación**, es una **reflexión interdisciplinaria** del estudio del cine a partir del proceso comunicativo que media toda forma de relación **cine - mundo**. Se pone atención en la naturaleza cinética del cine

¹²⁸ Christian Metz ya planteaba la problemática de la realidad en el cine a partir de la siguiente premisa: el cine es real en tanto el movimiento en él aparece realmente. Con ello, Metz distinguió diferencias entre los escritos de Henri Wallon, Jean Mitry y Rudolf Arnheim para proponer que la realidad en el cine se da por el tiempo, la representación de volumen y principalmente por la sensación de movimiento, experimentada como sinónimo de vida. Refiriéndose al cine como una técnica de presentación, Metz se preguntó sobre las circunstancias en las que la impresión de la realidad se presenta en el cine. Con lo cual señaló precisamente, las implicaciones de los índices de la realidad y sobre todo una construcción activa mediante el apoderamiento realizante que el espectador hace de la película. En ese sentido, al igual que Gilles Deleuze lo hiciera más adelante, Christian Metz centra su atención en el movimiento en tanto cualidad inmaterial originaria de un índice suplementario de la realidad y la corporeidad de los objetos.

¹²⁹ El concepto de espectador está ligado directamente a la idea de que una persona se encuentra frente a un objeto al cual mira con detenimiento. De acuerdo a la raíz latina *spectatorem*, se tiene la idea directa al oficio de hacer espejos (*speculum*) "El concepto de espectador va directamente ligado a la idea de que la persona se encuentra frente a un objeto al cual mira, es la idea directa de los reflejos, es decir, al ser un espectador verá un objeto que le muestre aspectos de sí mismo. Los teóricos del cine han desarrollado una relación entre la palabra pre-maduración de un recién nacido con la posición psíquica del espectador. Según Beyond Baudry (1970) (citado en *Serious Games. Mechanisms and effects*. (2009) editado por Ute Ritterfled, Michael Cody y Peter Vorderer, New York: Routledge), la pantalla nos remite al espejo de nuestra infancia, en el cual vimos que se reflejaba un cuerpo para reconocernos a partir de los rasgos del Otro. En todo momento se trata de ver nuestro por ser el único que experimentamos de manera directa y a partir de ello, nos ubicamos en los rasgos del Otro para discernir la diferencia. En el caso del espectador en su relación con la pantalla, ésta le devuelve al espectador una imagen espectacular del yo-espectador, sin ser un espejo reflector, sino una continuación en la búsqueda de reafirmar al cuerpo. La persona que experimenta un filme es espectador en la medida de Ser, un actor que percibe signos con los sentidos del oído, del gusto, de la vista, del olfato y del tacto. Sabemos que en el caso del cine, se trata esencialmente de la percepción sinestésica, es decir, a través de la vista y el oído; en este punto, el espectador no es solamente aquel que mira sino que también oye. El espectador está a la expectativa de lo que se muestre en su proceso comunicativo estético con "aquel" objeto externo. Él estará atento de lo que las sensaciones percibidas y de las emociones e ideas provocadas desde la experiencia estética.

desde su origen como artefacto, es decir, como aquella invención humana hecha con arte y que en su propósito inicial funciona como una parte extensiva cinestésica de la experiencia humana del movimiento, la vista, el oído y las texturas y que actualmente va más allá de los ojos y de los oídos humanos hasta llegar a la contemplación y explicación de ciertos planos desde la imagen en sí, devenida en imagen –concepto desde una máquina autómata. En ese sentido, las expectativas que genera el cine son abordadas con un **interés comunicativo**, es decir, con miras a la identificación y análisis de las condiciones que generan y limitan el sentido y por otro lado, su relación con el mundo de las ideas, con el propósito de aproximarse a la experiencia estética del cine digital por medio de las cualidades cinematográficas. Con ello, se discutirá todo un conjunto de repercusiones sensitivas, perceptivas, emotivas e intelectuales (íntimamente relacionadas y comprendidas como un rizoma) innegables en un acto comunicativo como lo es el cine no sólo desde lo intelectual, sino también desde su parte sensitiva enfatizando que en el pensamiento existe una experiencia lúdica de conceptos con aspectos corporales de lo humano [traducidos en fluidos] y, por ende, significantes desde y para el entorno sociocultural en donde se generan.

Dicha inquietud se debe al rompimiento que desde origen ha hecho el cine con las condiciones naturales de la percepción humana, mismas que no corresponden solamente a la discusión conceptual del espacio, del tiempo y del movimiento en sí, es decir, de la semiosis emprendida en este caso por el espectador. También sobre el cuerpo y el ritmo que las imágenes en movimiento imponen a la percepción y por lo tanto, nuevamente al cuerpo:

Tal y como atestiguan sus primeros nombres [Cinetoscopio, Cinematográfico, imágenes en movimiento], el cine desde su nacimiento, ha sido entendido como el arte del movimiento, el arte que finalmente [no sólo] lograría [recrear el movimiento de los cuerpos al registrarlos, también al] crear una ilusión convincente de la realidad dinámica [y actualmente, crear movimiento de los cuerpos sin necesidad de referentes tangibles]. Estudiando el cine desde este punto de vista [y no bajo la perspectiva del arte de la narrativa audiovisual, o de la imagen proyectada, o del espectador como colectivo, etc. Nos daremos cuenta de cómo se han ido sustituyendo técnicas anteriores para dar paso a la creación de imágenes en movimiento.¹³⁰

¹³⁰ Lev Manovich. *¿Qué es el cine digital?* [<http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm>] Consulta: Mayo 2011.

El cine fue la posibilidad de documentar el movimiento y por lo tanto, la posibilidad de estudiar la animación de los cuerpos y del entorno. Inicialmente, las imágenes fueron creadas manualmente y animadas de la misma forma, actividad que adiestró al cuerpo humano para generar mensajes de este tipo y profundizar acerca de los aspectos del movimiento. En esta primera etapa, se identifica el paso del Ser de la animación natural de los cuerpos vivientes, la apariencia del movimiento, es decir a la *apariencia* de la movilidad de los cuerpos. Con ello, el estudio histórico del cine no sólo debe ocuparse del desarrollo de técnicas sobre el movimiento, sino también de la transformación de concepciones espaciales y temporales del entorno y el paso a la representación del movimiento, más allá de las posibilidades del cuerpo humano. Tal es el caso de la *Fantasmagorie* de Robertson, que por 1799, desarrolló junto con su equipo habilidades corporales y manuales para moverse detrás de una pantalla con el fin de que los personajes opacos proyectados a contraluz, parecieran avanzar, apartarse y con ello generar espacios y lugares. Identificando esta primera etapa, se comprenden los principios del cine en relación con la vista y el tacto, ya que son directamente implicados en la animación.

Hasta la última década del siglo XIX no estuvieron totalmente combinadas la producción y proyección automática de imágenes. El ojo mecánico se unió al corazón mecánico; el encuentro de la fotografía y el motor. Como resultado, se produce el nacimiento del cine –un régimen muy particular de lo visible. La irregularidad, la no uniformidad, los accidentes y otras huellas de la presencia humana que, con anterioridad, inevitablemente acompañaban a las exhibiciones de imágenes en movimiento, son reemplazadas por la uniformidad de la visión mecánica [El nacimiento del cine en la década de 1890 vino acompañado de una transformación muy interesante: mientras el cuerpo como motor de las imágenes en movimiento desaparece, simultáneamente, se convierte en su nuevo tema. Es necesario recordar que fue, precisamente, el cuerpo humano en movimiento uno de los temas principales que aparece en los primeros films de Edison: un hombre estornudando, un famoso culturista ejercitando sus músculos, un atleta practicando un asalto, una mujer bailando. Los films de combates de boxeo jugaron un rol clave en el desarrollo comercial del Cinetoscopio]. Una máquina que, al igual que una cinta transportadora, expulsaba imágenes, compartiendo todas, la misma apariencia, el mismo tamaño, moviéndose a la misma velocidad, como si de una fila de soldados desfilando se tratara.¹³¹

¹³¹ Manovich. *Ibidem*.

En esta segunda etapa ya se entra en el terreno de la regularidad y la uniformidad del proceso mecánico. Como tal, existe un alejamiento del cuerpo en relación de las imágenes que manipulaba directamente. Precisamente, el movimiento de los seres humanos ahora es el tema de interés y con ello la posibilidad de que la mente creara y elaborara formas para expresar lo que veía y cómo lo veía. No solamente se trataba de poder observar el movimiento, sino comprender la apariencia del movimiento de los cuerpos registrados y entrar en el tema de la movilidad de los cuerpos que eran representados en los registros.

El cine también eliminó el carácter discreto tanto del espacio como del movimiento en este nuevo tipo de imágenes. Con anterioridad al nacimiento del cine, el elemento en movimiento estaba visualmente separado del fondo estático, al igual que en la proyección de una diapositiva mecánica o en el Teatro Praxinoscopio de Reynaud (1892).

Precisamente, en esta etapa también inicia la proyección del elemento de movimiento donde el cuerpo es identificable a través de la corporeidad y su movilidad, con la fijeza de un fondo. Visualmente, se trata de una herencia directa de las artes escénicas teatrales, y como tal, trasciende la terminología a los terrenos del arte en nacimiento como lo era el cine. Así, es posible entender el término de “puesta en escena”¹³² como el fondo espacio temporal que sirve de decoración y marco de los diálogos ejecutados por los actores.

¹³² La puesta en escena se trata del aspecto visual del fondo del escenario de una obra teatral, durante mucho tiempo el término estuvo relacionado con el origen teatral cuyo fin es designar el hecho de la palabra representada en una ubicación espaciotemporal fija, cuyo objetivo es decorar dicho diálogo. Sergei Eisenstein (2006), desarrolló un estudio muy importante desde el terreno cinematográfico acerca del término “puesta en escena” y su relación con el cine. Cabe mencionar que en sus lecciones en la Escuela de Cine de Moscú (1930) Eisenstein hace una diferencia entre la *puesta en escena* y su propuesta, la *puesta en cuadro*. Por puesta en escena, el ruso definió que se trataba de la puesta en el lugar de los actores y el cuidado del decorado, así como la determinación de sus movimientos en ese lugar. Respecto a su propuesta, cuyo origen es el interés por la composición de la imagen, desde su gráfica, su plasticidad y la selección de planos adecuados, la puesta en cuadro determina los encuadres sucesivos en una correspondencia determinada a partir de un corte móvil, es decir, de incluir en un encuadre todo aquellos elementos decisivos para el mensaje, aunque no correspondan con una realidad. Recordemos que la discusión sobre la utilización del término *puesta en escena* se intensificó a partir de la sonorización del cine, lo cual determinaba la separación de este arte de las artes escénicas.

Más adelante, el cuerpo deja de ser necesario para los registros de la cámara y la magia del cine, el movimiento – ante una puesta en escena fija y una cámara fija montada a un tripié – determina la posibilidad de proyectar no sólo al cuerpo, también a los movimientos que ejecuta, registrando no al cuerpo en sí mismo, sino a la apariencia de sus movimientos, es decir, se daba paso a la corporalidad de los cuerpos a través de su movilidad percibida,

El propio movimiento estaba limitado en cuanto a su extensión y, únicamente, afectaba a una figura claramente definida en vez de a la imagen en su totalidad. De este modo, las acciones típicas incluirían una pelota botando, unas manos o unos ojos alzándose, una mariposa moviéndose adelante y atrás sobre las cabezas de unos niños fascinados – simples vectores trazados en campos distintos.¹³³

Esta etapa de desarrollo de la imagen en movimiento del cine vislumbra por un lado el desarrollo de las técnicas cinematográficas, por el otro, la determinación de mirar el entorno y poder registrarlo a través de la cámara a partir de interpretaciones que eran posibilitadas desde el desarrollo tecnológico. En ese sentido, se comprende cómo el cine ha rebasado la manera de percibir y por lo tanto, de concebir al mundo, precisamente por la obsesión de representar la realidad.

En una cuarta etapa de desarrollo de la imagen en movimiento y su relación ahora con la corporeidad, es posible adentrarse al cine, distinguiendo por modificar y “borrar” toda huella que motive la exposición de su proceso de producción en el momento de la experiencia estética, tanto en la imagen visual como en la sonora. En esta etapa, “el cine niega que la realidad que nos muestra pueda no existir más allá de la imagen fílmica, una imagen que ha sido obtenida a través de la fotografía de espacios ya de por sí imposibles, contruidos mediante el uso de modelos, espejos, imagen de fondo y que, más tarde, son combinados con otras imágenes a través de la impresión óptica.”¹³⁴ De esta manera, es posible determinar la lógica de las historias contenidas en los filmes y asumir la presencia de dinosaurios interactuando con humanos [*Jurassic Park*, 1993], a héroes volando alrededor de la Tierra para regresar el tiempo [*Superman*, 1978; *Superman*

¹³³ Manovich. *Op cit.*

¹³⁴ Manovich. *Ibidem.*

returns, 2006], ver a un gran simio aplastar autos y subir rascacielos en Nueva York [*King Kong*, 1933, 1976, 2005], quizá hasta viajar por el tiempo y por el espacio [*Star Trek*, 2009; *Back to the Future*, 1985], trastocar el tema de la metamorfosis y devenir en un fenómeno [*The Fly*, 1986], esperar la llegada a la Tierra de extraterrestres y objetos extraños [*E.T.: The Extra-Terrestrial*, 1982; *Super 8*, 2011] o quizá encontrarse con ellos en un espacio esencialmente humano, como el caso de una nave [*Aliens*, 1986]. El cine contiene aspectos de la realidad signica. Cada largometraje es un cúmulo de significaciones que cobran sentido desde el contenido de aspectos de la realidad *a posteriori* y de su presentación ante un espectador. Tanto el creador como el espectador de cine, ya tienen un bagaje cultura entendido como un *a posteriori* kantiano que se materializa a través de distintas representaciones que, por más que sean increíbles, se apegan al imaginario colectivo y a las diferentes formas de expresión del mismo. Por ende, es fundamental mencionar la interacción del creador con el momento decisivo de utilizar al cine no sólo como medio de producción, sino de creación partiendo de signos compartidos con y desde el entorno, consecuencia de que el espectador de cine sea capaz de dar un sentido al mensaje en su conjunto y con ello, llevar a cabo una experiencia estética determinada.

En la *Crítica de la razón pura* (2005), Kant alude a los términos de **espacio** y de **tiempo** como **condiciones para toda experiencia** y no como objetos de experiencia. La presente tesis vislumbra a los objetos existentes dentro del filme como potencias en una experiencia estética a través de su disposición en la ficción. Tanto espacio como tiempo son circunstanciales para una experiencia real y concebible en una idealidad trascendental. En este caso, se denominan condiciones del conocimiento en la medida de que la existencia de los objetos de sentido externo no son tangibles, sólo se comprenden proyectados en una película, es decir, en la apariencia y por lo tanto existentes, reales y consecuentes en un mensaje ya elaborado y por lo tanto el origen de cada uno de los objetos visuales y sonoros que componen a la cinta son de origen dudoso, pero que en la diégesis cobran sentido desde el *a posteriori*.

En términos de la **idealidad trascendental** kantiana¹³⁵, el espacio y el tiempo son *a priori* y por lo tanto, formas de la intuición partícipes en la generación de conocimiento y en donde la experiencia como una participación personal en

¹³⁵ La *idealidad trascendental* es un término introducido por Immanuel Kant (2005). Kant define primeramente la idealidad como la designación, desde la subjetividad, de las formas de la intuición, “como también la de las categorías; en este caso se trata de idealidad trascendental, en el sentido de

situaciones repetibles, como el tener una experiencia con objetos –como las películas – está condicionada a ellos por ser necesarios tanto en el proceso de identificar actores, como de sus cualidades y consecuentemente de las acciones que ejecuten para comprender un *todo* como universo fílmico y con ello, elaborar juicios circunstanciales. En el caso específico del cine recordemos que rompe con las condiciones naturales de la percepción al contener representaciones de la forma de concepción del tiempo, del espacio, del cuerpo, del movimiento, del ritmo y del sonido. Ya se ha mencionado que en un principio, el cine estuvo forzado a imitar la percepción natural de los cuerpos y de los movimientos que generaba. Ello ha cambiado al optar por lo que Gilles Deleuze llama **deformación de la percepción natural** (2003) y que en esta tesis se aborda como actualización de la **puesta en imagen** a partir de sus cualidades cinematográficas presentes. De esta manera, la **ilusión cinematográfica** es un término acuñado por Henri Bergson –y retomado por Gilles Deleuze – para hacer referencia al procedimiento del cine de simular el movimiento por medio de la presentación de cortes instantáneos continuamente llamados imágenes correspondientes al movimiento que está en el aparato y con el cual se hace desfilan las imágenes es expuesto de dos maneras:



que tales formas son condiciones del conocimiento.” Nicola Abbagnano. Diccionario de Filosofía. (2008) México: FCE, p. 569. En esta idealidad trascendental tanto el espacio y el tiempo se condicionan a la experiencia estética relacionada a partir del texto y con el sentido del espectador.

Para ello, hay que atender a la distinción entre la sustancia del objeto en sí y sus propiedades. En primer lugar, diferenciar entre aquellas impresiones sensibles del objeto que tenemos y, las cuales referimos como las propiedades de la sustancia del objeto y, en segundo término, desde una visión kantiana, aquello que no referimos a impresiones sensibles y que ubicamos como la sustancia del objeto. Todo ello, nos permite aseverar que el espacio y el tiempo como condiciones de toda experiencia es determinable a partir de los objetos que los disponen y, como tales objetos de experiencia lo son en tanto sus propiedades y no su concepto. En el caso de referirnos al espacio y al tiempo cinematográficos se infiere tanto a una forma como a una sustancia desde su representación y, con ello, se confirma que es imposible prescindir de los conceptos que nos hacen concebir a las figuras que observamos en un filme y, por ende concebir al concepto de cada una de ellas en tanto se le implique con sus propiedades, es decir, con la experiencia previa.

Del anterior párrafo se argumenta el procedimiento de análisis del cine digital desde los elementos que lo hacen perceptible. No se trata de analizar los efectos especiales en sí mismos, sino a partir de cómo están en el mensaje para ser acción en un filme. En ese sentido, no se considera central el estudio de un personaje sino de cómo acciona ese personaje. Tampoco se hace referencia directamente al tiempo, al espacio y al movimiento, sino a las cualidades cinematográficas de la imagen, ya que si nos referimos a los primeros se caería en el error de alejarse de la reflexión de un fenómeno comunicativo como lo es el cine a través de sus diferentes recursos tanto figurativos como figurales¹³⁶. El cine expresa la esencia de un objeto a partir de sus particularidades y sus características y no al objeto en sí. Con ello, las cualidades cinematográficas significan más que una geografía en donde se ubica al cuerpo. Se trata de una topografía donde precisamente la condición de experiencia estética con un universo fílmico está condicionada a la forma de interacción de los elementos cinematográficos, de las acciones realizadas por cada personaje determinando el contenido de un filme.

Sentir pensando y Pensar sintiendo mediante la experiencia estética, conlleva a reflexionar sobre el *spatium, tempus* y *môtus* desde una **duración bergsoniana** en la cual la forma de relación conceptual entre lo material y la experiencia es

¹³⁶ *Videre supra.* C) Dos puntos de partida: cinestesia y sinestesia.

viscosa y se forma por la transición de acontecimientos de comunicación¹³⁷. Precisamente, definiendo al **espacio y al tiempo** como **condiciones de experiencia estética** y al **movimiento** como **acción motivada** que da sentido a la planeación de la disposición de los cuerpos que van a limitar al espacio y al tiempo en el cine. En ese sentido, la experiencia estética del espectador con un filme está presente por ser un acto comunicativo que va formándose conforme la transición de la experiencia del tiempo, del movimiento y del espacio. En ese sentido, el cinegrama deviene en **imagen -sensación** y no precisamente en unidad esencial de la película, en tanto que su objetivo no es mostrar la esencia del filme sino evocar al sentido de un filme y con ello a la acumulación de información, a la asociación de signos, a la repetición de la imagen y al azar, donde lo lúdico permite precisamente encontrar sentido simbólico a lo que en un principio se percibe como indicio. Con esta perspectiva, el espacio cinematográfico debe tener una lectura topológica, mediante el que no sólo se trata de ubicar firmemente una geografía histórico - contextual de la diégesis, sino que el espacio constituye intencionalidad en la ficción al ser elaborado a partir de los elementos que lo delimitan. Eso es también el tiempo; por consecuencia el movimiento adquiere sentido en el filme. Contemplar las cualidades de estas tres condiciones de todo filme permite al analista otra manera de entender la relación cuerpo - objeto que busca representar y presentar, precisamente, la plasticidad que ofrecen las diversas herramientas tecnológicas aplicadas al cine. Finalmente, se trata de concebir el hecho de que lo simulado emociona, las apariencias emocionan y provocan hechos reales, mismos que generan fenómenos históricos, políticos, económicos y sociales [algunos ya referidos en líneas anteriores como los efectos de la velocidad de las imágenes, el registro de la llegada del tren a La Ciotat de los Hnos. Lumière que provocó la histeria en una sala de cine francesa a principios del siglo XX, el acondicionamiento de salas especiales para la proyección de filmes en forma 3D, 4D o 4DX], con la finalidad de dar testimonio y pauta analítica a lo que emociona al humano¹³⁸.

Como lo afirma Manovich: "La computarización de la cultura conlleva que toda información, narración e incluso el tiempo, se espacialicen. TODA representación y experiencia cultural está siendo convertida en objeto

¹³⁷ Este término es retomado de las condiciones del arte visual propuesta por el Grupo Fluxus, que tuvo como fin crear arte desde diferentes canales que ofrecían los mass media. Su contexto histórico se enmarca en la década de los sesenta. Dicho movimiento se basa en el texto de *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*, de Henri Bergson (2007), en el cual Bergson define a la duración como el trazo de unión entre la conciencia y la materia, distinguiendo de este modo lo orgánico de lo inorgánico.

¹³⁸ El espectador de cine contempla y se emociona. Detrás de ese acto comunicativo existe un proceso de producción que a primera vista resulta en palabras de Manovich "anti-sublime" por tratarse de trabajar con cartografías de representaciones, cuya escala es plana ante la percepción humana. Lev Manovich. "La visualización de datos como nueva abstracción y *antisublime*." Revista Estudios Visuales. [http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/manovich_visualizacion.pdf] Consulta: mayo 2011.

tridimensional” (Manovich: 1998). Las interficies, que antes eran bidimensionales, hoy representan un mundo tridimensional de construcciones espaciales y los argumentos de los juegos de ordenador conducen al movimiento espacial de los protagonistas. Para Manovich, entre los actuales intentos de espacializar la Web, el más importante es el VRML (Virtual Reality Modeling Language) creado en 1994, el cual permitirá que en un futuro, los usuarios tengan la experiencia de un gigantesco mundo tridimensional, que contendrá en sí mismo todos los restantes medios, incluido el texto. Sin embargo, afirma, en la actualidad los espacios virtuales no son verdaderos espacios sino colección de objetos separados y toma prestado de Riegl, Wolfflin y Panovsky diferentes categorías de la historia del arte para ilustrar lo que hoy se llama imagen digital.¹³⁹

En el cine se contemplan registros de **memoria técnica** (constructiva) y de **memoria vital** (de la experiencia con un mundo a través de signos). Una memoria que comprende a la máquina, a la computadora, a la pantalla, al artefacto y por otro lado, a la memoria vital que revive acontecimientos mediante la semiosis constituyendo al espectador como el poseedor del *élan vital*, de la energía espiritual \leftrightarrow *sensus -côgitô*. Cabe precisar que en medio de estas memorias, el tiempo y el espacio, como condiciones de experiencia, son a la estética inseparables ya que permiten comprender del cine los siguientes elementos espacio-temporales¹⁴⁰:

- **Topología:** como el estudio de las propiedades de los cuerpos geométricos en un espacio topológico, en el cual es posible determinar la conectividad entre los cuerpos y la continuidad de sus funciones. En el caso del cine, la topología se utiliza para conocer la relación entre cuerpos desde la continuidad del movimiento plasmado en una imagen. Cada cuerpo va a limitar un tiempo en tanto el sentido que evoque. Un ejemplo es el personaje de Benjamin Button (*The curious case of Benjamin Button*, 2008) de David Fincher, quien es presentado conforme al sentido diegético: una representación de la regresión vital.

¹³⁹ Josep Monguet; Felipe César Londoño. (S/F) *Interficies de las Comunidades Virtuales*. Op. cit., p. 143.

¹⁴⁰ Para dicha categorización se consideró la clasificación propuesta por Warren Buckland (topology, orientation, distance, containment & movement). Dichas categorías son aplicadas al análisis del espacio en las nuevas propuestas cinematográficas. Sin embargo, adquieren sentido cuando se relacionan con el sentido de espacio – tiempo y la determinación de los cuerpos como claves para analizar el movimiento. A diferencia de Buckland, la categorización de la presente tesis es definida a partir del interés metodológico del cinegrama y la imagen –sensación, así como la identificación de las cualidades cinematográficas que intensifican algunos momentos de la experiencia estética. Además de agregan definiciones propias, se incorporan otros elementos a la clasificación del espacio y tiempo del filme: ritmo e identificación. Warren Buckland. (2003) “Orientation in film space”, en *Recherches en communication*, N.19. [<http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/5201/4931>] Consulta: Mayo 2011.

- **Orientación:** comprendida por Warren Buckland (2003) como absoluta, intrínseca y contextual. Espacialmente **absoluta** en referencia a los puntos cardinales a través de representaciones corporales que se limitan temporalmente mediante la significación de cada uno de los cuerpos de la composición de la pantalla. **Intrínseca** quiere decir, a partir de las propiedades del cuerpo en tres ejes: arriba/abajo, frente /detrás y derecha /izquierda, donde la condición espacial y temporal nuevamente se vislumbra a partir de las posibilidades imaginativas del creador del texto, de la disponibilidad del espectador para hacer verosímil todo lo que experimenta y las posibilidades de potencialización emanada del cuerpo en sí, como si se lograra pasar por la oreja de una taza de té, como en la primera secuencia de *Cut* (2006). Finalmente, Buckland refiere la orientación **contextual** dada por deícticos a cuadro, a través de intervenciones sonoras o signos corporales específicos a un espacio - tiempo. Se insiste pues en la *transversalidad* de los cuerpos y en el interés para la comprensión del cine digital y sus intensidades partiendo de la identificación de sus cualidades cinematográficas.
- **Distancia:** nuevamente se insiste en la determinación de la distancia como diferencia, semejanza o intervalo entre cuerpos, sucesos y corporeidades en el filme. La distancia se evoca en el cine a partir de los bordes de cada figura. Cada cuerpo presenta características que definen a la distancia, mismas que colocarán los valores de atención por parte del espectador. La distancia también es cultural.
- **Contención:** referida a la acción de sujetar el movimiento de los cuerpos. En el caso del cine digital, la contención aplicada a las figuras de la pantalla genera una motricidad pausada, ingrávida, donde se rompe con la Teoría de la Gravedad de Isaac Newton. La contención es espacial y temporal, por lo tanto su comprensión y experiencia se da a través de la duración bergsoniana. Un ejemplo claro es *300* (Zack Snyder, 2007).
- **Movimiento:** mencionado por Buckland solo para la significación del espacio. Sin embargo, para la presente disertación, el movimiento como acto de motivación es perceptible desde la contemplación de las figuras y la corporeidad de los cuerpos representados. Espacio y tiempo se conjugan siendo que ambos están condicionados en

un eje que se complementa con el *môtus*. Referente a ello, se propone el movimiento inconexo y conexo: es conexo cuando se contempla en un espacio –tiempo representado en el filme (misma escena) e inconexo cuando la cámara está sujeta a atravesar cuerpos que distinguen espacios llevando a la ruptura de los límites de puestas en escena, como una pared. Un ejemplo que se retomará en el siguiente capítulo es la primera secuencia de *Cut*.

- **Ritmo:** esta característica es propuesta desde la comprensión del espacio y tiempo como condiciones de la experiencia estética. Se relaciona con el espacio al poder detener los instantes, alargar la duración y con ello temporalizar dicho instante. Además, como ya se ha mencionado en líneas anteriores, el ritmo de las imágenes obedece a una época espacio-temporal específica al pasar de las 16 ó 18 imágenes por segundo en un proyector hasta las 48 imágenes por segundo, detrás de todo ello existe una experiencia, un conocimiento y por lo tanto una manera de pensar, presentar y representar un entorno.
- **Identificación:** mediante el acto de identificar, es posible que dos o más cosas distintas se parezcan a partir de sus características. Para el cine este proceso corresponde al hecho de que el espectador identifique el espacio –tiempo de la acción motivada, lo cual le servirá para dirigir un sentido y por lo tanto, la interpretación de lo que acontece. Al respecto, se puede señalar una identificación arquitectónica para poder comprender la movilidad del espacio – tiempo pretendida en el caso de *Inception* (Christopher Nolan, 2010).

Con lo anterior, el espacio y el tiempo cobra otro sentido: se manifiesta por la intervención del espectador que contempla. Por ende, la distribución de los cuerpos determina una **lectura se la imagen –sensación**, una distribución contemplada mediante los principios miméticos del cine y que se traduce a la experiencia de la corporeidad y las sensaciones aprendidas y definidas culturalmente. Así, del **arte cinematográfico** vivido mediante la experiencia estética se determina un estudio complejo dado en el **acto comunicativo**, siendo que en el arte existen los preceptos y afectos que de manera filosófica adquieren sentido desde los conceptos hasta llegar a la ciencia para aplicar dichos conceptos en

prospectos. En este caso, las Ciencias Sociales son un punto donde el cruce de un *corpus* fílmico sirve para la aplicación de conceptos que muestran finalmente una imagen de conocimiento del mundo.

c) Dos puntos de partida: cinestesia y sinestesia.

¿Qué es cuerpo? ¿Quién es cuerpo? ¿Dónde está el cuerpo en la experiencia estética con el cine? ¿Cuál es la importancia del cuerpo en ese acto comunicativo del espectador? Como eje de análisis se aborda la noción de **cuerpo** en dos connotaciones: **cuerpo objetual** y **cuerpo figura** y su diferencia con el cuerpo humano entre el Ser y la Apariencia (lo real y lo virtual) ya que dicha conceptualización varía en la percepción de un filme desde sus cualidades cinematográficas, es decir, con elementos que van de la mano con la experiencia de disfrutar un universo fílmico como un *Todo fílmico*. En el caso del cine actual encontramos referencias a realidades en tanto huellas e indicios, mostrando y sonorizando imágenes – *afección*¹⁴¹, surgidas en el “centro de un sujeto” que no deja de percibir indicios los cuales liga a sensaciones, pensamiento y emociones.

El *Diccionario de la Real Academia de la Lengua* define al **cuerpo** como: “Aquello que tiene extensión limitada, perceptible por los sentidos. Conjunto de los sistemas orgánicos que constituyen un ser vivo.”¹⁴² La concepción del cuerpo es la de otro objeto más en el conocimiento de un mundo existente. El cuerpo es un elemento identificado como orgánico. Por una parte, se comprende al cuerpo del espectador, pero también al cuerpo objeto que aparece en la pantalla. El cuerpo como especificidad del espectador posee memoria, definida como la “extensión de las capas de pasado y contracción del actual presente” (Bergson: 2007, 150) y órganos mediante los cuales excreta y lleva a cabo funciones propias de su sistema orgánico que lo constituye y que le permite sentir su entorno. Por otra parte, el cuerpo que está en apariencia es aquel que es pensado a partir de la corporeidad en la pantalla, resultado de la experiencia cotidiana con ellas (en los aparadores, en el salón de clase, en el celular, en los dispositivos móviles, en las cámaras de seguridad, en el transporte

¹⁴¹ La imagen – *afección* como una lectura afectiva. Este tipo de imagen-movimiento definida por Gilles Deleuze (2003) como aquella que muestra a detalle las anticipaciones emotivas del acontecimiento a partir de un movimiento profundamente figural (p.152).

¹⁴² [www.rae.es] Consulta: Noviembre 2011.

público, etc.]. Lo cierto es que para materia de la presente investigación, el interés por el cuerpo implica tanto al del espectador como al representado en el universo fílmico para comprender las condiciones de experiencia estética ligadas a las cualidades específicas del cine digital. Y para tal efecto partimos de dos conceptos fundamentales: cinestesia y sinestesia.

- **Cinestesia:** es un conjunto de sensaciones que tienen un origen muscular o articulario mismo que informan acerca de la posición de las diferentes partes del propio cuerpo en un espacio determinado. Etimológicamente proviene del griego “mover” y de “sensación” y se relaciona con la sensación y percepción del movimiento, sensación relacionada con una lógica sensorial transmitida continuamente desde las diferentes partes del cuerpo hacia el centro nervioso de las aferencias sensorias, principalmente visual, auditiva y táctil. De allí que la experiencia estética del cine en 4D y 4DX refiera a estos sentidos.
- **Sinestesia:** Del griego “junto” y “sensación”, se refiere a la asociación de sensaciones pertenecientes a diferentes registros sensoriales a través de la descripción de experiencias generadas por un sentido y relacionada con otro. Se trata de correspondencias involuntarias entre sonidos con olores, imágenes visuales con sensaciones táctiles, etc. No se trata de experiencias metafóricas o meras asociaciones sino percepciones. Como figura retórica, la sinestesia hace referencia a la mezcla de sensaciones auditivas, visuales, gustativas, olfativas y táctiles y por supuesto, a la asociación de elementos procedentes de los sentidos físicos con sensaciones que conllevan a las emociones como resultado de esas asociaciones, posteriormente, los sentimientos.

En este sentido, cabe señalar que la **cinestesia** es un fenómeno en principio fisiológico que se relaciona directamente con el espectador y que a su vez adquiere especificidad senso-motora a partir de estímulos externos que corresponden a textos fílmicos cuya estructuración parte de signos en correspondencia con lo aprehendido por el espectador de manera previa. En el caso de la **sinestesia**, se trata precisamente de las asociaciones realizadas por el espectador con base en su experiencia estética con el filme para hallar el sentido. Propiamente, la sinestesia está relacionada con las formas culturales y el aprendizaje de ésta a través de la pertenencia a un entorno, en cambio la

cinestesia corresponde en esencia a la experiencia de la sensación en un aspecto biológico del cuerpo, todo ello a través del acto comunicativo que implica la experiencia estética del espectador.

Así, el **cuerpo** debe ser comprendido en el estudio de los procesos comunicativos junto al pensamiento en sí mismo, ya que “es aquello en lo cual el pensamiento se sumerge para alcanzar lo impensado, es decir, la vida. No es que el cuerpo piense, sino que está obstinado y es terco: él fuerza a pensar lo que escapa al pensamiento.” (Deleuze: 2004, 251)

Al ser un medio de vivencia y experiencia culturales, el cuerpo es social y está sujeto a un espacio y a un tiempo. En principio a un tiempo biológico que lo regula a necesidades fundamentales: alimentación e higiene, mismas que al ser continuas, someten al cuerpo a un tiempo cronológico para poder seguir con vida. Precisamente, un tiempo que estará sujeto a las actividades sociales. En ese sentido, espacio y tiempo significan condiciones de experiencia estética en tanto que el cuerpo los delimita para hacerlos existentes, es el punto de referencia. Por ende, **el cuerpo es una totalidad significativa que se concibe desde la diferencia con los otros y en abstracción con los presentados y representados en la apariencia del cine:**

- a. El **cuerpo es una entidad física** en el sentido material del término, con superficie, peso, etc. Evoluciona desde lo automático a lo voluntario, para luego volverse a automatizar con mayor libertad de acción y economía de movimiento. Al principio es el otro quien maneja ese cuerpo, pero después será actuante y transformador. Es la sustancia constituyente del hombre, aquella que confirma su existencia. Nos pertenece pero a la vez forma parte del mundo, es superficie e interior, es inerte y palpitante.
- b. El **cuerpo es efector y receptor de fenómenos emocionales**, sobre los demás y sobre sí mismo. El niño descubre su cuerpo mediante los desplazamientos que le son impuestos y por sus reflejos. Al madurar descubre los objetos exteriores, experimenta, vive con autonomía su propia experiencia, genera emociones.
- c. El **cuerpo se sitúa en el espacio y en el tiempo**. Al principio en un tiempo biológico, regulado por las necesidades básicas (alimentación, higiene, luego será un tiempo cronológico. Al principio su espacio es manipulado, por su poca capacidad de acción, más tarde sale a la conquista de su espacio. Esta aprehensión del tiempo y la conciencia del cuerpo no son aislados o abstractos, se interrelacionan recíprocamente, son posibilidades de acción. Esa dinámica

del cuerpo en acción no puede realizarse sino en el espacio, pero éste, a su vez, no significa nada sin un cuerpo que actúe en él. El cuerpo, es el punto de referencia de un trípode inseparable con el espacio y el tiempo.

- d. El **cuerpo es una totalidad** aunque se puede distinguir sus componentes con territorios de acción diferentes (tronco, extremidades, cabeza) orificios que reciben y expulsan. El cuerpo es al principio fragmentado. En la fase simbiótica, el niño ante todos sus requerimientos y su movilidad no puede vivirse como totalidad. En su evolución lo comienza a vivir como una totalidad difusa, pasando por la confusión con el otro, donde siente en y con el otro. Le sigue otra fase en la que vive el cuerpo del otro y el suyo propio como si ambos fueran el mismo. Luego de vivir sus fragmentos como totalidades, descubrirá que esas partes son un todo. Su cuerpo.
- e. El **cuerpo es co-formador**. Se hace difícil comprender ese cuerpo si no entendemos al otro como co-formador. Esa simbiosis con el otro, objeto de amor y temor, diferenciado al que cumple la función materna, de los extraños, en el diálogo afectivo entre un cuerpo que ofrece y otro que accede o rechaza. O sea en su dimensión vincular. Durante el estadio del espejo, esa imagen especular es el pre-conocimiento de sí mismo, en el cuerpo del otro, en el espejo del otro. El conocimiento de ese otro confiere al niño la posibilidad de darse cuenta que si el otro está formado por fragmentos que configuran a un todo, esos mismos fragmentos existen en él y él los puede reconocer. De hecho, una totalidad en la que se halla implicada la imagen especular del otro. Un yo a partir del otro.
- f. El **cuerpo es conocimiento**; desde la noción sensoriomotriz donde actúa en un espacio práctico, desarrollándose hacia el mundo exterior, en un cuerpo vivido pasando por una noción preoperatoria, condicionada a la precepción en el espacio, que en parte ya está representado sobre el cuerpo, basado en la actividad simbólica. Es el cuerpo sentido, percibido. Por último la noción operativa, encuentra en el espacio objetivo, representado, con estrecha relación a la operatividad general en el terreno espacial. Es el cuerpo representado. Es a partir de esto que podemos comprender el cuerpo y su organización con respecto a las *praxias* y *gnosias*.
- g. El **cuerpo es lenguaje**. Sería absurdo suponer que el conocimiento corporal depende sólo del desarrollo cognitivo, de los aspectos perceptivos y del desarrollo emocional. Tiene también una vital y estrecha relación con el lenguaje. Este puede ser pre-verbal, a partir de la vivencia afectiva, mediante gestos o mímicas, manera privilegiada de comunicación en la adquisición del lenguaje humano, o bien mediante el lenguaje verbal que facilita la acción, el

conocimiento del cuerpo y la comunicación. En la congruencia de ambas modalidades del lenguaje es que el sujeto asienta sus efectivas posibilidades de comunicación cotidiana.¹⁴³

Al ser **lenguaje**, el **cuerpo** es un punto muy importante en el proceso de la experiencia estética, ya que no sólo se trata de un organismo expuesto a estímulos, sino de un **ser orgánico y social que disfruta de un texto mediante su mente y las distintas asociaciones sinestésicas que le evoquen algunos fragmentos del texto**. En el caso de las películas, al ser textos cuya percepción es principalmente por medio de los **sentidos cinestésicos** del cuerpo humano (vista, oído y tacto, por asociación), su **función es háptica**¹⁴⁴. Se trata de comprender la representación del cuerpo en el medio audiovisual desde el acto comunicativo mediante la experiencia estética del espectador, para entender el fenómeno comunicativo de las intensidades de la imagen digital del cine, no desde el acontecimiento que enmarca sino los elementos con los que significa y con ello, el análisis de la imagen en sí misma desde el fenómeno comunicativo de las intensidades que vive el cuerpo del espectador:

“Si la representación está en relación con un objeto, esa relación mana lentamente de la forma de la representación; si este objeto es el organismo y la organización, es porque la representación es en primer lugar orgánica en sí misma, es porque la forma de la representación expresa en primer lugar la vida orgánica del hombre en cuanto tema o sujeto. Y donde hay que precisar la naturaleza compleja de este espacio óptico es sin duda ahí. Porque al mismo tiempo que rompe con la visión ‘háptica’ y la vista cercana, no es sencillamente visual, sino que se refiere a valores táctiles, subordinándolos totalmente a la vista. De hecho, lo que reemplaza

¹⁴³ Miguel Sassano. (2003) *Cuerpo, tiempo y espacio. Principios básicos de la psicomotricidad*. Buenos Aires: Stadium, p. 106-108. En este libro, el autor hace un estudio sobre la importancia del cuerpo a través de un estudio de los conceptos de la evolución del mismo y sobre todo del paso de la identificación del cuerpo de sí mismo para entablar una relación diferencial con el cuerpo representado desde lo objetivo.

¹⁴⁴ El término *háptica* proviene del griego *hápto* (tocar) y se trata del sistema de percepción del individuo en su medio a través de su propio cuerpo. “El sistema de percepción háptica es especial porque puede incluir los receptores sensoriales ubicados en todo el cuerpo y está estrechamente relacionado con el movimiento del cuerpo, de forma que puede tener un efecto directo sobre el mundo que está percibiendo.” [www.wikipedia.org] Consulta: Febrero 2012. En el caso de la llamada tecnología háptica, se han realizado investigaciones sobre la percepción y la psicomotricidad del cuerpo en relación con el espacio lo cual ha traído como consecuencia el desarrollo de investigaciones en el campo de la realidad virtual. *Videre* Gabriel Robles De La Torre. *The importance of the sense of touch in virtual and real environments*. IEEE MultiMedia Magazine, USA, July-September 2006. [www.computer.org] Consulta: Abril 2012.

al espacio háptico es un espacio óptico-táctil donde precisamente no se expresa la esencia, sino la conexión, es decir, la actividad orgánica del hombre.”¹⁴⁵

La reflexión en torno al sentir y pensar abre también la discusión acerca de lo que observa y escucha el espectador: cuerpos representados. Mismos que se encuentran en un texto objetivo llamado película y que cobran sentido desde el *a priori* del espectador, es decir desde su bagaje cultural y el contenido del texto. Más tarde, cuando el espectador ha vivido el filme, este ya no será solamente una película, ya que su significación será la de universo fílmico, en tanto experiencia generada. Y en ese texto experimentado, el espectador se encontró con cuerpos representados cuyo fin era presentar una diégesis a partir de argumentos no sólo de tipo **figurativo**, sino también **figural**. En ese sentido, el universo fílmico es un texto donde existen objetos relacionables a partir de las formas y los contenidos. Los cuerpos representados son orgánicos, se trata de la concepción de organicidad de los cuerpos virtuales. Aspecto de primordial importancia por ser, precisamente, lo que posibilitará al espectador para que tenga una **visión y audición hápticas**, generando un **espacio y tiempo óptico-háptico y auditivo-háptico**, donde podría tocar, desde sus **sentidos cinestésicos**, aquello que está viviendo desde una película que deviene en universo fílmico. Precisamente, es el punto donde recae la propuesta de la **Estética de las Intensidades**, allí donde la imagen digital busca mostrar de una manera plástica al cuerpo, las masas, los colores, las texturas y los sonidos que despliegan estos cuerpos enalteciendo su aspecto figural, es decir, en la fascinación por las imágenes que muestra un estado de plasma, muchas veces elástico, e ingravido, centradas en las sensaciones, la simultaneidad, la inmediatez y el impacto.

Al ser el cuerpo un revelador del espacio y del tiempo, lo es también del movimiento. En el caso del cuerpo representado en el cine, se trata de un cuerpo corpóreo cuya corporeidad y corporalidad permiten confirmar que el cine no responde a un modelo de percepción natural del cuerpo humano. El cuerpo de los textos fílmicos no es solamente aquel que es golpeado, impactado en la cámara, desmembrado o transformado. Cada cuerpo entra en relación con una cámara que lo

¹⁴⁵ Deleuze. (2002) *Francis Bacon: la lógica de la sensación*. Madrid: Arena, p.127.

enaltece, lo sigue, escapando del tripié y de la fijeza para asimilar su movilidad. La **digitalización en el cine** ha permitido que la cámara fluya como lo hace el cuerpo, dimensionando con ello la **disposición de los espacios**, la **elongación de los tiempos** y **texturizando** cada uno de los elementos plásticos del entorno: **carne, fluidos, órganos** son expuestos en planos que ofrecen una lectura intensa del cine. Pero, el cuerpo en el cine no está sólo, existe en tanto **composición narrativa** (organización social, política, personajes, etc.), **composición estética** (color, sonido, luz, exposición, posturas del cuerpo en relación con los objetos, etc.) y **composición técnica** (la cámara, las lentes, los efectos, etc.).

De esta manera, el cuerpo “ya no es el obstáculo que separa al pensamiento de sí mismo. Es aquello en lo cual el pensamiento se sumerge para alcanzar lo impensado, es decir, la vida. No es que el cuerpo piense sino que está obstinado y es terco: el fuerza a pensar lo que escapa del pensamiento. (...) Pensar es aprender lo que puede un cuerpo no pensante, su capacidad, sus actitudes y posturas. Es por el cuerpo (y ya no por intermedio del cuerpo) como el cine contrae sus nupcias con el espíritu, con el pensamiento. El cuerpo nunca en presente, contiene el antes y el después, la fatiga, la espera.”¹⁴⁶ Se trata de categorizar al cine no sólo en relación con el pensamiento, también con categorías de vivir el cine: las actitudes del cuerpo, sus posturas. En un contacto del afuera con el adentro. En ese sentido, no solo se trata de asociaciones de mensaje – espectador, sino desde una visión acentrada, es decir, una relación vívida con el cuerpo, relación vívida con el cerebro. Por ende, **el cine digital desde su posibilidad autómatas es un cerebro que parpadea y pone atención en sonidos haciendo que sean estímulos sonoros que da sentido al texto en forma de rizoma.**

Todo puede servir de pantalla, el cuerpo de un protagonista, o incluso el cuerpo de los espectadores; todo puede remplazar a la película, en un filme virtual que ya no pasa más que por la cabeza, detrás de los párpados, con fuentes sonoras tomadas, si es necesario en la sala. ¿Muerte cerebral agitada? O bien nuevo cerebro que sería a la vez la pantalla, la película y la cámara, cada vez membrana del afuera y del adentro.¹⁴⁷

¹⁴⁶ Gilles Deleuze. (2004) *La imagen – tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós, p.251.

¹⁴⁷ *Ibid.*, p.285.

El cine no da sensaciones en los espectadores, permite materializarlas corporalmente. Así, se reconoce la deriva estética¹⁴⁸ del cuerpo: **cuerpo latente** (del grado cero a la estesia), **cuerpo sintiente**, es decir, del autotacto al contacto para llegar al **cuerpo percibiente** “un cuerpo frente al mundo e incorporado al flujo de la memoria.”¹⁴⁹ Con esta lectura¹⁵⁰, es necesario definir al cuerpo desde su constitución presentada y representada en un filme, un estado de lo real a través de una expresión de la realidad. Por lo tanto, el **cuerpo virtual**¹⁵¹, cuya *apariencia* evoca sentido, no puede ser reducido a un artificio tecnológico; el cuerpo en la *apariencia* es un medio para apreciar la fragilidad de las fuerzas que emana, sus defectos y sus atracciones:

Nous sommes assez loin des représentations cinématographiques qui font du corps virtuel la forme la plus achevée de la toute puissance, une espèce de corps sans chair, de corps téléporté, de corps informationnel, de corps omnipotent et omniprésent, à la manière de tous ces corps holographiques de *Matrix* a *Avalon*. Mais le plus dangereux avec ce genre de réduction caricaturale, c'est la façon dont notre culture construit, à partir de cet imaginaire de la toute puissance, une certaine image du corps qui a des conséquences sur notre lecture quotidienne du corps.¹⁵²

Por ende, filmar la sensación da pauta al espectador para que genere la sensación, desde luego, a través de lo cinético del cuerpo y de la percepción del entorno. Los cuerpos percibidos deben ser determinados a partir de su fuerza representada y toda su plasticidad presentada. Un filme está integrado por ausencias y presencias más allá de las representaciones acabadas, ya que los colores mismos son un sistema, los planos son otro sistema, etc., que en conjunto impactan al sistema nervioso. A continuación se definen las partes de un cuerpo orgánico:

¹⁴⁸ Deriva estética “en el sentido de una sucesión de adquisiciones.” Raúl Dorra. (2011) *La casa y el caracol. Materiales sensibles del sentido (2)*. México: BUAP – Plaza y Valdés, p.71.

¹⁴⁹ *Ibidem*.

¹⁵⁰ Perspectiva que da pie al estudio de la relación del espectador en textos audiovisuales que remiten a la inmersión y la simulación a partir de combinaciones sensoriales creadas y/o prolongadas mediante dispositivos técnicos complementarios del texto, como son sensores, cascos, guantes, etc.

¹⁵¹ “Le passage du terme de virtualité, apparu en 1674, à celui de virilisation, né dans les années 1980, est sans doute à l'origine de la fausse opposition entre le réel et le virtuel » Michela Marzano. (2007) *Dictionnaire du corps*. Paris : PUF, p.257.

¹⁵² *Ibid.*, p.258.

i. **Carne:** El cuerpo como objeto que designa cualquier “cosa” del mundo dentro del filme, conlleva a pensar en la carne como una condición de él. La carne designa la modalidad de una identidad en tanto que el cuerpo viviente no sólo es cuerpo, también es carne. La referencia a la carne es una muestra de la organicidad y por lo tanto viveza de los cuerpos que ocupan un espacio y un tiempo específico. En ese sentido, los cuerpos vivientes y animados son distinguidos de los cuerpos inanimados. En ese sentido, la **puesta en imagen** (Lipovestky, Serroy, 2009) es un acierto en tanto que la cámara cobra vitalidad más no vida, en cuanto muestra dinamismo y soltura al rodear a los cuerpos. Según el *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*, la definición de carne es la siguiente: parte muscular del cuerpo de los animales. Parte material o corporal del hombre, considerada en oposición al espíritu. Uno de los tres enemigos del alma que, según el catecismo de la doctrina cristiana, inclina a la sensualidad y lascivia.¹⁵³

La carne es el límite de los cuerpos, también es un borde y muestra el órgano que contiene a la totalidad. En *apariencia*, la carne es trastocada en el momento de la interacción de cuerpos, es decir, en la diferenciación con los otros cuerpos. Sin embargo, la carne es al cuerpo en tanto ser animado. Respecto al término ligado a la experiencia estética del espectador, la carne es el soporte del sentido del tacto, relacionado cinestésicamente con el ojo y el oído, permitiendo la orientación en el espacio y la ubicación de un tiempo. Cuando la carne entra en contacto con orificios artificiales se habla de una intervención técnica: un cyborg.

ii. **Órganos:** Cada una de las partes de un cuerpo viviente animal o vegetal que ejerce una función específica. Para su estudio, los cuerpos han sido clasificados en distintos órganos con la finalidad de hacer diferencias de acuerdo a su función como organismo viviente. De esta manera, los órganos están dispuestos conforme a un sistema. Así, tenemos el sistema circulatorio cuyos órganos son el corazón, las venas, las arterias, etc. En el caso de la sensación los órganos manifiestan las deformidades del cuerpo al expresar un estado anímico. El cine es orgánico por contener elementos orgánicos.

¹⁵³ *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. (www.rae.es) Consulta: Febrero 2012.

iii. **Fluidos:** Se trata de los líquidos que supuran los cuerpos vivientes. En esto se reconocen: la lágrima [gota que segregan unas glándulas del ojo con el objeto de limpiarlo y lubricarlo]¹⁵⁴; el sudor [líquido claro que segregan las glándulas sudoríparas de la piel]¹⁵⁵; la saliva [líquido alcalino claro, algo viscoso, segregado por las glándulas salivares, vertido en la cavidad bucal, y que sirve para reblandecer los alimentos, facilitar la deglución e iniciar la digestión]¹⁵⁶; la orina [líquido acuoso transparente y amarillento, de olor característico, excretado por los riñones y eliminado al exterior por el aparato urinario; la orina es producida por los riñones, recorre los uréteres hasta la vejiga urinaria donde se almacena y después es expulsada al exterior del cuerpo a través de la uretra, mediante la micción]¹⁵⁷; excremento [residuos de alimento que, después de hecha la digestión, despide el cuerpo por el ano; en general residuo metabólico. Residuo que se produce en las plantas por putrefacción]¹⁵⁸; semen [conjunto de espermatozoides y sustancias fluidas que se producen en el aparato genital masculino de los animales y de la especie humana]¹⁵⁹; moco [líquido viscoso y pegajoso que segregan las membranas mucosas]¹⁶⁰; flujo [fluido viscoso o sangrado vaginal, el segundo es fruto de la descamación del endometrio, como consecuencia de la brusca deprivación hormonal al final del ciclo femenino si no se ha producido la implantación de un blastocito]¹⁶¹; sangre [líquido, generalmente de color rojo, que circula por las arterias y venas del cuerpo de los animales. Se compone de una parte líquida o plasma y de células en suspensión: hematíes, leucocitos y plaquetas. Su función es distribuir oxígeno, nutrientes y otras sustancias a las células del organismo y recoger de éstas los productos de desecho]¹⁶². Simbólicamente, el llanto y la sangre están relacionados con el estado de apasionamiento de un herido o de alguien que sufre. En este caso, los rastros de ambos tipos de fluidos adquieren significancia desde lo estésico. Literalmente, el llanto y el desangramiento son hechos del cuerpo citados ininidad de veces. Sin embargo, es necesario revisar su carácter figural plasmado en los filmes analizados para considerar el lugar que ocupan desde la plasticidad. Los fluidos muestran la fuerza evocada por la figura al ocupar la totalidad de una imagen, misma que se determina como imagen – sensación al permitir la contemplación de la expresión – excreción de los cuerpos. En el acto comunicativo, la

¹⁵⁴ *Diccionario médico-biológico, histórico y etimológico*. Ediciones Universidad de Salamanca. www.dicciomed.eusal.es Consulta: Marzo 2012.

¹⁵⁵ *Ibidem*.

¹⁵⁶ *Ibidem*.

¹⁵⁷ *Ibidem*.

¹⁵⁸ *Ibidem*.

¹⁵⁹ *Ibidem*.

¹⁶⁰ *Ibidem*.

¹⁶¹ *Ibidem*.

¹⁶² *Ibidem*.

figura del filme es considerada como cuerpo sintiente, por ende una condición de la experiencia estética. Raúl Dorra menciona que el llanto como símbolo en un texto es percibido por el espectador de algo *exteroceptivo* (la percepción de un fenómeno extenso) a lo *interoceptivo* (la conexión con elementos inextensos), lo cual evoca un proceso de introspección por parte del receptor del mensaje desde los fundamentos de su conocimiento previo.

- iv. **Pelo o Cabello:** Se trata de fibras de queratina constituida por la raíz y una base que se forma en un folículo de la epidermis, constituye el rasgo característico de la piel de los mamíferos¹⁶³. Respecto al sentido del humano, el pelo evoca al “encuadre” del rostro,
- v. **Piel:** « C’est le lieu de déploiement de données essentielles d’ordre multiple –biologiques, psychologiques, culturelles, psychanalytiques –faisant du corps l’étayage du psychisme individuel et le lieu d’échange avec l’autre et la culture.¹⁶⁴ También se lee lo siguiente: Tegumento extendido sobre todo el cuerpo del animal, que en los vertebrados está formado por una capa externa o epidermis y otra interna o dermis.”¹⁶⁵
- vi. **Rostro:** Occidentalmente, el rostro tiene atribuciones sexuales, sociales y por lo tanto culturales. Dicha parte del cuerpo está relacionada con la identidad personal y es el lugar fundador del sentimiento de identidad y del reconocimiento de la otredad. El rostro da presencia al carácter y se relaciona con los estados emocionales producidos por en sensus –côgitô. Gilles Deleuze refiere a la rostreidad en relación con la imagen –afección, definida esta última como aquella que contiene la cualidad de la expresión del cuerpo, puesto que está relacionada con las líneas fragmentarias y quebradas de los rostros, lo cual hace alusión apenas a la identificación de los contornos. La **rostreidad** tiene relación con la expresividad de los cuerpos en tanto figuras y contenedoras del hecho comunicativo. Barthes¹⁶⁶ menciona acerca de dicho

¹⁶³ *Ibidem.*

¹⁶⁴ A libre traducción dice: Es el depósito de diferente orden biológico, psicológico, cultural, psicoanalítico, que hace a un cuerpo individuo. Asimismo es punto de intercambio con otras culturas. Michela Marzano. (2007) *Dictionnaire du corps*. Paris: PUF, p.689.

¹⁶⁵ www.rae.es

¹⁶⁶ Para ampliar dicha disertación conceptual se recomienda el libro de Barthes. (2004) *Lo Neutro*. Roland Barthes. *Notas de cursos y seminarios en el Collège de France*. México: Siglo XXI.

concepto que se trata del conjunto de afectos sin subjetividad. Por ende, la rostreidad es un concepto oportuno para la evocación de las sensaciones, las emociones y el pensamiento sobre éstas a través del cine.

Con lo anterior, el cuerpo que entra en el hecho comunicativo de la experiencia estética del espectador no es solamente una recurrencia ilustrativa y figurativa abstracta, sino una génesis, ya que en cada ocasión que existe un cuerpo de manera *profilmica*, debe de ser tratado como un punto figural para la construcción de sentido ya no del espacio ni del tiempo, sino de la espacialidad y la temporalidad que lo rodea. Se trata de un cuerpo que genera un espacio hodológico, es decir, que adquiere sentido en cuanto está habitado y vivido.

“Todo puede servir de pantalla, el cuerpo de un protagonista, o incluso los cuerpos de los espectadores; todo puede remplazar a la película, en un film virtual que ya no pasa más que por la cabeza, detrás de los párpados, con fuentes sonoras tomadas, si es necesario, en la sala. ¿Muerte cerebral agitada? O bien nuevo cerebro que sería a la vez la pantalla, la película y la cámara, cada vez membrana del afuera y del adentro.”¹⁶⁷ Es decir, la experiencia del espectador no es solamente intelectual y razonada, es también en gran parte, sensitiva y emotiva siendo que refleja un momento de experiencia estética donde los sentidos cinestésicos son emplazados a un proceso de comunicación en el cual las relaciones entre signos convergen a un cuerpo desde la sinestesia de lo observado y lo escuchado dando con ello paso al universo fílmico. La experiencia estética del espectador trasciende por medio del universo fílmico, ya que connota el sentido de vida, de recuerdo, de memoria y de imaginación, lo que Kant llamó *a posteriori* generación de conocimiento y que converge a la lógica del cinegrama¹⁶⁸.

Además, cabe resaltar que en dicha armonía visual el estímulo sonoro dimensiona las partes de un cuerpo desde su sonoridad: la presencia o la ausencia de un cuerpo al ser elementos detonadores de la expresividad del movimiento. En este sentido, el estímulo sonoro dirigido al espectador es desde el texto fílmico un indicio que incide en lo simbólico del cuerpo.

¹⁶⁷ Deleuze (2004), p. 285.

¹⁶⁸ Castañeda. (2008) *Op. cit.*

d) Idealidad cinematográfica y espectador trascendental.

La lectura estética del cine es el encuentro con el cuerpo del espectador al vivir desde una película gozo, angustia, llanto, risas, exaltaciones corporales, manoteos y hasta cubrir el rostro con sus manos, El espectador como un centro de intermediación entre lo que siente y lo que piensa respecto al entorno cultural, entre su mundo interno y externo, es el punto de partida para la aproximación, desde la experiencia estética con el cine, al problema de lo figural y el sentido en la concepción del cine digital. En tal caso, en referencia a lo cinematográfico no como el registro de lo real, sino la presentación de las condiciones técnicas para intensificar la representación y con ello toda experiencia estética del espectador desde el universo fílmico como una realidad ordenada y dispuesta al goce.

Desde un universo fílmico, el espectador establece numerosas posibilidades de contacto con una forma de creación humana. Aunque es primordial conocer las diferentes maneras cinematográficas de ver el mundo, es necesario comprender por qué el espectador de cine hace trascender lo que ve en una pantalla a partir de fibras sensitivas no sólo desde los ojos, también a través de los oídos. La manera en cómo el espectador vive una película no implica echar mano de explicaciones determinantes sobre la esencia de cualquier proceso comunicativo estético, sino la posibilidad de aproximarnos al estudio de creaciones artísticas como lo es el cine y con ello el estudio del sentido. Así, “la realidad se convierte en objetividad. La objetividad en vivencia.” [Heidegger, 2006: 104] y, la experiencia estética del espectador de cine en una posibilidad de estudio sobre cómo nos hace sentir y cómo nos emociona el cine.

Por ello, se alude nuevamente al significado y concepción etimológica de la palabra **espectador**, definido como aquel sujeto que disfruta del arte predominantemente a través de la mirada. El concepto de espectador niega toda posibilidad de pensar en un actor intuitivo que no sólo ve, sino que también escucha, siente, saborea y huele. Por ende, se define dicho concepto en referencia a una persona perceptiva de la forma y contenido a través de sus sentidos. Además, se trata de un sujeto cultural que goza del arte a través de la sensación que le provoca. El proceso comunicativo generado a partir de la experiencia estética del espectador implica su sentir y su pensar y con ello, materializar las cualidades cinematográficas de un proceso lúdico como lo es vivir el cine. Además, **el espectador funge como un intermediario (Bergson, 2007) entre lo subjetivo y lo objetivo de la cultura a través del sentido de las películas, generando con ello una comprensión de una**

forma de conocimiento. El reto es la **identificación** y posterior **análisis** de las **cualidades cinematográficas** por medio de preceptos para adentrarnos a las sensaciones que provoca la manera en cómo está constituido un filme. Es decir, antes de hacer una interpretación de cómo se representa la muerte, hallar indicios que nos permitan comprender la manera en cómo cautiva figuralmente la representación de un cuerpo en relación con otros, en un conjunto cuya plasticidad expone órganos con fluidos. Poder entrar en la intensidad y en la magnificencia audiovisual de una carnosidad expuesta con un ritmo específico y que de sentido a la diégesis de la película. Se trata de dar seguimiento y nombrar sensaciones a lo largo de secuencias sintéticas de eso que llamamos cine y que forma parte del mundo audiovisual del espectador, quien es el origen de una película, evocando con ello a la noción de universo fílmico. El espectador como un sujeto que siente y piensa, posee recuerdos relacionados con momentos específicos de un filme, de un instante relacionado con una exaltación de sensaciones¹⁶⁹.

Por esta razón, se retoma el concepto de universo fílmico, caracterizado “con la perspectiva de una estética comparada. El universo fílmico es aprehendido a partir del cuerpo de nociones de la fenomenología; se basa en la disociación entre percepción de pantalla [pantalla plana, dimensión constante, duración objetiva: los juegos de luminosidad y oscuridad, las formas, lo que es visible] y percepción diegética, puramente imaginaria reelaborada por el pensamiento del espectador, espacio en el cual se supone que pasan todos los acontecimientos que presenta el filme, en el que el personaje parece moverse”¹⁷⁰. En este nivel de interpretación las **cualidades cinematográficas** son un conjunto de componentes que dan valor específico a ciertos momentos de un filme al ser la expresión de la esencia de un objeto, es decir, presenta las particularidades de una *cosa* y la concepción de esa *cosa* no desde lo que está representado sino de la experiencia previa con las características que tiene el espectador con la *cosa*.

Pensar en las sensaciones provocadas mediante un filme conlleva a concebirlo en razón de tener una cara vuelta hacia el sujeto (el sistema nervioso, el instinto, el movimiento vital) y otra hacia el objeto (el hecho de vivir una película)

¹⁶⁹ Básicamente, la sensación es aquella información recibida a través del sistema nervioso central, cuando uno de los órganos de los sentidos reacciona ante un estímulo externo. No es posible confundir sensación con temperamento ya que este último define al conjunto de disposiciones físicas innatas de un individuo que determinan el carácter de un individuo. La sensación es más vivencial, causa estupor en el individuo y, en el caso del espectador es un impacto, una impresión provocadora de niveles sensitivos.

¹⁷⁰ Aumont, Marie. (2006) *Op. cit.*, p.99.

para identificar las cualidades cinematográfica desde su figuralidad, ya que “el cuerpo mismo es quien da y quien la recibe, quien a la vez es objeto y sujeto.” (Deleuze, 2002: 41). Así como la descripción de Deleuze acerca del color existente en el cuerpo, la sensación del movimiento de una cámara prevalece con anterioridad en la experiencia del movimiento, por lo que también está en el cuerpo del espectador y no en los aires o en una cámara que muchas veces se le concibe erróneamente como un Ser independiente. Lo filmado recurre a la sensación del espacio, del tiempo, del movimiento, del ritmo, del cuerpo cinematográfico en la medida que crea figuras que lo ocupan desde lo sintético y la plasticidad. Lo que está filmado en la película es cuerpo, no en tanto se representa como objeto, sino en cuanto que es vivido como experiencia a través de la sensación. Por ende, la cámara de formato digital se puede concebir muchas veces como un cuerpo autónomo al realizar viajes en torno a cuerpos de manera espectacular, como sucede en el cortometraje *Cut* (2006).

La lectura orgánica del cine implica a los cinco sentidos que en conjunto provocan huellas que servirán para hallar un sentido. A través de la inducción se hace un ensamble de sensaciones inextensas. Todo ello origina información que en su conjunto nos dan a entender la generalidad del objeto. Por ello, las sensaciones generadas al percibir el entorno cultural es en fragmentos y que al evocarlos, conjuntamos indicios:



Y es que el entorno cultural no está limitado en las posibilidades técnicas cinematográficas ya que surgen a partir de la interacción y dinamismo que se encuentra en él. Uso y aplicación en diversas creaciones cinematográficas corresponde a la manera de un acto creativo por parte del director para decidir qué es lo que presentan y cómo lo representan. Por ello, es necesario ocuparnos de este fenómeno comunicativo a través de sus signos perceptibles en razón de la percepción y la identificación de los objetos que lo generan y que le dan sentido a un filme.

e) Imagen sonora - imagen visual -imagen táctil ← → cuerpo y movimiento = duración.

Las secuencias analizadas en el siguiente capítulo, son una posibilidad de interpretar tanto aspectos figurativos como figurales, de acuerdo a la sustancia y a la forma en que los creadores presentan todos los elementos. Como ya se abordó en el capítulo anterior, primeramente se determinan dos aspectos en las imágenes -sensación:

- Aspecto figurativo → Se entiende el plano de lo semántico, es decir, lo ilustrativo y lo narrativo. Este concepto se relaciona con la diégesis del filme y con ello con la presuposición referida a objetos que representan algo en relación con la historia del filme.
- Aspecto figural → Es el aspecto referido a la sensación provocada por la imagen. A partir de él es posible encontrar elementos asociados con la sensación a partir de figuras y las cuales “actúan inmediatamente sobre el sistema nervioso, que es carne” [Deleuze, 2002: 41]. Como una forma referida a la sensación, las figuras son en la lectura del universo filmico un camino en el tema de la imagen - sensación deleuziana.

En tanto sean condición para la experiencia estética desde la *apariencia*, las cualidades cinematográficas son resultado de un proceso sensible a partir de una disposición específica de los elementos técnicos decididos a intervenir en la diégesis y enfatizar un momento de la historia narrada. En tanto condicionantes de lo figurativo del filme, las cualidades cinematográficas no sólo son sensibles por medio de las historias, ya que el complejo cinematográfico es también plasticidad, color, encuadres, contrastes, luminosidad, montajes, secuencia y, sobre todo es cuerpo y en tanto que es orgánico está compuesto por fluidos, órganos, carne, elementos dispuestos en una puesta en imagen orgánica que impacta cinestésicamente al espectador. En ese sentido, es necesario considerar a las **cualidades cinematográficas** en un contexto de *hipercine* como abstracciones mediadas por la intensidad de la experiencia con los textos cinematográficos permitiendo una contemplación de las formas cinematográficas y en consecuencia, del sentido en la diégesis. Desde una estética de las intensidades, las **imágenes -sensación** son aquellas imágenes sintéticas en tanto que son un cúmulo de memoria, recuerdo y objetivamente del desarrollo tecnológico del cine, contenida en espacio y tiempo viscosos, alargados a través del acto de motivación de los cuerpos: un movimiento congelado, suspendido permitiendo la contemplación de las

fuerzas de los cuerpos presentados en el filme. La **imagen -sensación** no se encuentra aislada del filme ya que recupera una intensidad sensitiva que puede ser identificada mediante un análisis.

Con este planteamiento la naturaleza cultural de lo cinematográfico se distingue por **isomorfismo** entre las formas físicas en una realidad tridimensional y las formas cinematográficas en la pantalla, misma que está delimitada por cuatro bordes. Por ejemplo, Lotman [1979] refirió la naturaleza del espacio cinematográfico en el plano mismo que deviene de una metonimia con una realidad física. Asimismo, hizo señalamientos acerca del “desbordamiento” del cine; recurriendo a la forma cinematográfica planteó al gran plano como esa posibilidad de análisis. Sin embargo, existen señalamientos interesantes acerca de la magnitud del espacio cinematográfico a partir de las sensaciones que provoca, las cuales están relacionadas con un proceso cognitivo por parte del espectador y el cual es posible de estudiar a través de expresiones dadas en el formato digital.

En consecuencia, **las cualidades cinematográficas corresponden a un talento creativo**, como una energía y una emoción con el fin de exaltar aspectos de carácter histórico y sobre todo, de información sensorial que alude sin lugar a dudas a una lectura de cómo es significado culturalmente un entorno cultural a partir de un ordenamiento en lo cinematográfico desde la imagen sonora y la imagen visual en conjunto → duración¹⁷¹. Como parte de la percepción del entorno, el espectador de cine ante la disposición a contemplar un filme, está sujeto a estímulos, entre ellos los evocados por las imágenes visuales, sonoras y táctiles en su conjunto, en una duración fílmica presente en su motivación, pero llena de memoria y recuerdos que van de la mano en lo sinestésico de su cuerpo. Por ello, el cine además de tener imágenes

¹⁷¹ Cabe destacar que la totalidad de las imágenes sensoriales en el cuerpo son determinadas por: la imagen sonora, la imagen visual, la imagen táctil, la imagen olfativa y la imagen gustativa. Las imágenes sensoriales son aquellas abstracciones realizadas a partir de la experiencia con el entorno. Las imágenes sensoriales son muy utilizadas en la literatura para hacer referencia a una imagen para evocar un sentido. En la presente tesis, el filme como texto semiótico evoca a la abstracción y por lo tanto a la generación de imágenes sensoriales que permiten la comprensión de lo que en la *apariencia* se muestra en el cine. Propiamente, las imágenes sensoriales son materia de estudio de las neurociencias. Las investigaciones relacionadas con este tema son realizadas en función de la detección de las funciones neuronales efectuadas por el cerebro y la intercomunicación química existente entre la información recabada en la mente a través de la memoria y los recuerdos y las relaciones con las funciones de las terminales nerviosas del cuerpo y que corresponden a la parte sensorial. Para la presente tesis el interés del estudio se centra en los sentidos cinestésicos: vista, oído y tacto, los cuales juegan un papel determinante en la experiencia estética del cine y por ende, esta información de carácter científico entra en interés de los creativos del cine tanto en el nivel tecnológico del diseño en la producción de filmes como en la exhibición de los mismos.

propiamente cinematográficas definidas por su contenido discursivo, también son un conjunto de estímulos visuales y sonoros.

Con esta determinación, las **imágenes sensoriales**¹⁷² de carácter cinestésico se relacionan con el principio de ubicación corporal, misma que determina el espacio y tiempo en una motivación llamada movimiento. Y en este punto, es necesario hacer un alto para hacer una diferenciación entre los aspectos físicos y perceptuales de ambos casos:

- **Definición física:** los cambios en la compresión del aire para afectar el viaje de las ondas sonoras, la calidad de luz para que los rayos luminosos capten las imágenes proyectadas en el ojo¹⁷³ y la información generada ante la estimulación del tacto por medio de texturas.
- **Definición perceptual:** el sonido es la experiencia de escuchar, las imágenes son la experiencia de contemplar y las texturas son la experiencia de tocar.

Por ende, las **imágenes sensoriales** son parte de la experiencia estética y relacionada con los términos aquí empleados (cinestesia y sinestesia), **permite hacer diferencias entre la función de los sentidos y las formas y relaciones simbólicas suscitadas por las funciones de los órganos, para dar paso a la comprensión de que la referencia a la sinestesia corresponde a una experiencia previa del espectador y por ello a su determinación como experiencia estética en el momento de dar sentido a un filme y con ello intensificar el acto comunicativo de la experiencia y en ese mismo cauce, afirmar que la experiencia estética conlleva a un conocimiento previo del entorno y a un aprendizaje desde lo cultural, por lo tanto, objetivamente imprescindible para el estudio de las formas de relación del sujeto social (sensus - cōgitō) con la tecnología de entretenimiento actual.**

¹⁷² E. Bruce Goldstein. (1988) *Sensación y percepción*. Madrid: Debate, p.334.

¹⁷³ En el caso de esta imagen sensorial, se han realizado múltiples investigaciones en universidades con el fin de determinar el tiempo de respuesta emocional ante un estímulo visual. Una aproximación numérica en el caso de investigaciones realizadas en la Universidad Humboldt, en la ciudad de Berlín, mediante el análisis de encefalogramas, determinaron que el cerebro tarda entre 280 y 290 milisegundos entre la exposición del mensaje y la respuesta emocional del cerebro y que entre mayor sea el mensaje, mayor es la velocidad de respuesta. Leonardo Peralta. "¿Qué tan rápido entiendes un mensaje?", en *Quo*, México, 19 Enero 2013. www.quo.mx Fecha de consulta: 19 enero 2013.

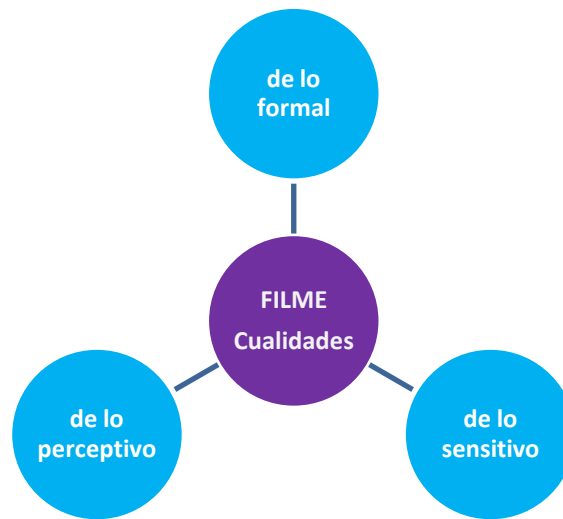
f) De la organicidad de la cámara: Cualidades cinematográficas como indicios de lo formal, lo perceptivo y lo sensitivo del cine digital.

La organicidad de la cámara automática en el cine digital radica en tres aspectos:

1) **Formal:** en tanto existe a partir de relaciones entre sujetos y objetos específicos comprendidos como cuerpos. En tanto se dan relaciones entre ellos, generan asociaciones que determinan la intensidad de la diégesis del filme. Aquí se incluyen las condiciones formales del filme en sí mismo y de las técnicas que brinda entidad e identidad a lo que será el universo fílmico como un texto observado y escuchado.

2) **Sensible:** donde se establece la relación entre cuerpos para determinar las cualidades cinematográficas. Dicha relación corresponde a la identificación de todos aquellos elementos que permitan la dialéctica entre el *Ser* y la *Apariencia*. No se trata solamente de la identificación de una realidad empírica sino de las características inherentes de lo que se muestra audiovisualmente en el filme y que es parte de una experiencia de un sujeto intermediario.

3) **Físico:** se trata del hecho cinematográfico (Metz: 2002) y como tal de constituir contornos y bordes entre los cuerpos aparecidos. El roce, tocamiento o choque de bordes corporales, tanto en el nivel de la corporeidad como de la ritmicidad visual y sonora, denotan la espacialidad, la temporalidad y la movilidad cinematográficas y nos permite comprender una forma pura de lo figural más allá de un sensacionalismo causado por la historia que lo rodea, se trata de referirnos a una sensación y no sólo a una forma referida con un objeto que se supone representa algo.



Al aplicar las cualidades cinematográficas del cine digital desde las **imágenes -sensación** se determina un **análisis tanto figurativo como figural del hecho cinematográfico** apoyado en el **universo fílmico**. Por lo tanto, se retoma el cinegrama no sólo como una imagen devenida del fotograma y que se caracteriza por su movilidad a partir de la resonancia aplicada por el espectador, sino como una **imagen -sensación sintética** tanto de la experiencia individual como de la social. En este contexto, se identifican cinco etapas por las que es posible determinar dichas cualidades desde su aspecto figural. Para ello, el análisis determina como unidad mínima de análisis a la secuencia y posteriormente al cinegrama, para finalmente arribar a la imagen - sensación. Cabe destacar que las definiciones que comportan a la **movilidad, la ritmicidad, la espacialidad, la temporalidad, la horizontalidad, la verticalidad, la diagonalidad, la circularidad, la corporeidad, la corporalidad, la visualidad y la sonoridad cinematográficas** desde lo figural están apegadas al *sensus - rationem* mencionado a lo largo del apartado y que será rigurosamente la determinación de ellas como punto de partida de un objeto de análisis como lo es el **cine digital** para entender el **proceso comunicativo** generado en torno a la experiencia estética del espectador.

En esta lectura, la **cámara automática** genera imágenes que sólo operan en ella, existen en su correspondencia y sólo pueden contemplarse desde la **mente -ojo**. Han dejado de ser formas de experiencia directa del **ojo humano** para dar paso a **creaciones plásticas** mediante el diseño de software que toman principios de la correspondencia **biofisiológica del humano**, pero con la determinación de vislumbrar más allá de las posibilidades de ese ojo humano: detener el tiempo y el espacio, aletargar el movimiento, incluir a los cuerpos en la ingravidez, etc.

Las cualidades cinematográficas no tienen la posibilidad de no estar puesto que corresponden a una cámara automática. Por lo tanto, siempre habrá sentido que las determine y elementos que las delimiten. Como elementos delimitadores se propone un análisis del cine digital en razón de ellas. A continuación sus definiciones:

- **Corporeidad:** Cualidad del cuerpo percibida por el espectador con la finalidad de entender cómo intuye e identifica figuras que observa y escucha en la película con la finalidad de asociarlas con su experiencia de lo humano. Por un lado, la corporeidad como una cualidad de lo corpóreo, para designar cualquier aspecto perteneciente o relativo al cuerpo y a su condición como tal, por consiguiente, el Ser Humano tiene conciencia de su condición de cuerpo, remite a la ocupación de un espacio por medio del volumen de un cuerpo sin considerar su organicidad, es decir, el orden que se comprende a partir de la experiencia real del cuerpo: caídas libres sin efectos mortales, suspensión en el aire, transiciones de un cuerpo humano a un avatar mediante la conciencia de verse partes del nuevo cuerpo, entre otras formas.

- **Corporalidad:** Esta cualidad se presenta en el cuerpo al presentar rasgos humanos. Por otro lado, la corporeidad como cualidad de lo corporal es entendida como la toma de conciencia del cuerpo como algo orgánico. A cada momento de la película la sensación determina el instinto de captar los momentos. Pasa de un momento a otro, de un nivel a otro, nunca de una sensación a otra; por el contrario, la intensifica para quedar con fragmentos que remiten a un momento de contracción, de sensación reconciliable con lo que se siente.

- **Verticalidad:** Es la cualidad de los cuerpos de presentar una posición vertical al Cenit. La verticalidad existe con referencia al horizonte terrestre por medio de la composición visual que determina el entorno: montañas, tierra, árboles, construcciones, etc., formas que determinan las oposiciones. La verticalidad en el cine se trastoca mediante la pérdida de

la superficie ocasionando al espectador un problema de percepción del espacio. En ese sentido, la verticalidad se resuelve a partir de ser cualidad de los cuerpos y por ende, la muestra de figuras orgánicas determina la direccionalidad o eje vertical del cuerpo en relación con la gravedad.

- **Horizontalidad:** Es la cualidad de los cuerpos de presentar una posición horizontal a la superficie terrestre. En relación con los cuerpos en un espacio y un tiempo, la horizontal también ha sido trastocada desde el imaginario social, el cual determina el paso de una ubicación totalmente ligada a la tierra [por medio de danzas antiguas y ceremonias para expresar la relación del cuerpo con la Tierra] con la aspiración de alejarse de ella. Respecto a la representación de lo horizontal, se entienden varios sentidos desde el aspecto cultural, en relación a la ubicación de la realidad, que es el caso de *Inception*.

- **Diagonalidad:** Cualidad de los cuerpos de presentar una posición diagonal, muchas veces anormal a toda concepción tangible, ya que un cuerpo no podría situarse en diagonal sin apoyo en otro cuerpo. La diagonalidad también está presente a través de lo profílmico en el mismo caso de *Inception*. Sin embargo, la relativización se da en relación de lo que genera al espacio y al tiempo: los cuerpos, mismos que pueden hacer uso de esta cualidad dada en el cine para interactuar y motivar la movilidad de lo encuadrado en la pantalla.

- **Circularidad:** cualidad de los cuerpos de presentar una trayectoria circular cuya evocación es a un proceso interminable o repetible. La cualidad de la circularidad se relaciona con el desplazamiento espacio- temporal y su correspondencia con la cinestesia (función) y la sinestesia en el sentido del ojo, del oído y del tacto. Con esa posibilidad, la cualidad de la circularidad es real para el espectador a través de las sensaciones.

- **Ritmicidad:** cualidad de un sonido y de una imagen visual de presentarse en una sucesión a tiempo de un movimiento y otro diferente. Sin embargo, siempre será a ritmos. Precisamente, la relación de lo que se llama estética de las intensidades tiene una correspondencia real con el pulso cardíaco del espectador y que corresponde al ritmo básico de cualquier composición musical primitiva, es decir, fundamental en cuanto origen de la composición musical. La ritmicidad como cualidad de lo que se relaciona con el cine digital ha sufrido cambios relacionados con la exposición de fotogramas a

lo largo del desarrollo del cine y el tránsito consonante tanto de la voz, los ruidos, la música, es decir, los sonidos (ya sea de carácter diegético, extradiegético o intradiegético, *videre* Bordwell: 1995) en su mera exposición de estímulos y que dan cadencia a la transición de imágenes en una duración determinada. Como cualidad del ritmo, está íntimamente relacionada con la sinestesia para dar paso a la **ritmicidad activa** (con variaciones crecientes o amplificadas), **ritmicidad pasiva** (con variaciones decrecientes o eliminadas) o **ritmicidad en sí misma** (donde el ritmo no tiene correspondencia con lo mostrado y que adquiere una cadencia fuera de lo presentado en la pantalla). Definitivamente no se trata de una aritmicidad, pues no existe en el cine, ya que todo es intencional en su mensaje.

A partir de esta identificación, se propone la comprensión de los ritmos desde lo que emociona el cine, desde las imágenes – sensación, sin centrarse solamente en el “enfoque”, sino también en las “variaciones” relacionadas con esos “enfoces”.

- **Movilidad:** cualidad relacionada con el principio cinético del cine. Se refiere a la aparente trayectoria de los cuerpos en un espacio-tiempo determinado en la película. La movilidad es esencialmente una cualidad perceptible del cine en cualquier formato. Sin embargo, en especificidad del cine digital, la movilidad corresponde a creaciones virtuales a través de software. La movilidad es una cualidad en tanto que la cámara muestra un viaje muchas veces interminable y más allá de de una fijeza. La movilidad es parte del sentido.

Resulta importante la comprensión de toda secuencia a partir de la distribución de las cualidades identificadas para dar paso a un análisis cinematográfico con base en una organización circular y no lineal. Tanto de fuerza centrípeta como centrífuga, donde comprender al cine hacia lo interno sería la relación entre lo corpóreo del espectador y lo que muestran esas corporalidades en lo figurativo. Por otro lado, lo externo en extensión del llamado centro de intermediación con el entorno cultural: el espectador.

Por ende, es fundamental hacer un argumento desde una ***lógica de la sensación*** en torno a los siguientes conceptos que permiten describir a la imagen –sensación desde una **Estética de las Intensidades** y por lo tanto, entender la lógica sensitiva de la plasticidad cinematográfica digital no sólo desde la diégesis del filme o el problema histórico en relación con el desarrollo tecnológico del cine; sino de los recursos para crearla, hacerla concreta, pasar de una imagen mental o de la

imaginación a una imagen tangible que muestra una realidad concreta en espacio y tiempo y por lo tanto, interesada en dar sentido a un filme con la presencia de una cámara automática que guía al espectador hacia una experiencia desde la estética de las intensidades, misma que es determinada, claro está desde el espectador, ya que él es quien motiva el sentido.

g) La experiencia estética de las intensidades del cine digital: un proceso comunicativo en torno a la imagen - sensación.

A partir de la experiencia estética, el análisis cinematográfico con un interés comunicativo, permite reflexionar los modelos de aprehensión de una realidad a través del sentido, la apreciación y la contemplación de objetos estéticos sensibles a los sentidos. Dichos modelos donde el cuerpo del espectador puede ser un punto de partida para la identificación de lo que aparece en la pantalla, es decir, del conjunto de imágenes expectantes e innovadoras imposibles de realizar desde el componente fisiológico del humano¹⁷⁴. Sin embargo, mediante la lectura del cine desde la *estética de las intensidades* determina la existencia de una disociación ontológica de lo concebido humanamente en la esencia del cine. En otras palabras, el cuerpo humano (forma de registro, determinación de lentes, etc.) deja de ser el punto de partida para la composición de planos y creación de espacios, la experiencia visual del ojo humano y con ello, las posibilidades de desplazamiento del cuerpo que sirve de soporte a la visión humana, ahora son solamente posibilidades creativas en el cine y por ende, ahora lo humano es concebido como un accidente más en la creación cinematográfica.

En otras palabras, el desarrollo histórico -cultural del cine está determinado por la combinación de concepciones acerca del mundo y de lo humano, mismas que se ven artificialmente tangibles por medio de las cámaras, los planos¹⁷⁵, lentes, vestidos, mobiliario, etc. y que en su conjunto forman una extensión de la corporalidad del humano, mismas

¹⁷⁴ *Videre infra*. Capítulo I, p. 25.

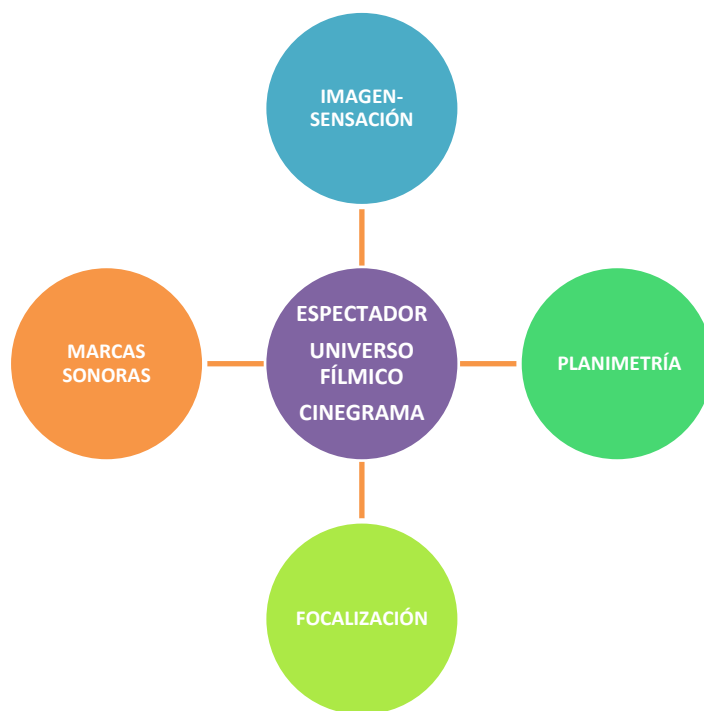
¹⁷⁵ El ejemplo más recurrente es el *Plano Americano*, el cual se crea a partir del género western, donde la lente era abierta para incluir en el campo visual al sujeto de cabeza hasta la mitad de los muslos con la finalidad de integrar un objeto que era imprescindible para todo cuerpo de un vaquero: la pistola.

condiciones que forman a un *sentio - cogito*. Dichos cambios e incorporaciones técnicas tienen implicaciones tanto en el desarrollo tecnológico del cine como en el narrativo, donde los *story boards* están pensados en relación de las técnicas. Actualmente en consecuencia, el aspecto ontológico ha sido también trastocado al existir un “desplazamiento” de las posibilidades humanas de experimentar el mundo al grado de tener la posibilidad de contemplar en el cine imágenes que están creadas directamente en una pantalla sin una intermediación de sujetos, sin un “registro previo de la realidad”. En dicho sentido, las posibilidades cinematográficas han dejado de ser ópticas para ser hápticas y darle un sentido hodológico a la esencia del cine. De allí se determina la creación de un espacio háptico, de un tiempo háptico, donde los espacios y los tiempos son presentados en relación con las cualidades y su papel en la experiencia estética del espectador.

Con tales condiciones, el estudio del proceso comunicativo conlleva a la reflexión de lo sensorial en lo intelectual y de lo intelectual en lo sensorial de la experiencia estética en el *hipercine*. Una experiencia estética que desde el punto de vista comunicativo “posibilita tanto la peculiar distancia del espectador como la identificación lúdica: aleja lo que sería difícil soportar para él o permite disfrutar de lo que en la vida es inalcanzable”¹⁷⁶, Entender la estética de las intensidades del cine partiendo de las cualidades cinematográficas captadas por el espectador en un acto comunicativo entendido como la experiencia estética, es determinar al cine actual mediante la forma de construcción del espacio háptico, tiempo háptico y movimiento háptico en tanto que son posibles de ser tocados por el espectador. Las actuales producciones no pueden ser determinadas como muestras de construcciones de representaciones, sino como una presentación de presencias en tanto que el espectador puede determinar la presencia visual y sonora de lo ingravido [*The Matrix*], del movimiento alargado [*300*], del estado de plasma de los muros y de los cuerpos [*The Matrix*, *Ultraviolet*, *Hero*] y la pérdida de la isotropía del espacio y tiempo [*Inception*, *Avatar* y *Cut*]. Dichas relaciones son posibles a partir de los matices determinados desde la plasticidad en los cuerpos que ocupan ese espacio, no como valores determinados a partir de su papel narrativo en la diégesis, precisamente donde cada objeto mediante su corporeidad y su tensión genera volumen a partir de su color y textura presentada.

¹⁷⁶ Jauss. (2002) *Op. cit.*, p.18.

En suma, la experiencia estética como proceso comunicativo posibilita un método para el estudio de los procesos comunicativos generados desde el cine digital, mismo que sirve para analizar el hecho cinematográfico no sólo desde las características del razonamiento; también a partir de las posibles lecturas realizadas mediante la experiencia estética sensorial del espectador como sujeto cultural y por ello, involucrado en su entorno y asertivo de un momento cultural. En el siguiente diagrama se establecen los distintos componentes del cinegrama:



1. **Planimetría.**- consideración del cine digital desde su montaje mediante software con la finalidad de hacer trazos lineales de perspectiva y profundidad, desde un punto de vista euclidiano. Dicha creación es realizada a partir de representaciones sobre planos de superficie terrestre.

- 2. Focalización.**- es la relación establecida entre el objeto y el sujeto de la percepción. La focalización¹⁷⁷ es determinante en todo proceso de comunicación porque se relaciona con los planos y angulaciones plasmados en el espacio visual mostrado hecho por la cámara, concibiendo el carácter bidimensional de la imagen cinematográfica. La condición de apariencia de la imagen, determina a la focalización como punto de interés del espectador respecto de las cosas. En contraposición, la focalización en la imagen cinematográfica sirve precisamente para determinar la existencia de presencias de fuerzas, donde el ojo del espectador pone atención.
- 3. Marcas sonoras.**- fases que refieren a una lectura del sonido en el cine como estímulos sonoros, considerando la contemplación de las formas percibidas mediante la experiencia estética más allá de un plano bidimensional. La marca sonora es la designación de sonidos a partir del análisis de la imagen visual; por lo tanto, se relaciona con el término de estímulo sonoro aludiendo a las reacciones sensitivas generadas en relación con la plástica cinematográfica. Minkowsky (1969) hace referencia a la espacialidad sonora como multidimensional en tanto que espacio y tiempo resultaban ser condiciones de experiencia. En ambos sentido, la concepción de la geometría euclidiana queda rebasaba en el *hipercine* al contemplan curvaturas, mismas que son identificables a partir de los estudios matemáticos de Gauss y Lobachevski y que determinan la incapacidad de percepción de espacios curvos por parte de la mente humana. Sin embargo, en el caso de la producción cinematográfica o de video juegos, las cualidades cinematográficas son representables en tanto las posibilidades tecnológicas existentes actualmente. Por ende, se precisa que únicamente se puede cambiar una determinada cualidad en tanto que significa ser delimitada por la figuralidad de la imagen. Por ende, no es posible modificar una condición por sí misma. En ese sentido, se confirma que las cualidades cinematográficas amplían las posibilidades de contemplar ciertos momentos del filme en tanto artefacto y que incluye a las cualidades sonoras en tanto que son parte fundamental de la imagen cinematográfica. Todo lo contrario si se parte de la generación de un espacio visual desde la función

¹⁷⁷ El concepto de focalización está desarrollado por Mieke Bal a partir de la relación que establece para el estudio de un objeto visual o narrativo: “La focalización es la relación entre el objeto y el sujeto de la percepción. La importancia de este concepto para mí fue que en él encontré una herramienta que me permitía conectar el contenido –visual o narrativo, como las imágenes en movimiento –con la comunicación.” Mieke Bal. “Conceptos viajeros en las humanidades.” *Revista Estudios Visuales*. [http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num3/bal_concepts.pdf] Consulta: Noviembre 2012.

ocular de una persona, en tanto sus dimensiones oculares¹⁷⁸. Consecuentemente, esta fase cobra sentido en tanto que no busca esencias, sino incidencias a partir de la materialidad sensible del filme.

La lectura en esta fase supone el hallazgo de un sentido de las intensidades que cobra cada objeto desde su corporalidad y corporeidad presentadas, generando una tensión dinámica en el momento de presentar movimiento:

cualidades cinematográficas - cinegrama - cuerpo del espectador → correlación funcional

Esta fase fundamenta la lectura de las cualidades cinematográficas desde un cinegrama mediante la abstracción de un objeto material llamado filme, es decir, partiendo de la experiencia estética y la evocación desde el universo fílmico.

- 4. Imagen -sensación.-** identificable a partir de lo que suscita la presencia de colores de fluidos y posiciones corporales en relación con otros cuerpos y la fuerza que emanan en el campo visual. Se trata del enfoque en las imágenes - sensación determinado por la presentación de indicios que fundamentan la representación de emociones y con ello la presencia de elementos que suscitan esas emociones, las cuales son parte de la experiencia estética.

De esta manera, la **imagen sensación** es identificable a partir de una movilidad referida al cinegrama (Castañeda, 2008) y la cual corresponde a un proceso cognitivo, resultado de una experiencia estética por parte del espectador. El espacio imaginario es cultural en tanto que es producto de la unión del objeto natural con el objeto al que la película proporciona realidad. Por ende, al ser percibida, se trata de un objeto sensible y cognoscible realizable por medio de un sujeto intermediario. Dicha fase conlleva plenamente a la imagen - sensación, relacionada con las evocaciones desde la experiencia sensible y razonada, es decir, estética. Las

¹⁷⁸ La naturaleza cultural del plano cinematográfico está relacionado con la estructura fisiológica ocular del humano. En tanto artefacto, los diversos formatos cinematográficos, así como los planos son compatibles con la mácula, es decir, con la parte fisiológica del ojo humano cuyo ángulo visual corresponde en el plano vertical a una apertura de 3°, mientras que en el horizontal presenta una variable de entre 12° y 15°.

cualidades cinematográficas son perceptibles en la película, pero sí tiene que ver parte del contenido para poder hacer la “conversión” o la intervención de las técnicas cinematográficas para enaltecer aquellos movimientos que pasarían desapercibidos. Es parte de la emotividad de esta fase de lectura. Precisamente donde se puede comprender la relación *ser y apariencia* en relación de los elementos que integran el sensacionalismo de la imagen cinematográfica de manera más compleja que sólo determinarla como manierista. Así, la imagen – sensación es una evocación cultural de una actualidad de contemplación del cine que transmite cierta obsesión por la profundidad y el predominio de la diagonalidad, donde la modelización mediante la representación permite reflexionar en torno a los modelos de percepción de lo sensible, en ese caso del cine, desde la experiencia estética como acto comunicativo.

Con la misma lectura, la imagen – sensación es comprendida mediante las siguientes concepciones, siendo que son establecidas a partir del *sentio – cogito* y la fascinación de la imagen mediante lo presentado y lo representado, en esa relación entre el *Ser* y la *Apariencia* intensificada mediante la presentación de perspectivas no posibles a los sentidos humanos. En ese sentido, se debe concebir a la figura como sinónimo de sensación. De esta manera, el término Figura es la “forma sensible relacionada con la sensación” (Deleuze, 2002: 41). Para ello, serán identificadas figuras en la inmediatez del impacto de ciertas secuencias con la carne y con los nervios del espectador, enfatizando el sentido háptico del cine. En la propuesta metodológica de la sensación como proceso comunicativo es fundamental ir, a través de la descripción de la figuralidad, es decir a un sin sentido aparentemente y, por lo tanto, más allá de lo narrativo del cine. Se trata de la percepción y de la descripción de la sensación provocada por los fluidos corporales, las sombras que remiten a una corporeidad, la distribución de los objetos para crear la textura de la espacialidad, de la temporalidad y de la movilidad:

- i. **Porosidad:** cualidad de algunos seres vivos animales o vegetales de presentar orificios visibles a simple vista en la superficie de su piel. La porosidad es una cualidad que se puede entender a partir de la concepción la corporeidad de los cuerpos u objetos presentados en las imágenes. Una aproximación inicial de dicha cualidad es ejemplificada con *Cut*.

- ii. Carnosidad:** Se trata de la característica de un cuerpo al presentar carne de manera superflua o irregular. En las intensidades del cine digital dicha representación de la carne puede ser transmitida mediante las propiedades que presentan algunos cuerpos como los muros, los pisos, etc.
- iii. Ingravidad:** característica de un cuerpo que no está sometido a la gravedad o que es ligero o presenta soltura.
- iv. Plasticidad:** cuerpo que presenta facilidad para ser modelado mediante compresiones prolongadas, hasta conseguir cambiar su forma de manera permanente. Efecto recurrente para dar paso a la corporeidad de los objetos de un filme.
- v. Plasma:** se designa plasma al cuarto estado de la materia donde sus átomos se mueven libremente. Su materialidad es irregular y no corresponde al estado sólido, líquido o gaseoso.
- vi. Elasticidad:** característica de los cuerpos sólidos de volver casi por completo a su forma inicial después de terminar una acción de fuerza directamente sobre ellos.
- vii. Discontinuidad:** Condición de interrupción en los bordes de un cuerpo. También se relaciona con la interrupción sufrida en su trayectoria.
- viii. Continuidad:** Condición de continuo entre dos o más partes y que presentan unión, en este caso, entre dos cuerpos. En el caso de una movilidad continua, se refiere al estado de un cuerpo en desplazamiento, cambio de posición o de lugar con una duración indefinida sin gasto de energía, el espacio y el tiempo vienen a ser parte de esos cuerpos (*videre supra, Ultraviolet*).
- ix. Agregado:** característica formativa de un cuerpo cuyo sentido corresponde a la homogeneidad de su corporeidad. Se dice que existe interacción a nivel molecular, iónico o de partículas.

- x. **Disgregado:** separado, desunido, apartado de lo que estaba unido.
- xi. **Homogéneo:** cuerpo que presenta características relativas a un mismo género de cuerpos o de iguales caracteres. Conjunto formado por elementos iguales.
- xii. **Heterogéneo:** Cuerpo que presenta una composición diversa.
- xiii. **Isotropía:** Desde la Física, se define isotropía como aquella característica de los cuerpos cuyas propiedades físicas no dependen de la dirección que transiten o en la que estén ubicados, sino de la espacialidad de acuerdo al orden de los cuerpos que los acompañan en conjunto. Por ello, el isótropo es un cuerpo que presenta direccionalidad determinada por los cuerpos que se encuentran alrededor de él.
- xiv. **Corpóreo:** cuerpo que posee consistencia, en tanto que es relativo a su condición como tal.
- xv. **Corporal:** sólo relativo al cuerpo humano, concibiendo a éste como accidente en el filme y no como esencia.

A partir de la anterior categorización se determina que los personajes no son sólo parte de la diégesis y de lo figurativo del cine, tampoco los objetos que aparecen a su alrededor, puesto que ambos significan al hecho cinematográfico en tanto narrativa y también figuralidad, por lo tanto, con movimiento y movilidad espacio -temporal en razón de que el espacio es delimitado a través de la exposición y yuxtaposición de esas figuras en un espacio específico. Por ende, la **percepción de la imagen - sensación es senso -motriz**, es decir, es una unidad de análisis pertinente para el estudio de las acciones y también de las formas en cómo se representa creaciones de algo imaginario. En ese sentido, la imagen -sensación se relaciona con la experiencia estética del espectador de cine y converge a la **imagen -percepción**, la **imagen -afección** y la **imagen acción** en una consolidación de las tres mediante la **motivación o imagen -pulsión**, existente en la memoria, el recuerdo, las fibras sensitivas, los nervios, el cuerpo, la organicidad del cine en tanto suscita emociones. Se trata de una conjunción de todos los aspectos culturales.

IMAGEN - SENSACIÓN

| IMAGEN PERCEPCIÓN | IMAGEN AFECCIÓN | IMAGEN PULSIÓN | IMAGEN ACCIÓN |
|--|---|---------------------------|---|
| No es equivalente a la percepción natural. | Referida a la rostreadad. | Mundo de la fragmentación | Imagen razonamiento. |
| Permite la reflexión de la imagen - sensación en conciencia del ojo - cámara.* | Movimiento de la extensión → movimiento de la expresión: interés comunicativo.** | Devenir del objeto | Figurativo. |
| | I -Af es recurrente hacia el estudio de la I -S en tanto que el cine evoca a una reflexión mental radical donde las figuras muestran cualidades más puras que la oralidad, de allí la importancia del cuerpo. | | Inspira actos como elementos simbólicos, leyes. |
| | La I -Af se interesa por el rostro intensivo.*** | | |
| | Es sentida. Es la cualidad de la sensación. Es potencia en cuanto es expresada. Su signo correspondiente es la expresión y no la actualización. | | |
| | La ley de esta imagen es la fragmentación. | | |
| | Muestra el colorismo de la imagen cinematográfica y por ende, su superficie en movimiento. | | |
| | IDEALISMO | = / = ← | REALISMO |

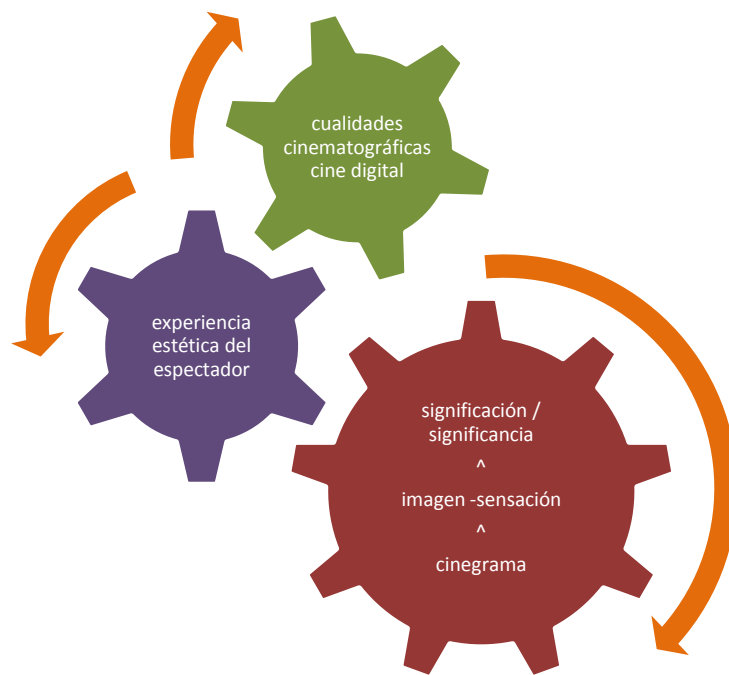
*La imagen percepción es el ojo de la materia y no está sometida al tiempo. Es ordenada de acuerdo a la intuición previa experiencia estética. En ese sentido, el cinegrama es una imagen compuesta de movimiento.

**Es importante mencionar este proceso ya que Henri Bergson señala que el movimiento de extensión es el contacto con el exterior del cuerpo. Es decir, lo social en todo caso. Al ocasionar movilidad surge el movimiento de expresión mismo que da pie al interés de la comunicación en la experiencia estética para estudiar las representaciones mediante mensajes artísticos en determinado tiempo -espacio.

| Rostro reflexivo | Rostro intensivo |
|--|--|
| Nervio sensible | Tendencia motriz |
| Placa receptiva inmóvil | Micro-movimientos de expresión |
| Contorno rostrificante | Rasgos de rostreadad |
| Unidad reflejante | Serie intensiva |
| Wonder (admiración, asombro) | Deseo (amor - odio) |
| Cualidad | Potencia |
| Expresión de una cualidad común a varias cosas diferentes. | Expresión de una potencia que pasa de una cualidad a otra. |

Dicho cuadro permite la ubicación de los aspectos figurales de la imagen -sensación por poner atención en la movilidad de la imagen secuenciada. Deleuze. *Op. cit.*, p.136.

A partir de lo anterior, se representa por medio de un diagrama el mapa del modelo de la estética de las intensidades como proceso comunicativo:



En tanto premisa de la presente investigación, se determina que **la imagen cinematográfica es generada con una intención específica, más allá de un marco tradicional de referencia. Lo cual nos hace pensar en que antes de una articulación racional en el proceso cognitivo, mismo que se genera a través de la comunicación, está un significado adicional percibido a través de las sensaciones por medio de la imaginación, ya que el espectador no es un receptáculo de mensajes sino un sujeto expuesto ante diversas experiencias a partir de la naturaleza indicial de la obra que esté viviendo.** Por ende, se precisa la reflexión de las cualidades cinematográficas partiendo de posibilidades imaginarias en tanto que se piensa en un estudio de la correlación entre lo figurativo y lo figural que lo materializa. Para ello, se parte de

la secuencia cinematográfica para reflexionar un precepto y la materialización de un concepto ligada al tema del filme. Por ende, no sólo se retoman las cualidades cinematográficas desde un sentido euclidiano donde prevalece la linealidad premeditada y sujeta a un formato cinematográfico delimitado por los bordes de la pantalla y la lectura desde los planos. La intención es no euclidiana y por ende, hacer del análisis cinematográfico un proceso lúdico, analítico y con sentido metódico a partir de la interrelación de aspectos que dan sentido a la anterior categorización que será abordada de manera circularidad.

A continuación se da paso a las cualidades del espacio cinematográfico con la finalidad de comprender la base de percepción que se tiene de él así como su relación con un proceso cognitivo generado por la experiencia y el cual es fundamental en el estudio de un proceso comunicativo en el cine.

III

Inflexiones desde el universo fílmico: siete tesis sobre las cualidades cinematográficas.

Lo cinematográfico es objeto del cuerpo
en tanto generador de las cualidades cinematográficas.
AACD.

Cualquier concepción surgida desde el imaginario es posible crearla en el cine y por lo tanto, ser parte de la realidad a través de las cualidades cinematográficas. Donde dichas cualidades son posibilidades de sentir y pensar un universo fílmico desde una lógica de las sensaciones evocadas durante la experiencia cinematográfica. No se trata solamente del análisis cinematográfico desde la diégesis, sino también de entrar en los detalles emotivos, precisamente en las intensidades de la **imagen -sensación**. Se trata del análisis de lo representado mediante la presentación de dichas cualidades para comprender cómo se documenta al movimiento, al espacio-tiempo y a los cuerpos a través de la experiencia estética de secuencias. **Reflexionar desde la experiencia estética como un acto comunicativo y un proceso de creatividad donde una**

forma de conocimiento realizada desde la ficción cinematográfica es cultural y por lo tanto significativa para el espectador y con significancia a través de las sensaciones y emociones evocadas en el momento de su experiencia.

En el presente capítulo se recurre a un conjunto de películas de formato digital para ejemplificar algunos de los hallazgos que competen a la propuesta de una *Estética de las Intensidades* como procedimiento de lectura del cine digital desde las cualidades cinematográficas. Así, los objetivos centrales del presente capítulo son: discutir y analizar algunos de los términos que comprenden al cine digital a partir de sus cualidades, mismas que son sensibles al espectador, No por ello, se dejan de lado todos los precedentes del cine en su formato actual ya que es precisamente con el cambio y perfeccionamiento técnico como esta forma de documentar el movimiento no sólo transforma el espacio-tiempo creado, sino la concepción del mismo y con ello sus aplicaciones. Recurrir al cine en el formato descrito es con la finalidad de observar y escuchar aspectos que ayudan a comprender el proceso de comunicación que surge a partir de la experiencia estética del espectador como un acto comunicativo.

Se han elegido películas exhibidas en México durante la década de 1999 a 2010, con tres objetivos; el primero ligado a la producción a través de la tecnología digital en el cine. En segundo término, con el objetivo de ilustrar algunos aspectos cualitativos del cine con referencia al cuerpo humano del espectador, denominándolo como el Ser /Apariencia del universo fílmico y, en tercera instancia, nombrar a partir de las posibilidades de la corporeidad representada audiovisualmente, lo aparente y el poder de evocar sensaciones en el momento de dar sentido a las ideas.

De esta manera, **la horizontalidad, la verticalidad, la diagonalidad, la espacialidad, la temporalidad, la movilidad, la circularidad, la ritmicidad, la corporeidad, la visualidad y la sonoridad, todas ellas cualidades cinematográficas de la puesta en imagen del cine digital, serán desplegadas desde el universo fílmico para estudiar el sentido de las sensaciones suscitadas por la expresión cinematográfica y que cobran significado en tanto que son generadoras de ideas fijadas en la figuralidad del filme y en el proceso cognitivo del espectador, permitiendo de esta manera el estudio de un proceso de comunicación presente en toda interrelación cultural.**

a) Respeto de lo figurativo y lo figural del hecho fílmico.

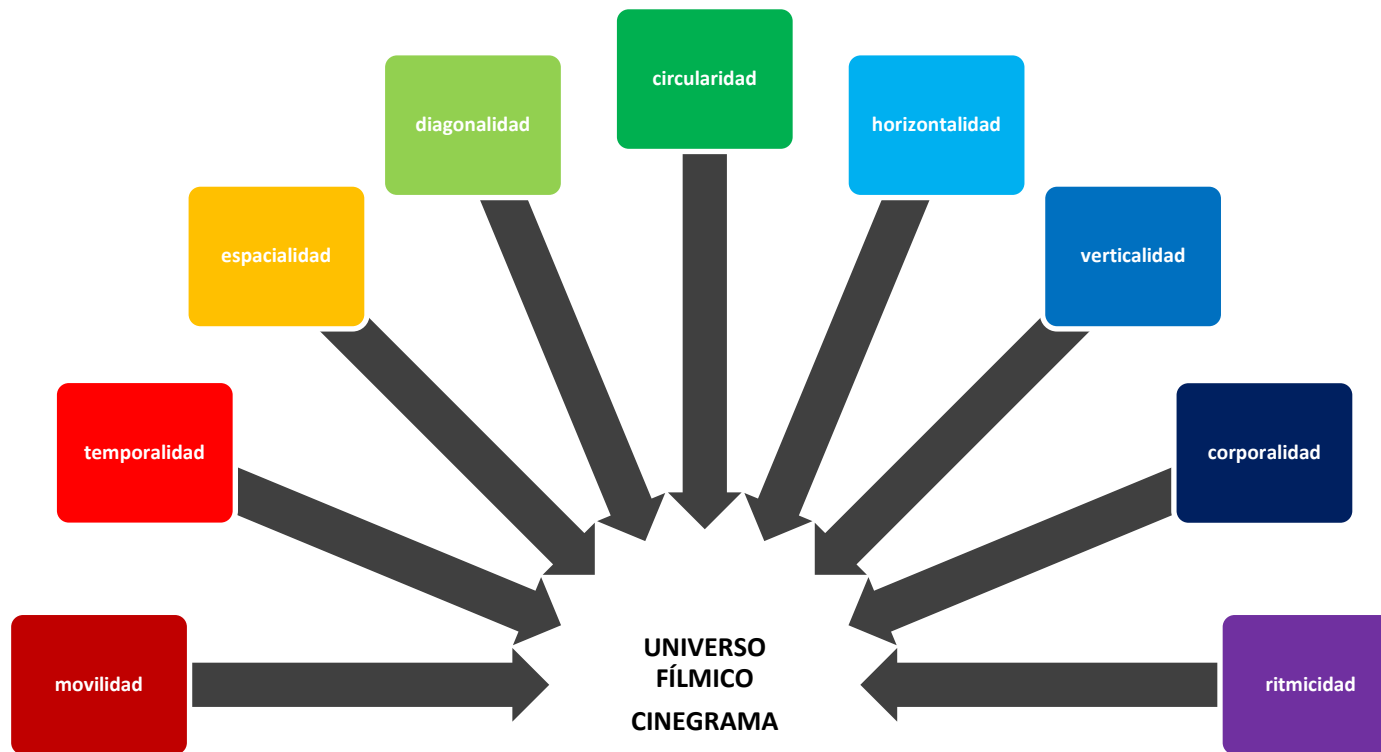
Partiendo de la lectura de lo figural en el cine, es posible centrar nuestro análisis en los aspectos sensibles de la película, precisamente en lo que refiere Deleuze respecto de los bordes de cada figura presentada en el texto contemplado como muestra de la intensidad del acto creativo. En ese sentido, lo figural enaltece y complementa a la diégesis y resulta ser un soporte primordial del mensaje comunicativo que vive el espectador. Así, las cualidades cinematográficas son signos que representan una forma de conocimiento de cierto momento de desarrollo tecnológico, tal es el caso del cine digital y su conjunto de técnicas, al ser el vehículo por el cual es posible entender la sensibilidad del espectador en el momento de experimentar un filme.

A continuación, los hallazgos serán abordados conforme a la evocación de secuencias específicas mediante la presencia del concepto de universo fílmico. Para ello, cada secuencia está representada mediante el uso de cinegramas con el fin de llevar la lectura hacia el sentido del *sentiô -côgito*, incluyendo las características generales sobre el uso de técnicas, los aparatos utilizados y las nominaciones y premiaciones en distintos certámenes internacionales. En el siguiente cuadro se privilegia la información sobre el desarrollo de técnicas aplicadas al lenguaje cinematográfico considerando los aspectos formales en el cine y la figuralidad en el momento de la significación de las películas. Por el otro lado, la aplicación de este conjunto de técnicas es descrita para el desarrollo de la historia representada y con ello asignar la fuerza visual y los estímulos sonoros que evocan el filme como hecho fílmico.

La descripción somera del uso de técnicas en los filmes analizados es para determinar el uso de la tecnología mediante las imágenes - sensación a fin de ubicarlas en su doble articulación de significación: como **imágenes - sensación** y como **imágenes sintéticas** ambas en relación con la experiencia del espectador, integrando la lectura realizada. Simplemente, por ser elementos del mensaje son un conjunto de artefactos dispuestos a la percepción. No se trata de descifrar el uso de técnicas específicas, sino de comprender cómo las aplicaciones generan sentido en el filme en tanto significan para el espectador. A partir de la definición de la **Estética de las Intensidades**, se comprende al cine digital como objeto de experiencia donde el **pensamiento cinematográfico** del espectador, sus ilusiones y su imaginación son condicionantes para darle sentido al filme tanto de manera figurativa [narrativa] como figural [plástica].

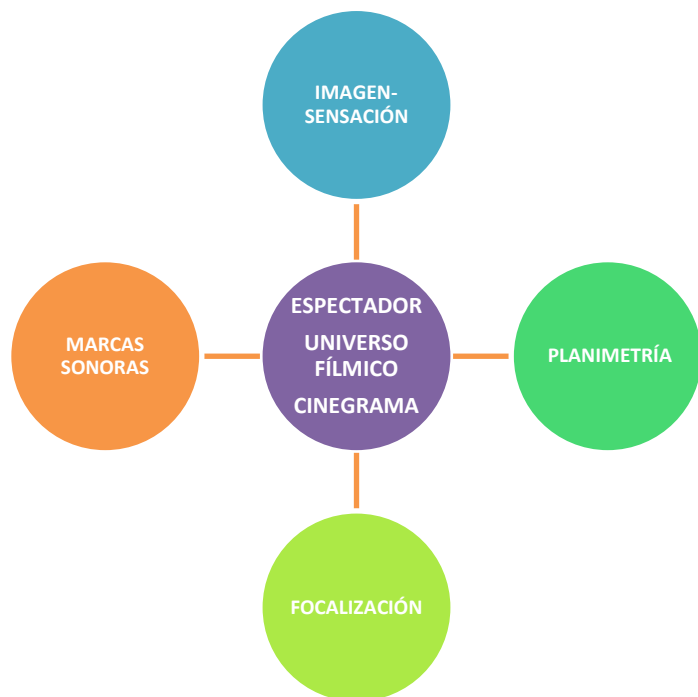
El tema del cine no sólo obedece a contar historias. También a determinar la manera selectiva de su realización, una combinación estilística que trasciende de acuerdo al impacto generado en los espectadores mediante paradigmas. En ese sentido, el término de figuralidad define la importancia del objetivo del presente análisis: determinar, a partir de la identificación de las cualidades cinematográficas (movilidad, temporalidad, espacialidad, diagonalidad, circularidad, horizontalidad, verticalidad, corporalidad y ritmicidad), la relación entre el *ser* y la *apariencia* de las figuras presentadas al espectador en forma latente y comprender la plasticidad de lo figural y lo figurativo. Con ello, reflexionar acerca de los modelos culturales de un espacio -tiempo del cine digital, un cine háptico. Ya que no sólo se trata de una cámara que contempla de manera pasiva, sino que viaja, se escabulle, rodea a los cuerpos, los atraviesa, se sumerge en sus orificios, transita entre sus fluidos, en los mismos personajes sin perder la continuidad¹⁷⁹. Desde una apariencia de autonomía y latencia, la puesta en imagen de la cámara privilegia las intensidades del espectador de cine y doblega a su cuerpo a sucumbir en la transformación de su forma de percibir.

¹⁷⁹ Tal es el caso del cortometraje *Cut (Three Extremes)*, 2006), donde su director Chan wook-Park recrea el espacio cinematográfico a través de un plano-secuencia. *Videre supra*.

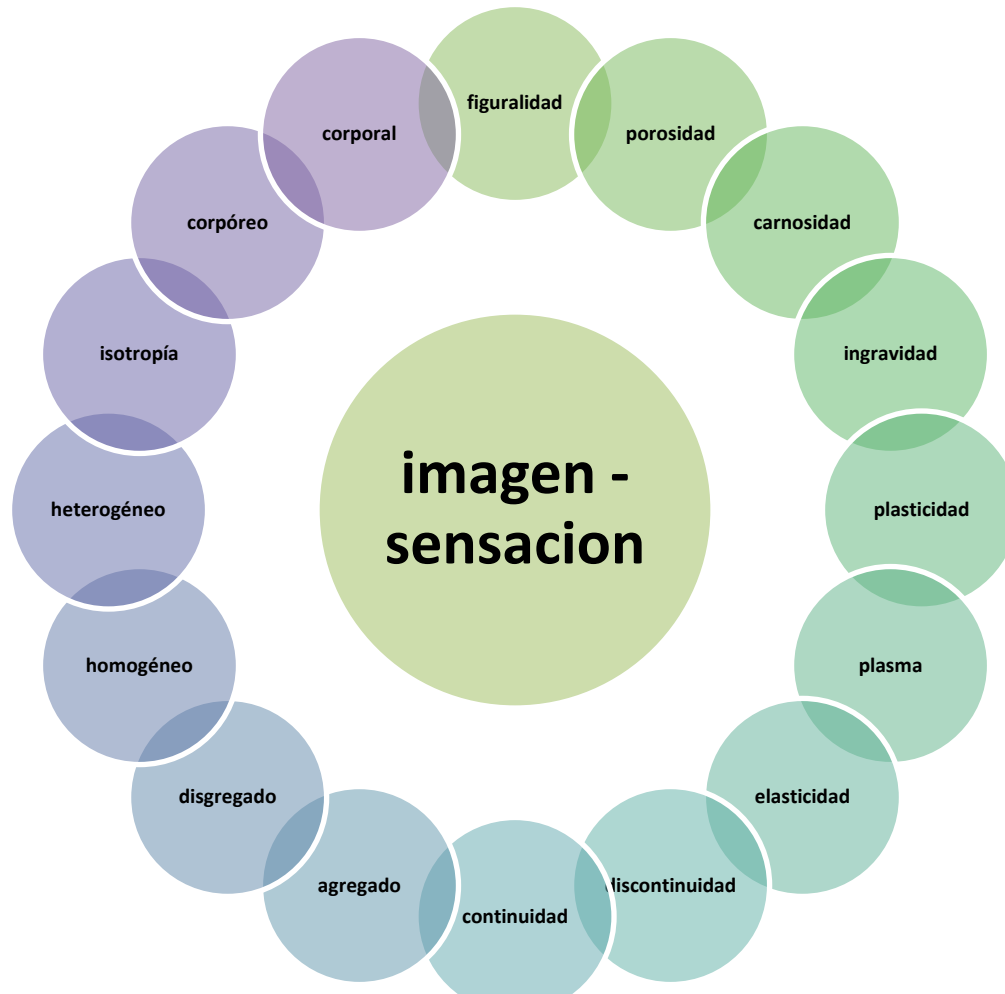


Cabe señalar que las cualidades cinematográficas se ciñen a las virtudes del cine digital, mismas que marcan diferencia con películas analógicas por la ejecución de efectos como un "dolly" sin cortes cambiando de un espacio a otro desde un reflejo, lo cual requería forzosamente de un corte. Digitalmente [*videre supra Ultraviolet* y *Cut o de lo continuo en el espacio*], la cámara trasciende cuerpos y obliga al espectador a experimentar esas travesías que irrumpen el espacio - tiempo sin presencia

de cortes, provocando una sensación de continuidad y trascendencia gracias a la experiencia previa del sentido cinestésico del tacto y que se ve traducida en la comprensión de una temática de ficción como un indicio de la realidad.



De esta manera, se confirma el planteamiento de Bergson acerca de la ilusión del movimiento generada por el cine; quedando una imagen - sensación de la cual se desprenden sentidos que dan coherencia a la figuratividad de la película. Respecto a cada cualidad enunciada a lo largo de la presente investigación, cabe destacar que son definidas a partir de la presentación en cada una de las tesis sobre ellas. Como formas representadas, adquieren una materialidad desde la imagen - sensación para definir a cada una como una abstracción inmediatamente exteriorizada y por lo tanto cognoscible por condiciones determinadas.



La materialidad de cada uno de estos elementos de análisis está determinada por la experiencia del espectador con un universo fílmico, la cual corresponde a una abstracción sígnica en un proceso de exteriorización - interiorización. Con ello, se determinan siete hipótesis mediante la descripción y análisis de siete filmes con base en tres elementos figurativos y figurales:



1. **cuerpos** como sustantivos en el universo fílmico.



2. **cualidades cinematográficas** como adjetivos en el universo fílmico.



2. **acciones**, como fuerza y tensión, corresponden a los verbos en el universo fílmico.

Cada uno de estos elementos constituye a todo filme, es diverso de acuerdo a la propuesta estilística de los creadores. Ya sea personaje u objeto, cada uno de ellos trasciende hacia la figura deleuziana, adquiriendo propiedades del cuerpo y contenidos de mapas para ir encontrando sentido a la espacialidad y a la temporalidad creadas desde el filme. Además, en el caso de los personajes, su denominación de objeto permite comprender los desplazamientos espacio - temporales en relación con su movimiento y con la interacción con otras figuras. Crean intervalos, conexiones, puntos de fuga, es decir, la corporeidad de los cuerpos que representan son signos que llevan al espectador a dimensionar el sentido del cine dándole una significación y una significancia y con ello, oportunidad al gozo.



A lo largo del presente capítulo se pretende dejar constancia de la aplicación oportuna del **análisis cinematográfico** partiendo de la **estética de las intensidades**, cuyo objetivo es propiamente, la reflexión en torno al **acto de comunicación existente en todo proceso de relación del sujeto como intermediario cultural con su medio**, colocando al espectador de cine como generador de sentido. En materia del aspecto figural del cine digital, es pertinente aproximarse a esta categorización con el objetivo de señalar la importancia de la plasticidad en el momento de la experiencia fílmica y la trascendencia de dichas representaciones en la forma de concepción de un entorno cultural y por lo tanto, reconocer modelos culturales que emergen a partir de estas propuestas artísticas.¹⁸⁰ Nuevamente se hace hincapié en la

¹⁸⁰ Varios ejemplos se presentan en la cotidianidad de la información sobre los estrenos de largometrajes. En últimas fechas, varios periodistas, así como directores como James Cameron y Guillermo del Toro hacen comentarios acerca del uso de las técnicas cinematográficas para lograr lo cometido. Por ello, es posible acudir al reestreno de *Titanic* (2011) en versión totalmente para formato en 3D. También es posible encontrar menciones de la última película de Alfonso Cuarón (*Gravedad*, 2012) donde el tema a tratar no es precisamente la historia de un par de astronautas perdidos en el espacio, o la participación de George Clooney y Sandra Bullock como protagonistas, sino la utilización de las técnicas cinematográficas

diferenciación a realizar en el filme con el fin de analizar ambos aspectos [figural y figurativo] en el momento de la evocación del cinegrama y las características que la rodean para configurarla como imagen –sensación.

***The Matrix*¹⁸¹ (1999) o de la realidad fluida.**

Dirección: Andy & Lana Wachovsky.
Género: acción, aventura, ciencia ficción.
Idioma: Inglés.
Duración: 136 min.
Países: USA - Australia.
Producción: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures.
Estreno en México: 21 de mayo de 1999.



Uno de los primeros casos es *The Matrix*, un largometraje que podría ser abordado como una saga basada en la historia del mesías que viene a salvar a la humanidad. También podría abordarse desde el “Mito de la Caverna”¹⁸² de Platón, como el planteamiento de la experiencia humana desde la apariencia generada por las sombras, mismas que significan una intermediación entre lo tangible y lo aparente. Las sombras proyectadas en el muro de la caverna son percibidas por los esclavos a partir de una fuente de luz artificial producida por una fogata que alumbraba al antro. Aquí, la pregunta pertinente para la **estética de las intensidades** no radica en saber cómo es representado el argumento que da origen a la historia de *The Matrix*, sino

cómo es representado dicho argumento mediante imágenes, es decir, cómo es presentado al espectador. En principio, las cualidades cinematográficas de *The Matrix* la diferencian de otros planteamientos fílmicos no por su temática sino por su

para conseguir los retos que se impone –en este caso el director junto con el editor y el diseñador –, para dar sentido figural a la película. Ya no se trata de la discusión sobre la trama, sino cómo se va a representar. De esta manera, es posible encontrar comentarios sobre el plano secuencia de 17 minutos, el uso de tecnología aproximativas a la propuesta de Stanley Kubrick.

¹⁸¹ **SINOPSIS:** Mr. Anderson tiene dos vidas: en el día es un programador de computadoras; por las noches es un hacker llamado Neo. Siempre se ha cuestionado la realidad, su imaginación le hace pensar en un mundo distinto. Una noche, Neo es contactado por Morfeo, un legendario hacker considerado por el gobierno como un terrorista. Morfeo llevará a Neo a darse cuenta de la realidad de la raza humana, que ha sido capturada por unas máquinas que aprisionan tanto al cuerpo como a la mente de los humanos, estando esta última sujeta a una realidad virtual llamada *Matrix*. La saga de Neo comienza cuando regresa a la *Matrix* para destruir el programa enemigo de la raza humana y confrontar a los agentes.

¹⁸² Platón. (2003) *Diálogos*. Madrid: Editorial Gredos.

plasticidad¹⁸³ y posibilitan la interpretación del largometraje como la primera entrega de los Hnos. Wachovsky no sólo fundada en la idea del destierro humano por la máquina; más bien en la sobrevivencia humana en un mundo ilusorio en el cual las máquinas dotadas de inteligencia artificial se alimentan del calor humano a través del aprisionamiento mental y corporal, energía que le da el sentido a todas las apariencias que conforman a La Matrix¹⁸⁴. Dicho fundamento del mensaje es perceptible por el espectador. ¿Cómo plasmar la energía humana en La *Matrix*? Mediante la cualidad del plasma. El cuarto estado de la materia y que se relaciona a lo blando de la carne humana, así como a los tejidos de los seres vivos, La significación del plasma es vertida en la materialidad de los objetos de *Matrix* para transmitir la corporeidad de los mismos. Cuando la *Matrix* tiene sentido para los personajes involucrados en ella todo se vuelve fluido.

Figuralmente, se plantea el análisis de *The Matrix* no solamente desde principios infográficos¹⁸⁵, sino a partir de la fluidez de sus contenidos mediante la presentación de sus formas con una ritmicidad y corporeidad apegadas al fundamento de la película: **la reconquista de la corporalidad humana sobre su apariencia digital y por ende, vislumbrar un mundo ficticio a partir de la diferenciación entre la Matrix y la “realidad creada”** partiendo del principio fundamental y primigenio de la mente humana por encima de lo material y por lo tanto donde la corporeidad de sus elementos

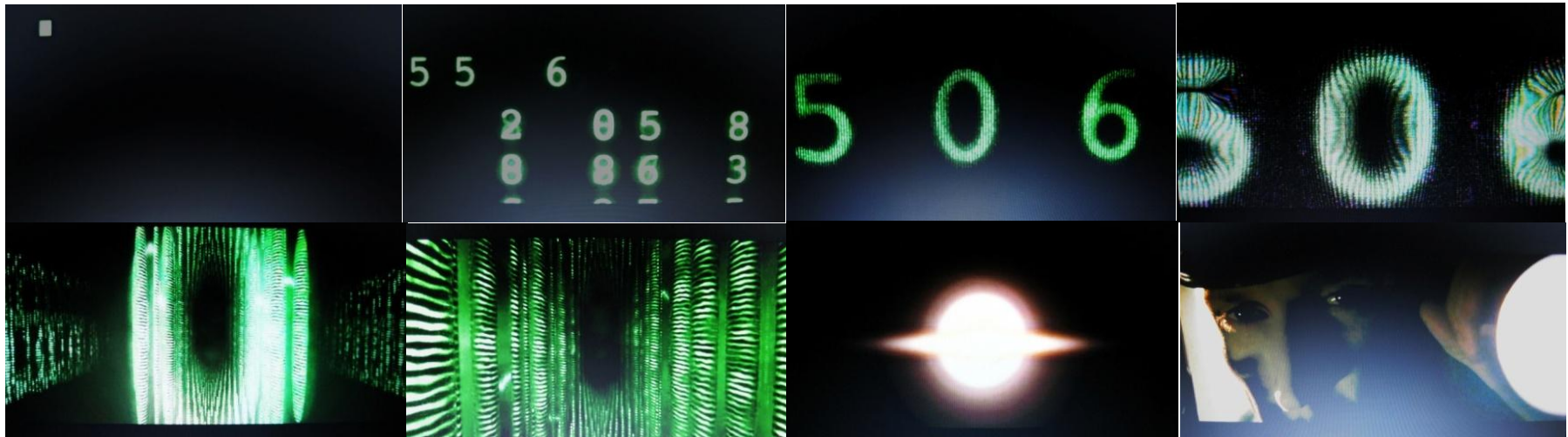
183 La propuesta plástica de *The Matrix* se diferencia de otras creaciones culturales. Por ejemplo, de los anime *Ghost in the Shell* (1995) y *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004), del director Mamuro Oshii y que inspiraron a los Hnos. Wachowski. Más allá de la intertextualidad entre estos textos, hay que dar paso a las interpretaciones plásticas que propone cada director mediante la decisión de usar ciertas técnicas cinematográficas para elaborar su mensaje y con ello, la decisión final que ofrecerá al espectador en el sentido figural.

¹⁸⁴ También es posible plantear la relación de *The Matrix* con la novela *Diarios de las Estrellas* (2005), de Lem Stanislaw. En este libro del escritor polaco se plantea desde el personaje de Ijon Tichy a un astronauta de aspecto insignificante que a través de sus aventuras se da cuenta que vive en un mundo mecánico con seres virtuales. Una de las obras de Lem adaptada al cine por Tarkovsky es *Solaris* (1972).

¹⁸⁵ En referencia a los principios infográficos que se emplean en el diseño de imágenes cinematográficas, son a partir de la plasticidad que brindan a los elementos del texto a través de tecnología de color, luz, contraste combinado con la destreza plasmada en las imágenes. De esta manera, el término de infografía como tal “se utiliza para designar a un tipo de gráfico que se caracteriza por brindar a través de las imágenes o diseños, información de diverso tipo dependiendo del tema que se toque en cada caso. Las infografías son una manera informal y mucho más atractiva para comunicar, ya que buscan llamar la atención de la persona que las observa a partir del uso de colores, imágenes o diseños especialmente seleccionados. Las infografías no suelen contener demasiada información sino que la misma es brindada en cantidad limitada ya que lo central de este tipo de gráficas es el diseño en sí. Por lo general, una infografía saca la información de las mismas imágenes y la representa en pequeños y breves textos que hacen su lectura mucho más rápida y ágil. Una infografía puede variar en tamaño dependiendo del soporte en el que se aplique. La realización de una infografía es un trabajo combinado tanto de aquellas personas que conocen información sobre un tema (como por ejemplo periodistas, historiadores, estadistas, etc.) como de diseñadores gráficos que se encargarán, una vez que la información esté recopilada y seleccionada, de disponerla de manera tal que los datos más importantes o coloridos llamen la atención de quien la lee o visualiza.” Cecilia Bembibre. *Definiciones*. [www.definicionabc.com/comunicacion/infografia.php] Consulta: Agosto 2012.

profílmicos¹⁸⁶ serán presentados al espectador bajo la cualidad o cualisigno¹⁸⁷ de lo **oblicuo** y el **plasma**. Este principio se da a partir de las características ondulatorias posible de crear a partir de los avances técnicos en cinematografía, donde las estructuras concretas poseen una corporeidad corpórea que transmiten dichas cualidades de vida y fluidez, mismas que determinan las cualidades del espacio cinematográfico, ya que en la experiencia estética del espectador presentan texturas a partir de la forma en que los personajes interactúan con estos objetos “blandos”.

I.



¹⁸⁶ En principio, el concepto “profílmico” se refiere a todos aquellos elementos que se encuentran frente a la cámara, de acuerdo a Gaudreault; Jost (1995) *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós. A partir del cine digital, se propone como definición de profílmico todo aquel aspecto que tenga corporeidad y que aparezca no solamente frente a la cámara, sino dentro de un campo visual desde la “lente” o pantalla de cualquier aparato para crear y registrar imágenes, es decir, tanto para la cámara cinematográfica, cámara de video, teléfono celular y computadoras.

¹⁸⁷ Hay que señalar la influencia de Charles Sanders Peirce en los trabajos de Gilles Deleuze. En este sentido, el cualisigno es la primera instancia del signo sólo por su cualidad, independientemente de las relaciones espaciales y temporales que tenga el objeto. “Los cualisignos están en el origen de la metáfora, de la semejanza y de la analogía.” González Ochoa. (1997) *Filosofía y semiótica: algunos puntos de contacto*. México: UNAM – Instituto de Investigaciones Filosóficas, p.218.



Enlaces: "Introducción Matrix"; "Cyborg"; "Absolut".

Estas imágenes corresponden a la figuralidad del redondeo de los cuerpos como fundamento de una realidad fluida. Un orificio, una abertura, una rendija, un resquicio, una boca. No existen los poros, pero sí la entrada y salida de conexiones que figurativamente exponen la metáfora de la transición de espacios y de la conexión en una realidad fluida, e hipotética que depende de la organicidad de los cuerpos. En este caso, de los cuerpos hombre -artefacto (computadora, teléfono, lámpara y cyborg). El principio es en bloque negro donde aparece en la parte superior izquierda una luz muy pequeña con forma rectangular, su color es verde. La luz es intermitente y su ritmo corresponde con un segundo. En el sentido figurativo, la luz verde sirve de temporalizador. El ritmo de su presencia es un marcaje visual y sonoro de la temporalidad del artefacto, de la computadora como pulso vital en aquel bloque negro.

Los círculos que predominan en las figuras refieren a entradas y a salidas, todas en relación con un artefacto. El espectador se relaciona con la figuralidad de una pantalla y pasa de una cinematográfica a una computacional. Comienza la conexión. Figuralmente se resume toda una historia a partir de la aparición del color verde, signo clave para ejecutar la relación: se trata de la "cuarta generación" de computadoras, la cual cuenta con microprocesador, chips de memoria y

microminiaturización¹⁸⁸. No sólo se trata de una lectura de la película desde su figuratividad, también desde la figuralidad, misma que enfatiza un mensaje. Se complementan, La representación espacio-temporal de las transiciones no corresponde a una realidad ejecutable físicamente, sólo mediante la ficción. En ese sentido, el género de Ciencia Ficción toma el elemento de la elipsis y lo relaciona con un momento específico de la diégesis: la transición, la transformación, es decir, el devenir encarnado, hecho presente ante los sentidos cinestésicos del espectador.

Figuralmente, las transiciones son un Fundamento en el momento del ordenamiento o montaje de la película. Si se parte de que el cine es un arte basado en fragmentos [planos, secuencias, tomas, etc.] y dividido, se confirma que la transición parecería a grandes rasgos un elemento de carácter narrativo. Sin embargo, lo interesante es cómo se establece la forma en que va a ser creada en la película. *The Matrix* presenta una transición básicamente en tonos verdes, color que tiene sentido con la temática de la película: el mundo hecho máquina, las máquinas toman el poder.

Tanto el movimiento de lo corpóreo de los objetos como de lo corporal del humano en la elasticidad del tiempo-espacio cinematográficos dan sentido a la figuralidad de *The Matrix*. Cada una de las figuras diseña la espacialidad y la temporalidad de la película en plena deformación de las potencialidades físicas humanas, es decir, de personajes con capacidades que sólo podrían tener los superhéroes [tales como saltar grandes distancias, tener fuerza sobrehumana, volar sin ningún artificio, etc.]. Por ende, lo definible como humano sufre una modificación generando una **imagen-sensación** donde el movimiento de cada uno de los cuerpos no es suficiente para reflexionar acerca de la sensación provocada por el filme.

¹⁸⁸ El desarrollo de la tecnología es imprescindible en la lectura de *The Matrix*, ya que su temática se relaciona con el mundo virtual generado por las computadoras de cuarta generación. Por tal motivo, el cursor que aparece en la primera secuencia marca un momento histórico. Hay que recordar que el desarrollo de las computadoras ha pasado por varias fases o generaciones. Actualmente, la etapa de desarrollo se fundamenta en la Nanotecnología, pero no ha dejado de utilizar el mismo tipo de aditamentos: la sustitución de memorias con núcleos magnéticos y por las de Chips de silicio, aumento en el número de componentes en un chip gracias a la microminiaturización de los circuitos electrónicos, mismo procedimiento que dio paso a las PC. Otra característica de esta etapa, misma que comienza a desarrollarse a mediados de la década de los setenta y que alcanza su auge entre la población en la década de los noventa, es la introducción del color verde fluorescente en la pantalla. En la primera generación se trataba de un color blanco, en la segunda fue un color grisáceo, pasando al azul en la tercera generación.

| CUALIDADES CINEMATOGRAFICAS CINEGRAMA | PLANIMETRÍA | FOCALIZACIÓN | MARCAS SONORAS | IMAGEN SENSACIÓN |
|---|---|------------------------------------|---|--|
| Movilidad: traslación entre los cuerpos (números, garganta, cables, teléfono y haz de luz) | Monitor monocromo | redondez | Sonidos artificiales creados mediante computadora | Imagen afección: relacionada con los planos cortos y de detalle. |
| Corporeidad: presencia de líquidos corporales y representación de ahogamiento y asfixia | Imágenes terrestres, verticales en relación con los cuerpos | Ángulos: frontal, picado y cenital | Sonidos objetuales: líquidos, guturales graves | Imagen percepción: relacionada con los planos descriptivos. |
| Corporalidad: existencia de isotropía mediante el espacio creado por los bordes de los cuerpos. Texturas sensibles de objetos | Efectos visuales: VistaVision ¹⁸⁹ | | Sonido propio de la computadora | |
| Verticalidad en relación con el horizonte, se liga al dinamismo de los cuerpos y a la movilidad | | | | |
| Ritmicidad pasiva apegada al marcaje del cursor. Ritmicidad activa relacionada con la movilidad entre cuerpos. | | | | |

En el inicio del filme, el factor matemático tiene corporalidad mediante los números, logrando que la imagen lleve al espectador a su interior para decodificar la Matrix y por otro lado, para adentrarse en esa artificialidad. Los números son cuerpos atravesados y de esta manera son túneles que conducen al interior de un mundo y de una realidad. De igual manera pasa con la garganta de Neo, la cual sirve de orificio para salir de una realidad creada mediante programas. Ambos cuerpos, números, y humano se vuelven corpóreos al presentar estímulos sonoros que confunden su origen: la marca sonora de un cero que remite a la artificialidad, lo mismo sucede con la garganta de Neo cuando el espejo vuelto plasma, se introduce en su cuerpo para sacar a lo corpóreo de Neo de la Matrix. Allí existe una marca sonora artificial,

¹⁸⁹ VistaVision fue una cámara creada en 1954 por Paramount Pictures, tiene una resolución muy alta en el momento de la proyección, haciendo que los granos de colorido sean finamente plasmados. En el caso de las producciones hollywoodenses el VistaVision es utilizada para obtener alta resolución de las imágenes que forman parte de secuencias con efectos especiales. VistaVision se utiliza para pruebas de imagen en formato de 70mm IMAX y OMNIMAX. Para finales del siglo XX, las imágenes generadas en computadora han desplazado esta herramienta, pero aún es utilizada para el escaneo, digitalización y optimización de imágenes. En el caso de *The Matrix*, es importante conocer estos elementos con la finalidad de conocer la plasticidad de las imágenes en relación con la proyección ante el espectador. Otro ejemplos de filmes son: *Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back* (1980), *Tron* (1982), *Star Wars Episode VI: Return of the Jedi* (1983), *Back to the Future* (1985), *RoboCop* (1987), *Who Framed Roger Rabbit* (1988), *Back to the Future Part II* (1989), *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), *Back to the Future Part III* (1990), *Forrest Gump* (1994), *Apollo 13* (1995), *Jumanji* (1995), *Twister* (1996), *Gladiator* (2000), *Pearl Harbor* (2001), *Men in Black II* (2002), *Spider-Man 2* (2004), *Batman Begins* (2005), *Spider-Man 3* (2007), *The Dark Knight* (2008), *Watchmen* (2009), *Inception* (2010), *Scott Pilgrim vs. The World* (2010), *Harry Potter and the Deathly Hallows Parts 1 & 2* (2010/2011) y *The Dark Knight Rises* (2012).

misma que desaparece cuando la garganta sirve de enlace biológico entre La Matrix y la realidad, imagen enmarcada mediante el sonido de líquido y el de una acción de vómito, remitiendo a una experiencia animal. Posteriormente, el marcaje de sonido de metal remite al espectador a la vivencia de Neo como *cyborg*, es decir, un sujeto con partes orgánicas y otras artificiales.

Respecto a las imágenes -sensación y su relación con las categorías de Gilles Deleuze, existen imágenes - percepción en cuanto al viaje por los orificios (centro del número cero y la garganta) dando presencia al cine -ojo mediante los sentidos sinestésicos del espectador, a vivir una traslación, una movilidad entre texturas que brindan identidad al objeto. Por un lado, introducir al espectador a la Matrix mediante el paso de un número más allá de su aspecto figurativo, es decir, darle textura rugosa, pliegues interconectados y con corriente eléctrica, todo en color verde neón, primera identidad. Por el otro lado, la salida de la Matrix mediante la entrada al interior del cuerpo del protagonista. Tener la experiencia de la cavidad, de la imposibilidad de entrar en un semejante por medio de su garganta, penetrarlo y experimentar por medio de la apariencia su saliva, sus muelas hasta entender que se trata del inicio hacia un conjunto de líquidos: saliva, sudor, líquido amniótico. Dos elementos que hablan de una organicidad. Posteriormente, experimentar la apariencia de tener algo en la garganta: empatía con el protagonista. Neo saca de su interior un gran cable que lo ha mantenido en vida. Penetrado totalmente a través de circuitos que tiene en su cuerpo, una corporalidad ajena a la humana, pero cercana en tanto las cualidades de lo orgánico. Ambos objetos son corporales por su consistencia rugosa, posibilitando la creación de un espacio por medio de su correspondencia con otros cuerpos y al mismo tiempo con un tiempo al existir una serie de sucesiones en el filme.

Una vez que el espectador ha penetrado ambos cuerpos para crear la espacialidad entre La Matrix y los cuerpos de los cyborg y por otro lado, la temporalidad, por medio de las sucesiones, existe una exposición de la imagen -pulsión para intensificar dicha sensación -pensamiento: la carnosidad de Mr. Anderson deviene plasma en un mundo irreal: materia carnosa con materia líquida: una imagen -sensación heterogénea. Imagen que determina la traslación del cuerpo sin necesidad de movimiento o desplazamiento físico de su cuerpo.

A continuación, la motivación de la imagen -sensación en los cinegramas anteriores:

| IMAGEN | - SENSACIÓN | ← | → | FIGURAS: | | |
|-----------------------------|--|-----------------------------------|--|---|---|---|
| CUERPOS QUALITAS | Número cero Corporal corpóreo, isotropía, agregado, homogéneo, elasticidad, rostreidad | Lámpara Corporal, homogéneo | Auricular Corporal, agregado, porosidad | Rostro Porosidad, carnosidad, plasticidad, plasma, continuidad, heterogéneo, isotropía, corpóreo, corporal, rostreidad | Garganta Corporal, corpóreo, heterogéneo, disgregado, Continuidad, carnosidad, rostreidad | Nuca Corporal, corpóreo, heterogéneo, disgregado, continuidad, carnosidad, rostreidad Contracción |
| FUERZA TENSIÓN / | Estímulo sonoro en aumento conforme al cambio de tamaño | | | Ahogamiento, cambio de temperatura, sudoración, transformación | Ahogamiento, salivación, contracción | |

A partir de una imagen afección en su conjunto, al espectador se le introduce en la historia, creando una imagen sensación a través de los aspectos figurales: un zoom a una cifra: 3] 2] 555069. La propiedad de este número es que en Sistema Binario es: 10000111100000111101, que significa en Sistema decimal: 2 (dualidad, ambos). Después de la presentación de la Matrix a través de un Sistema Decimal y Sistema de ideogramas chinos, la cámara conduce al espectador hacia el número 5069¹⁹⁰, enfáticamente hacia el “0”, mismo que representa lo vacío: la Matrix.

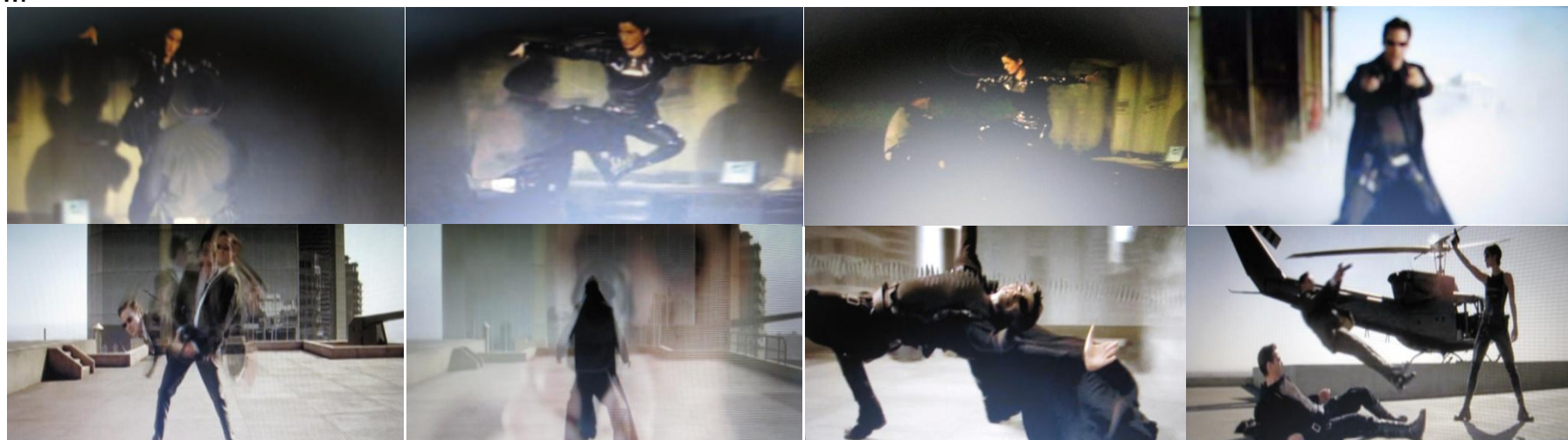
Figuralmente, el cero trasciende su estado de representación numérica al de representación de corporeidad de un sistema numérico, ya que el espectador viaja a través de su centro logrando percibir diferentes capas y con ello, experimentar lo corpóreo del cero. Ahora, el cero tiene volumen, mismo que corresponde a su composición lumínica y energética: luz fluorescente color verde con sonidos de energía eléctrica y rayos lumínicos en su cuerpo. Es un túnel luminoso que figurativamente traslada al espectador justo al momento donde los policías, en medio de la oscuridad, buscan a Trinity. Precisamente, la **estética de las intensidades** permite poner énfasis en las cualidades del cero brindándole la

¹⁹⁰ Simbólicamente, la referencia al número 5069 al principio de la historia de *The Matrix*, se refiere en el contexto genómico, al *Homo Sapiens Sapiens*. Se trata de un gen que codifica la unión entre las proteínas que alimentan al ser humano y su crecimiento. Este gen corresponde a la cicatrización de heridas y remodelado óseo. La referencia el gen 5069 se refiere a la anencefalia humana, es decir, la ausencia de cerebro. Simbólicamente, corresponde a la relación entre la fuente de energía corporal del humano utilizada para su crecimiento. Lo anterior, coincide con el principio de existencia de Matrix: los humanos en “reserva” para la utilización de su energía a favor de las máquinas.

categoría de figura con corporal y corpórea al presentar rostreadad, es decir, una identidad propia a partir del color verde y de su creación espacial y la elasticidad que presenta. Lo anterior fija su simbolización y por lo tanto la posibilidad de vislumbrar el argumento del filme: los números pertenecen a una **imagen -sensación** homogénea. Muy distinto a las figuras -cuerpos fragmentados de una figura indicialmente humana. Existe una rostreadad de cada fragmento. Sin embargo, dicha fragmentación presenta continuidad, por ende, un devenir del *cyborg*, una rostreadad e identidad de *cyborg* a partir de la heterogeneidad de las figuras. Nuevamente con el argumento del filme, la creación de espacios fluidos remite a la conexión de lo orgánico con la máquina mediante la fragmentación de las figuras humanas y *cyborgs* contra la homogeneidad de las figuras artificiales.

Todo ello, genera una imagen -afección como proceso de experiencia estética del espectador, ya que a través de esta construcción figural de los cuerpos que aparecen profílmicamente, se determina un *movimiento de extensión*, es decir, de contacto con lo exterior a su cuerpo, en este caso, lo cultural y que a través del movimiento de expresión mismo que da pie a toda esta secuencia, es interés para un proceso comunicativo mediante el cual se va determinando todo un entretejido de sensaciones-emociones, percepciones e ideas que le dan sentido al filme.

II.



Enlaces: "Trinity"; "Matrix rooftop bullet time"; "Lobby Matrix".

Los estímulos sonoros de ambas secuencias se asocian a la emotividad. Se trata de una sonorización que centra la atención en un ritmo acelerado y en el alargamiento de los sonidos emitidos por los cuerpos que intervienen. El conjunto de cinegramas evoca a dos secuencias relacionadas con la fragmentación del tiempo y la contemplación del espacio cinematográfico. El **cine –ojo** en su presencia mayúscula provocando una reflexión mental radical por parte del espectador porque las figuras muestran cualidades más puras en tanto centralidad e importancia no del cuerpo en sí, sino de la corporalidad que transmite a través de la fuerza y la tensión de las figuras. Además se parte de imágenes creadas desde la computadora y por lo tanto, la automatización de la cámara.

La técnica intercede en la intensidad de las imágenes mediante el *bullet time*¹⁹¹, efecto realizado en la puesta en escena y que adquiere existencia en el momento del montaje. Dicha técnica permite la contemplación del espacio cinematográfico a partir de una disposición topográfica de la figura, prestando atención tanto en el alargamiento del cuerpo, su relajación, la fuerza de oposición con la gravedad y por ende, la colocación de una corporalidad suspendida en razón de un espacio. Dicha fuerza parte de una mecánica corporal que sólo el arte de la cinética puede hacer visible al ojo humano: un conjunto orgánico sostenido en sí a través de una potencia centrífuga y que en el aspecto figurativo corresponde a la concientización de estar en la Matrix. En la ejecución de estas acciones, el espectador discurre entre las características de unos cyborgs que interactúan en un mundo ficticio donde la realidad es en su totalidad una serie de esquemas, los cuales bajo su condición de conocimiento, pueden rebasar. En ese sentido, la corporeidad y corporalidad de *The Matrix* infunde la fluidez de los espacios cinematográficos y una suspensión de tiempo, los cuales determinan condiciones intensas en la experiencia de un espectador que puede vivir la suspensión mediante un mundo –ojo del artefacto.

¹⁹¹ El *Bullet time* o *Tiempo bala* o *Efecto de bala* es un concepto introducido en la producción audiovisual a partir de la propuesta de su creador, el director Michel Gondry. Dicho efecto es creado a partir de una serie de cámaras de fotografía fija colocadas de tal manera que el objetivo es el cuerpo del sujeto. La posición es continua y en sincronización con el fin de realizar múltiples disparos. Posteriormente, se dispone del material fotográfico para hacer el montaje de 24 fotogramas por segundo para conseguir la sensación de la cámara lenta. Actualmente se utilizan cámaras de vídeo de alta definición y postproducción digital. Dicho concepto se introdujo primeramente, con la producción del video *Like a Rolling Stone* (Intérprete: Rolling Stones, 1995) y la publicidad de Smirnoff (1997). Anteriormente a *The Matrix*, dicho efecto fue utilizado en los largometrajes *Lost in Space* (Stephen Hopkins, 1998) y en *Jumanji* (Joe Johnston, 1995). Fue hasta el filme de *The Matrix* que su uso fue realmente conocido por su carácter dramático.

Cabe preguntar, ¿qué es lo que el *Bullet time* le otorga a las secuencias de *The Matrix*? Motivación. Si se revisan las anteriores aplicaciones de este efecto, se comprende que su uso es descriptivo y en el caso de la saga, existe una aplicación de efecto con causa dramática. Este conjunto intensifica la corporalidad de los sujetos expuesto y permite la descripción de marcas sonoras totalmente digitales, pero que acentúan la figuralidad de los personajes, sus bordes en relación con el espacio -tiempo y los cuerpos que aparecen en la imagen.

| CUALIDADES CINEMATOGRÁFICAS CINEGRAMA | PLANIMETRÍA | FOCALIZACIÓN | MARCAS SONORAS | IMAGEN SENSACIÓN |
|---|-------------------|-------------------|--|---|
| Corporeidad: determinada por la exposición de sangre, rompimiento del contorno [piel] | Bullet time | Plano entero | Sonido creado de la ingravidad | Imagen percepción: sucesión de imágenes no naturales al ojo humano |
| Circularidad: mente -ojo viaja en torno a las figuras corporales | VistaVision | Plano de conjunto | Estímulo corporal, sonidos marcan el movimiento del cuerpo | Prolongación de exposición de colores claros como marco de la figura humana en suspensión |
| Ritmicidad activa: invención de sonidos motiva la trayectoria de los cuerpos en un espacio. Un ritmo alongado produce la sensación de un tiempo extenso a través de un sonido amplificado | Adobe Illustrator | Cuerpo suspendido | Sonido de la trayectoria de los cuerpos | Imagen afección para mostrar las heridas |
| Movilidad: el movimiento de la cámara produce motivación de los cuerpos de manera estática y con un desplazamiento minúsculo | | | Marca sonora del rompimiento de tela y carne. | |

Los anteriores cinegramas remiten a la sensación de lo ingravido por parte de ambos cuerpos. Nuevamente se trata de cuerpos ilusorios que fuera de la Matrix son unos cyborgs. En ese sentido, la corporeidad está determinada por Neo cuando una de las balas tirada por el agente le roza el muslo y la cadera. El rompimiento del borde de la figura remite a la corporeidad y por supuesto a la mortalidad, se trata de una figura endeble. La tela rasgada en un plano de detalle mostrando la exposición de color rojo remite a lo humano, terminando con la ilusión de controlar la gravedad y mostrar el dominio de la verticalidad corporal del humano. En el caso de la suspensión del cuerpo de Trinity, es necesario considerar los detalles de su cuerpo. No existen acercamientos, todo es un plano entero. Sin embargo, la negritud del ambiente

enmarca los bordes de la figura. Mediante la cinestesia, es posible experimentar los muros sucios y fríos del lugar, lo cual se opone a la figura suspendida y que está iluminada de manera frontal.

En el caso de las dos figuras que dan sentido a los personajes de Neo y Trinity existen diferencias, a pesar de estar vestidos en color negro en fondo blanco. Una de ellas es la total circularidad de la cámara respecto a los cuerpos. En el caso de Trinity, la cámara tiene presencia de manera frontal, mientras que con Neo, la visión de la cámara en el espacio profílmico recorre completamente a Neo mostrando su figura más allá de lo corpóreo, remitiendo al espectador hacia la corporeidad mediante las heridas provocadas por las balas. Además, en el momento de la intromisión del ojo de la cámara, en el caso de Trinity existen marcas sonoras con aspectos totalmente a un símbolo de videojuego, mientras que en la secuencia de Neo no hay musicalización (sonido no diegético); la presencia de los sonidos es totalmente activa en relación con los demás cuerpos que intervienen en las imágenes, lo cual provoca un estímulo sonoro con eco y por lo tanto remite a la vivencia de un espacio amplificado.

| IMAGEN | - SENSACIÓN | ← | → | FIGURAS: | |
|-------------------------|---|--|--|--|--|
| CUERPOS | Mujer | Hombres policías | Hombre Neo | Agente. | Balas |
| QUALITAS | Figura, ingravidad, plasticidad, agregado, isotropía, continuidad, corpóreo | Figura, porosidad, carnosidad, homogéneo, corpóreo, corporal | Figura, carnosidad, ingravidad, discontinuidad, disgregado, isotropía, corpóreo, corporal. | Figura, ingravido, plasma, plasticidad, continuidad, heterogéneo, corpóreo | Figura, agregado, isotropía, corpóreo |
| FUERZA / TENSIÓN | Figura dinámica sobre natural por la musicalización digital, dominio de aspectos espaciales | Figuras mortales, estáticas, sin rostro. | Dinamismo. Contradicción en la composición figurativa | Dinamismo. Adaptación y dominio de aspectos espaciales | Trayectoria tangible, irrumpen la figuralidad de la Matrix |

El encuentro de policías con Trinity no causa sorpresa. Ella aguarda y se prepara para experimentar la sensación de la suspensión en el aire, de la ingravidez no humana. Una mujer esbelta cuyo cuerpo sostiene mediante la plasticidad y la continuidad que le brinda superioridad sobre los policías. No es corporal, por lo tanto sobrehumana, la sensación de dominio es transmitida por el sostenimiento de su postura, sus manos relajadas, su cara fija en un punto –su atacante – argumentando de manera figural la continuidad mediante la relajación, la ausencia de exaltación y la disposición de intervención sobre otros cuerpos. El dinamismo de Trinity depende del espacio diseñado, ya que éste condicionará su isotropía. El espacio formado por las paredes y la posición vertical de los policías determina la verticalidad de Trinity y su ingravidez. Otro aspecto importante es la pared, ya que a partir del apoyo de su cuerpo su simbolización se cierra significativamente: la ingravidez y la posición perpendicular de su cuerpo en relación con la pared. Estas características destacan en el momento de la significación del personaje de Trinity: una mujer convencida de que pronto estará con ellos el elegido. En ese sentido, la aparición de los policías es en función del argumento figural de Trinity y posteriormente del agente. Respecto a Trinity porque la vulnerabilidad de los cuerpos de los policías (carnosidad, porosidad, corporalidad) acentúa la ingravidez, plasticidad y sobre todo la isotropía del espacio. La verticalidad de los cuerpos acentúa la ingravidez de Trinity y la facilidad (continuidad) que presenta para correr por las paredes y mostrar su soltura, agilidad y plasticidad en medio de cuerpos burdos y lentos. Respecto al carácter isotrópico del cuerpo de Trinity, el ojo –cámara se ocupa de mostrar una espacialidad alongada a partir de la contemplación de los cuerpos en foco.

Cuestión distinta en el caso de la isotropía de la figura del Agente, misma que se impone en la imagen a partir del contraste con Neo y que en su momento, cuando Trinity le dispara, no pierde esta condición; todo lo contrario ya que hace uso de su cualidad plasmática para salirse del cuerpo de otro policía. En ese sentido y en ese momento del filme, Neo es personificado como incrédulo y sin convicción ni fe. Todas estas características pertenecen a una mostración conjunta de la imagen y que se construye a partir de los elementos figurales del filme, posibilitando que la significación sea posible.

Como ya se ha mencionado, el caso figural de Neo evoca un proceso de preparación en el cual su creencia en la Matrix aún no está determinada por la Fe. ¿Cómo se representa esta situación? Los creadores del filme lo presentan mediante el rompimiento del estado ingravido de Neo cuando recibe las balas disparadas por el Agente. Duda, no existen

sonidos más que de los cuerpos que aparecen alrededor, inmiscuidos en la verbalización de la emoción. Provocando en el espectador un momento muy emotivo: el drama mediante los distintos mecanismos de respuesta de su cuerpo. Neo consigue desviar algunas balas. Sin embargo, su tono de voz es pausado y mediante un grito, pide ayuda. No consigue atinar al Agente porque su cualidad de plasma va más allá de los tiempos de la Matrix. Sin embargo, el Agente logra lastimar a Neo mediante una extensión corpórea: las balas. La exposición de Neo permite la contemplación del espacio creado en torno suyo mediante los movimientos alongados de su cuerpo. Su extensión de espalda y sus brazos confirman un estado de relajación que abruptamente se pierde cuando una de las balas logra herirlo. Momento identificable por la imagen -afección del cuerpo herido, sangrado y roto. Las balas irrumpen y con ello toman la importancia de ser cuerpos en la creación de un espacio fluido y alongado. Misma idea provocada mediante la presentación y representación de su trayectoria. ¿Cómo representar la trayectoria de una bala? Líneas, círculos y sonidos graves y huecos recurren a la simbolización de un cuerpo que alcanza a otro para desestabilizarlo. Misma situación pasa cuando Trinity se acerca al Agente para dispararle en la cabeza. Antes de hacerlo, el Agente ha dejado el cuerpo del mortal, situación que se aprecia mediante el plasma rojizo que se suspende en el aire, mismo que es posible contemplar mediante una velocidad baja y la luz provocada por el Sol.

La imagen-percepción conlleva a un doble sistema de lectura: por un lado, lo referente al cuerpo como principio de sentido de la espacialidad y la temporalidad. En el caso de The Matrix, la temporalidad sufre un congelamiento y el espacio una elongación. Ninguno de los dos se detiene, sólo se alarga el lapso de la acción en la medida que la corporalidad a la que refieren termina su acción. No se trata de una paráfrasis al texto que conlleva precisamente a la explicación amplificada de que esa figura de mujer no es “promedio” a las demás. Por otro lado, está la referencia a la cámara, misma que es percibida desde una subjetividad de alto riesgo a través del riesgo de rodear a un cuerpo para mostrarlo naturalmente suspendido en una posición de ataque.

III.



Enlaces: "Cyborg"; "Gravity"; "Neo in Mr. Smith"

Dos momentos emotivos: la aceptación de Mr. Anderson para salir de la Matrix y conocer su condición de cyborg y por otro lado, el momento de creencia y convicción. La sensación es intensa en ambos momentos debido a la intensidad de

los cuerpos y la fuerza que tienen en conjunto. La representación de espacios fluidos converge al argumento del filme acerca del mundo ficticio y la realidad, donde ambas convergen en función de los cuerpos.

| CUALIDADES CINEMATOGRAFICAS CINEGRAMA | PLANIMETRÍA | FOCALIZACIÓN | MARCAS SONORAS | IMAGEN SENSACIÓN |
|--|-------------------|--|---|--|
| Corporeidad: mediante el paso de un estado orgánico a uno inorgánico. | VistaVison | Planos de detalle, plano entero, plano corto, plano de conjunto. | Estímulos sonoros diegéticos y no diegéticos con una presencia sonora activa. | Imagen afección para mostrar la relación entre cuerpos y espacios. |
| Corporalidad: toma de conciencia de la organicidad del cuerpo y descubrimiento de un cuerpo intervenido. | Adobe Illustrator | Cámara frontal, angular, contrapicada. | | Imagen percepción caracterizando a la Matrix. |
| Ritmicidad: en la exposición de los cuerpos se determina como activa. | | Fluidez y abultamiento en los cuerpos | | Imagen pulsión para percibir el devenir del objeto -cuerpo. |
| Movilidad: relacionada con la presencia de efectos espaciales y con los cuerpos. | | | | Imagen acción presentando el argumento de fluidez en los espacios: dentro - afuera de la Matrix. |

Los anteriores cinegramas evocan tres momentos del largometraje: la salida de la Matrix, el proceso de preparación mental y la integridad cuerpo -mente a partir de la convicción. Momentos que tienen presencia en el espectador para comprender el aspecto figurativo de los cuerpos en función de su esencia y transmutación. Primeramente, la identificación de la corporeidad visual de los cuerpos y sus estados en la Matrix y salida de ella es posible mediante los oficios como ya se ha mencionado anteriormente. Los orificios son entradas y salidas, como lo es el espejo en el momento de la conexión de Mr. Anderson con Neo a través de sus orificios y de uno más metafórico: el espejo. En este punto, lo interesante es la decisión de los creadores para presentar la trasmutación de Neo: no a través de la entrada al espejo, sino con la intromisión de un cuerpo plasmático que se introduce en la boca de Neo. Ya en la evocación de la última secuencia mostrada, Neo no necesita inmiscuirse en el cuerpo de otro mediante orificios, sino que lo hace deliberadamente, significando su conocimiento del sistema y por lo tanto la corporalidad mediante la imagen cinematográfica.

Por otra parte, en las tres secuencias es posible percibir un ritmo activo mediante la fluidez de las imágenes. En el caso de los momentos donde el ritmo cambia para ser estático, la intensidad sube y la emotividad acompañada por la musicalización, permite vivir el drama mediante la identificación del pulso. En ese mismo tono, la movilidad es constante para representar la unión líquida entre ambos mundos hasta llegar al punto donde la toma de conciencia corporal transgrede los espacios y los cuerpos presentando la vulnerabilidad de la Matrix como sistema que es.

Respecto a la Planimetría, dichas imágenes presentan un alto grado de definición y de plasticidad medida por la intensidad de los colores. En ese mismo sentido, la focalización de los cuerpos blandos es siempre en planos que evocan a la imagen afección e imagen pulsión para entender el paso de los personajes de un estado sistemático a otro mediante los distintos huecos presentados: garganta, espejo, boca y el cuerpo en general.

| IMAGEN - SENSACIÓN | | | ← | → | FIGURAS - SENSACIÓN | | | | | | |
|-------------------------|--|---|--|---------------------|---|---|---|--|--|--------------------------|----------------------|
| CUERPOS | Mr. Anderson | Neo | Mr. Smith | Agentes | Espejo | Nuca | Rostros | Boca - garganta | Paredes | Suelo | balas |
| QUALITAS | Porosidad, carnosidad corpóreo, corporal, rostreidad | Porosidad, carnosidad, plasticidad, plasma, elasticidad, continuidad, agregado, homogéneo, corpóreo, corporal | Carnosidad ingravidad plasticidad plasma, discontinuidad, disgregado, corpóreo | Homogéneo, corpóreo | Plasticidad, plasma, continuidad, disgregado, agregado, corpóreo. | Corporal, corpóreo, heterogéneo, disgregado, continuidad, carnosidad rostreidad | Carnosidad plasticidad elasticidad discontinuidad, continuidad, heterogéneo, corpóreo, corporal, rostreidad | Corporal, corpóreo, heterogéneo, disgregado, Continuidad, carnosidad, rostreidad | Plasticidad, elasticidad, continuidad, isotropía | Elasticidad, continuidad | Iso-tropía, corpóreo |
| FUERZA / TENSIÓN | Ser humano, mortal, limitación, incrédulo | Dinámico, ilimitado, mortal, convicción, fortalecido | Pérdida de control, sistemático | Sorpre-Sa | Participación, entrada - salida | Conexión, Entrada - salida carnal | Dramatización, cambio de condición | | | | |

De forma figural, la presentación de Mr. Anderson corresponde a un cuerpo endeble. Existe una exposición de la porosidad y la carnosidad que remite a su condición humana dentro de la Matrix. Aspecto que sirve de argumentación

visual del personaje. Todo lo contrario sucede cuando se define la personificación del Elegido. Un sujeto mortal, pero dinámico y convencido de destruir a la *Matrix*. Precisamente, la transición entre Mr. Anderson y Neo tiene sentido en el espectador a partir de las figuras encontradas: exposición de poros, carne, sangre, sudor. Pero con la diferencia que, mientras uno de ellos es corpóreo, el otro posee plasticidad, plasma y disgregado (Neo): Particularidades detalladas a partir de la oposición de las figuras en la exhibición de los otros personajes como los agentes y el mismo Mr. Smith. Por ejemplo, los agentes al quedarse con su corporeidad y huir del lugar por medio del mismo cuerpo es para este momento de la historia la parte donde Neo está totalmente convencido de Matrix como un sistema computacional. Ellos lo saben al observar la continuidad de su cuerpo en relación con Mr. Smith. Al respecto, la figura de Mr. Smith refiere una rostriedad invadida a través de la deformación. Las manos con presencia de las venas infieren lo corpóreo de su cuerpo y la presencia de una masa deforme recorriéndolo interiormente. La figura muestra tensión y sus bordes están fragmentados. El contorno del ojo, de la cabeza, de la frente, cada fragmento se desborda ante la presencia de otro cuerpo. Finalmente, la luz que rompe los bordes de la figura fragmenta el rostro. Dicho cinegrama es muy interesante porque desde el centro de la imagen surgen pedazos de rostro que pasan entre el espectador mediante un plano general. La contemplación de fragmentos de rostro refiere la pérdida de identidad de Mr. Smith, su derrota. Han invadido su interior, Neo ha entrado al sistema.

En los mismos cinegramas, Neo es quien ha entrado al sistema. Ha penetrado el cuerpo mediante su elasticidad y su estado de plasma, mismo que le brinda continuidad en relación con la figura de Mr. Smith, de las balas y de las paredes. Su figura permite experimentar la continuidad de los espacios y su fluidez a partir de la isotropía, elasticidad y plasticidad. Dichos cuerpos muestran un espacio corpóreo elástico que vuelve a tomar su forma mediante la disposición de los cuerpos en él. Un espacio isótropo signado mediante la plasticidad de los cuerpos que lo delimitan, incluyendo a las balas. Éstas, nuevamente son perceptibles en razón de su trayectoria, misma que se puede percibir. Justamente, todos estos elementos convergen al espacio continuo y agregado de la Matrix, un espacio fluido y suprematista en el sentido de entender su sentido no solo a partir de la diégesis del filme, sino de la figuralidad de los cuerpos. Otro cinegrama que evoca estas observaciones es donde la plasticidad y elasticidad del concreto es experimentada por Neo y por el espectador cuando sufre una caída libre desde un rascacielos. Su cuerpo muestra continuidad en relación con el piso.

Antes del cine digital la cámara no superaba la condición del cuerpo humano, es decir a lo que es un viraje de 90°. Tampoco se podía mostrar un recorrido corporal en circularidad. Sin embargo, aún con la presencia del cine digital es imposible hacer este tipo de giros. Solamente a través del montaje es posible ejecutarlos. Retomando todos los cinegramas, desde el principio de la película es el espectador es quien ve a través de los ojos del ejecutante de las operaciones de Trinity en la Matrix. El espectador hace un viaje al interior del programa hasta llegar por medio del enlace con Trinity. Cada figura es un indicador del argumento, la manera en cómo es presentado al espectador, va formulando su plasticidad en relación con esa figura y con la diégesis del filme.

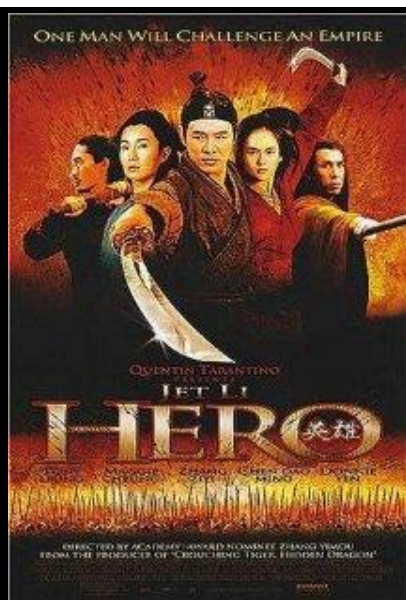
Al ser parte de un proceso que se funde en el sistema nervioso y cognitivo del espectador, la sensación provoca gozo a través de afecciones. Por ende, no sólo hay que referirse a la representación del dolor ante un asesinato, sino a través de lo que le antecede: la sangre y su cualidad líquida y tibia que hemos experimentado. Ese referente evoca a una significación compleja donde precisamente la sangre es una representación plástica antes de la figuración, es decir, antes de la historia que implica al dolor. Antes de ser la sangre de Neo, es sangre que experimentada. A través de esta lectura es un tanto difícil reducir el significado del dolor ante la presencia de la sangre. Por lo tanto, el estudio del impacto del hipercine no antecede el interés por reflexionar acerca de la ocupación de la Figura desde la sensación y posteriormente desde la reflexión en torno a lo figurativo para comprender, de manera empírica, la formulación de un sentido simbólico de la ocupación del espacio en razón de sus cualidades.

La continuidad en *The Matrix*, es la función latente de su argumento. Figuralmente se muestra en la interrelación de espacios en la temporalidad de las secuencias y resulta perceptible en los cinegramas. La continuidad permite distinguir los espacios y por otro lado, centrar la percepción en la plasticidad de la figura para poder transmitir la experiencia de la transformación, la deformación sin perder el sentido de rostreadad. Esto también se logra a partir de los ritmos activos presenciales mediante el desplazamiento de los cuerpos y su proyección figural, además de las marcas sonoras que corresponden a ficciones de lo que sería el sonido de la carne volando en muchos pedazos, el sonido de la ingravidad, el sonido de la trayectoria de proyectiles, con la finalidad de crear plasticidad del ambiente. No sólo las figuras ocupan al espacio, también los sonidos evocados por los cinegramas.

Finalmente, la continuidad de los espacios trasciende en relación con la expresión en las imágenes, mismas que parecen alongar la temporalidad para contemplar las reacciones ejecutadas por los cuerpos en ese espacio. Las fuerzas de las figuras ya no se encadenan con la acción realizada, dependen de los intervalos, de los huecos, de la temporalidad estática para dar paso a la movilidad y espacialidad en virtud de reacciones retardadas en donde el espectador tiene tiempo para contemplar. Es la referencia al concepto de espectador en toda la extensión conceptual. La continuidad se concibe como un movimiento nuevo, un movimiento donde la imagen queda suelta de toda percepción fisiológica del humano para pasar a ser cinematográfica y por lo tanto, inconclusa para la exaltación prolongada de la percepción del espectador, expuesto a intensidades desde el cine digital.

Ying Xiong¹⁹² / Hero (2002) o de la corporalidad y corporeidad de los fluidos.

Dirección: Yimou Zhang.
Género: acción, aventura.
Idioma: Mandarín.
Duración: 107 min.
Países: Hong Kong - China.
Producción: Beijing New Picture Film Co., Elite Group Enterprise.
Estreno en México: Noviembre de 2004.



El argumento de la corporalidad y corporeidad en el largometraje de Zhang Yimou corresponde con los principios del arte marcial, principalmente el Tai Chi Chuan y Wushu¹⁹³. Su estreno es dos años después de *Wo hu cang long* (Ang Lee, 2000), una película que mostraba escenas de desafío de la gravedad, pero que no proponía nada nuevo más allá de *The Matrix* (1999). El largometraje de Zhang Yimou es clasificada en el género de Wuxia. Este largometraje es uno de los más costosos en el cine chino¹⁹⁴ y recaudó más de 31 millones de dólares durante su exhibición. El proceso cinematográfico es totalmente digital, filmada en Super 35, con un aspect ratio de 2.35:1 y la iluminación (aspecto fundamental del filme) es realizada mediante cámaras digitales y filtros mediante distintas

cámaras principalmente de formato de 35 mm. La técnica al servicio del arte de la contemplación. Además, el formato *scope*¹⁹⁵ permite mayor amplitud de visión por parte del ojo del espectador. En este filme, la música¹⁹⁶ va en sintonía con la proyección de los colores, ya que su conjunto vislumbra la corporeidad y la corporalidad de cada una de las figuras.

¹⁹² **Sinopsis:** En la antigua China, antes del reinado del primer emperador de nombre Qin, existía una rivalidad entre los seis imperios que conformaban el bloque chino. Su fuerza se basaba en su poderío militar y continuas confrontaciones entre guerreros. Varios de ellos, se unen para asesinar al emperador. Entonces, un joven guerrero decide ir al palacio del emperador y, con astucia y complicidad de los guerreros de los seis reinos, intenta asesinar al emperador. Para ello, inventa que ha asesinado a los guerreros que amenazaban la vida del emperador. Sin embargo, durante el transcurso de la historia, el emperador se da cuenta del plan para asesinarlo. Entre discusiones y reflexiones, el Héroe, caracterizado por Jet Li, decide renunciar a su cometido.

¹⁹³ El Wushu o Artes Marciales de China son un conjunto de habilidades marciales. Incluye a todas las habilidades, sólo que al referirse a este término, no sólo se avoca a la maestría en defensa, sino al arte de la concentración y desarrollo de habilidades tanto mentales como físicas. Por su parte, el Tai Chi Chuan corresponde a una más de éstas artes marciales, con carácter de "lucha interna", es decir, el control del cuerpo en relación con su movimiento natural.

¹⁹⁴ Largometraje producido por Beijing New Picture Film Co. y China Film Co-Production Corporation dos de los emporios cinematográficos de la región del Lejano Oriente y cuya participación ha sido en películas de gran trascendencia en el mercado cinematográfico occidental.

¹⁹⁵ La selección de los fotogramas y por lo tanto de la película y formatos, corresponde al efecto visual de la imagen en el momento de la proyección, es decir, como objeto estético del espectador. En el caso de los formatos de filmación, existen dos de impresión en las películas: *flat* y *scope*. Como técnicas empleadas en el cine, son sensibles al espectador como producto final. El formato *flat* corresponde a una grabación en la cinta en un espacio de cuatro *leaps* (orificios que se encuentran en los costados de las películas), generando en el momento de la proyección una forma cuadrada. Por otro lado, el formato *scope* es más distorsionado en el momento de la grabación por fotograma ya que existe menos espacio entre una imagen y otra, ocasionando en el momento de la proyección en las salas de cine, una forma rectangular, permitiendo que en el momento de la grabación puedan

Diegéticamente, el filme contiene cuatro movimientos de repetición [rojo, azul, amarillo, blanco] con dos variantes en color verde y negro mediante una armonía activa puesta en escena colorida. Cada color enmarca la corporeidad y la corporalidad de los cuerpos en relación con la luminosidad y la proyección de la luz en sus superficies, siendo un total de cinco símbolos de acuerdo al manejo de colores en las novelas del género Wuxia¹⁹⁷:

1. Rojo → pasión / amor / odio / violencia.
2. Azul → mente / espíritu / fraternidad / amistad / fidelidad.
3. Blanco → soledad, abandono, muerte, pureza.
4. Verde → esperanza / sabiduría.
5. Amarillo → agilidad / concentración / dominio / poder.
6. Negro → madurez / fortaleza / autoridad.

Dichos colores forman parte de una tradición cultural china apegada al desarrollo de habilidades mentales y físicas mediante la enseñanza de las artes marciales. Cada color corresponde a un grado de avance y control de la corporeidad y corporalidad del individuo.

A continuación, el presente análisis de los cinegramas evoca al universo fílmico y a las correspondientes secuencias del filme. Por una parte, el universo fílmico como aquella emotividad para el espectador. Por la otra, la presentación de secuencias en tanto que la motivación de éstas imágenes corresponde a la corporeidad y corporalidad de las figuras presentes en todo momento. En cada secuencia las figuras tienen presencia en un espacio significado a partir de la interacción con otras figuras con la finalidad de presentar la fuerza y la tensión de cada una, lo que determinará la

fotografiarse más elementos del paisaje y, por el lado del espectador, le permite tener una visión más amplia en tanto que los grados de visión del ojo están más abarcados por la superficie visual.

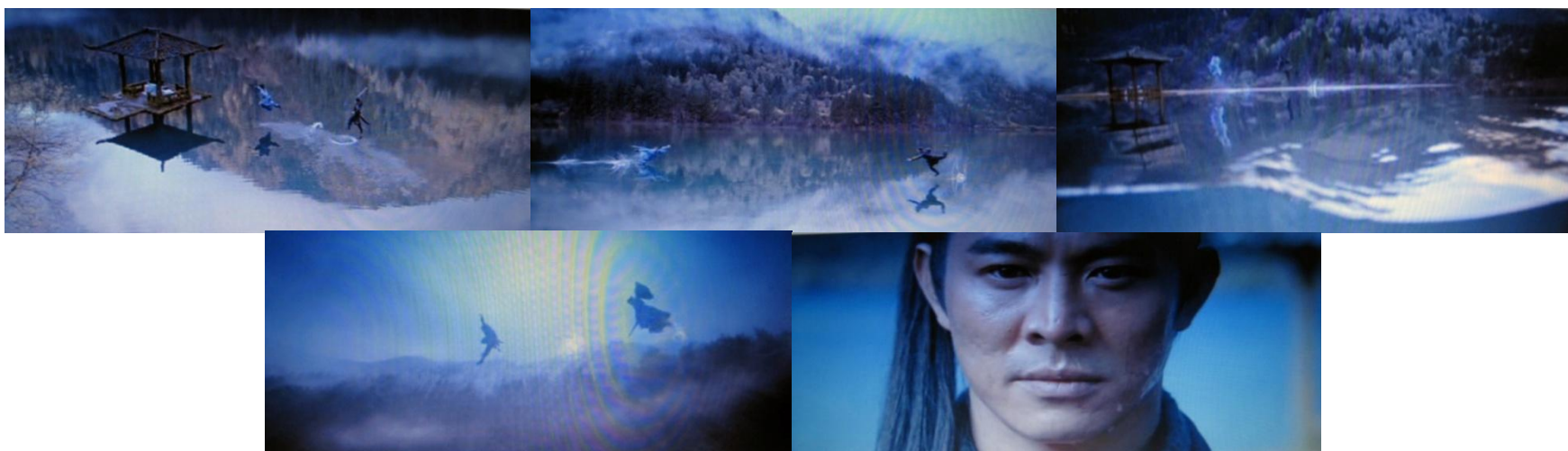
¹⁹⁶ La musicalización de *Hero*, corrió a cargo de Tan Dun, un compositor contemporáneo, quien también participó en el largometraje de *El tigre y el dragón*.

¹⁹⁷ El Wuxia es un género cinematográfico surgido a principios del siglo XX. Su significado literal es “caballeros de las artes marciales”, o “héroes de las artes marciales”. Las características de este género son: la recurrencia a luchas y enfrentamientos mediante las artes marciales en un contexto histórico de la China. Los aspectos emotivos corresponden a la amistad, la lealtad y la traición. Otros ejemplos de películas de dicho género son: *Wo hu cang long* (El tigre y el dragón, Ang Lee, 2000), *Shi mian mai fu* (La casa de las dagas voladoras, Zhang Yimou, 2004), *Man cheng jin dai huang jin jia* (La maldición de la flor dorada, Yimou Zhang, 2006), entre otras.

motivación expresiva en el filme. En tal caso, este análisis se concentra en el estudio de la figuralidad en tanto relaciones sinestésicas encontradas para hacer una aproximación a la significación y al sentido del filme.



Enlaces: "Hero arrow"; "Hero Forest".



Enlace: "Hero 1".



Enlace: "Hero".

El fluido es una continuidad, una forma cambiante a partir de la interacción con otros fluidos. La referencia a la corporeidad y corporalidad de los fluidos, se aplica la *Focalización* para partir del interés del espectador en la presencia de fluidos como cuerpos que poseen fuerza, ejercen fuerza y les ejercen fuerza externa, con un volumen y un movimiento continuo. Las corporeidades de las figuras en cada cinegrama, marcan el tiempo en el espacio. La cámara está dispuesta ante las gotas de lluvia, mismas que son una metáfora del paso del tiempo. La carne llena el espacio en *Hero*. El argumento de dicho largometraje se sustenta en lo que evocan las imágenes a partir de los cinegramas anteriores:

| CUALIDADES CINEMATOGRAFICAS CINEGRAMA | PLANIMETRÍA | FOCALIZACIÓN | MARCAS SONORAS | IMAGEN SENSACIÓN |
|--|---|---|---|--|
| Movilidad, espacialidad, horizontalidad, corporalidad, ritmicidad.. | Adobe Illustrator. Punto de vista subjetivo con gran plano general hasta plano de detalle. | Objetivo (escuela), trayectoria de los cuerpos. | Ritmicidad activa. Estímulos sonoros ininterrumpidos de flechas. | Vértigo y náusea. Imagen afección, imagen percepción, imagen pulsión. Sinestesia: rojo. |
| Temporalidad, espacialidad, diagonalidad, corporalidad, ritmicidad. | AA. Planos generales, planos de detalle (ojo, sangre). Angulares: contrapicado. | Tocamiento de los cuerpos, mediante el desplazamiento de la lente y las corrientes de viento. | Ritmicidad activa. Sonido diegético y extradiegético. Dinámica sonora de las figuras y de los cuerpos. | Excitación. Imagen afección e imagen pulsión. Sinestesia: amarillo - rojo. |
| Espacialidad, verticalidad, horizontalidad, corporalidad, ritmicidad. | AA. Gran plano general, planos enteros, planos de conjunto, planos de detalle, planos descriptivos. | Suspensión de los cuerpos. Cuerpos percibientes y exteroceptivos. | Estímulos sonoros originados de los objetos corpóreos y corporales. Ritmo activo; diegético y extradiegético. | Tranquilidad, quietud, exaltación. Imagen percepción, imagen acción. Sinestesia: azul. |
| Movilidad, temporalidad, espacialidad, horizontalidad, corporalidad, ritmicidad. | AA. Planos generales, planos cortos, planos de detalle, planos descriptivos. | Suspensión de los cuerpos, figuralidad en lo orgánico. Cuerpos percibientes. | Estimulación sonora objetual. Diegético y extradiegético. | Tensión muscular, excitación. Imágenes percepción, imágenes pulsión, imágenes acción. Sinestesia: negro. |

VIOLENCIA: la movilidad de la cámara busca una perspectiva única para ofrecerla al espectador; viajar mediante su sentido cinestésico por medio de una flecha. La mirada trasciende en la direccionalidad del arma. Su poder corporal atraviesa techos y cuerpos, irrumpe. La sensación de vértigo y náusea evoca a una visibilidad sobrehumana. La postura del espectador es privilegiada en esta secuencia. Mediante la trayectoria de los cuerpos –flechas, es posible vislumbrar una espacialidad en relación con la horizontalidad. Existe un ritmo de las imágenes, una inestabilidad, evocación de la trayectoria de las flechas, las cuales buscan atravesar cuerpos. Avanzan intempestivamente en dirección a figuras de color rojo que corren. El sonido es constante, presencia de la espacialidad cinematográfica por medio del sonido de la trayectoria de la flecha. Se inserta en el pupitre del maestro escribano. Las imágenes afección permiten experimentar el pánico de las figuras, sus rostros horrorizados. Las flechas arriban.

| IMAGEN | - SENSACIÓN | ← | → | FIGURAS: | - SENSACIÓN |
|-----------------------------|--|---|--|---|---|
| CUERPOS QUALITAS | Flechas Continuidad, isotropía, corpóreo | Edificio Corpóreo | Alumnos Carnosidad, homogeneidad, corpóreo, corporal | Arena Corpóreo | Tejado Corpóreo |
| FUERZA TENSIÓN / | Cuerpo percibiente, sonido constante y de la fuente objetual | Interoceptivo en razón de quienes lo habitan | Caos, pánico, cuerpos en constante tensión. | Su textura granulada evoca la facilidad de deformar los rastros que tenía. | Ruptura de la protección. Irrupción del interior de un lugar. |

Atravesar cuerpos mediante la corporalidad. La presencia del color rojo posibilita la cercanía de la pulsión, de la vida. Se trata de la anunciación de peligro y muerte. No hay rastros de sangre, todo se queda en un nivel cromático y de corporeidades interrumpidas. Un golpe certero al arenero del maestro refiere al término de toda esa situación.

DOMINIO - ODIOS: existe un enfrentamiento en un espacio abierto. La temporalidad es tangible mediante la transformación del colorido. Mediante grandes planos e imágenes percepción, la cámara muestra símbolos. Por un lado, una mujer con conocimiento de las artes marciales espera el ataque de una mujer más joven que ella, quien hace un esfuerzo por mostrar su destreza, pero el dominio y la preparación de la otra es mayor. Vestidas de pasión, ambas mujeres se enfrentan y con movimientos muestran su corporeidad y corporalidad. Se tocan mediante objetos intermediarios como hojas, ráfagas de viento y espadas. Mediante la corporalidad es posible comprender la espacialidad y la diagonalidad de la imagen. Cuerpos suspendidos con agilidad: hojas y mujeres son análogas en relación con el viento. Para acentuar esto, es pertinente la diagonalidad con el objetivo de mostrar la corporalidad y corporeidad de los fluidos.

| IMAGEN | - SENSACIÓN | ← | → | FIGURAS: | - SENSACIÓN |
|-----------------------------|---|--|---|---|--|
| CUERPOS QUALITAS | Mujer madura Porosidad, carnosidad, ingravidad, elasticidad, continuidad, homogeneidad, corpóreo, corporal | Mujer joven Porosidad, carnosidad, ingravidad, elasticidad, discontinuidad, corpóreo, corporal | Viento /Hojas Continuidad, agregdo, isotropía, corpóreo | Cabello Porosidad, continuidad, corporal | Sangre Plasma, continuidad, corporal |
| FUERZA TENSIÓN / | Agilidad, dominio, poder | Odio, desconcentración, agilidad | Identificación de trayectorias | Ruptura y pérdida de poder | Figura de unión de figuras |

La presencia del viento es posible a partir de la oposición de las hojas, las cuales muestran la trayectoria del viento en relación con las figuras corporales y corpóreas. La designación del espacio es en razón de los cuerpos que ocupa, ya que la presencia de figuras coloridas delimita el lugar de la fuerza. La presencia del viento converge a lo ingravido de los cuerpos. Poros, saliva, sangre remiten a la mortalidad y al mismo tiempo a la continuidad siendo viento ágil. Fluidos que se integran con el entorno.

FIDELIDAD -MENTE -ESPÍRITU: nuevamente los cuerpos suspendidos en relación con el agua. Todas las figuras fluyen conforme al movimiento de las ondas de la superficie del lago y con la quietud de la mujer postrada, quien yace en su lecho de muerte. Los fluidos trastocan su perfil.

| IMAGEN | - SENSACIÓN | ← | → | FIGURAS: | - SENSACIÓN |
|-----------------------------|---|---|--|--|---|
| CUERPOS QUALITAS | Hombre azul Porosidad, ingravidad, continuidad, corporal, corpóreo | Hombre negro Porosidad, ingravidad, discontinuidad, disgregado, corpóreo, corporal | Mujer Porosidad, carnosidad, continuidad, corpóreo, corporal | Agua Plasticidad, continuidad, homogeneidad, corpóreo, corporal | Espadas Continuidad, agregado, corporal |
| FUERZA TENSIÓN / | Concentración y conocimiento | Transformación, intromisión | Espiritualidad | Soporte, arma | Extensión corporal |

Los tonos azules sirven de marco a esta secuencia donde es posible disfrutar de la ingravidad de los cuerpos humanos en relación con otros (agua, espadas, etc.) Nuevamente, es el cuerpo como figura, el que media en la percepción del entorno. El cuerpo percibiente del espectador queda expuesto a los fluidos mediante la continuidad de las figuras que se desplazan en ellos. Se trata de un enfrentamiento al lado del lecho de muerte de la mujer. Ambos hombres realizan una extensión de su cuerpo a partir de las espadas. No existe el rojo como evocación de daño o muerte: es la propia agua que muestra la metáfora de la violencia, no el color rojo en sí. Más bien la presencia de fluidos en ciertas zonas de la figura. Por ejemplo en la rostriedad. Al respecto, los rostros de las figuras son trastocados mediante gotas de agua, de color transparente. Sin embargo, es el volumen de una gota de lluvia el que posibilita la analogía a la violencia. Su ubicación en el

rostro refiere una intromisión. Por ello el hombre de azul corre hacia el cuerpo de la mujer para retirar la gota de agua que salpicó el hombre de negro mediante su extensión corporal (la espada).

MADUREZ –FORTALEZA –AUTORIDAD: tensión muscular. Los fluidos son figuras que se tocan, que se irrumpen entre ellas para brindar certidumbre a la espacialidad y a la horizontalidad. Ambas cualidades son tangibles en la medida del tocamiento entre las figuras. Justo es la intermediación de las emociones: la exaltación, la excitación... fluidos. La cámara está dispuesta ante las gotas de lluvia, mismas que son imágenes acción y metáforas del tiempo y de la sangre.

| IMAGEN | - SENSACIÓN | ← | → | FIGURAS: | - SENSACIÓN |
|-----------------------------|--|--|---|---|-------------|
| CUERPOS QUALITAS | Hombre negro Porosidad, ingravidad, homogéneo, corporal, corpóreo | Hombre café Porosidad, ingravidad, discontinuidad, homogéneo, corporal, corpóreo | Armas Plasticidad, continuidad, corporal | Agua Plasticidad, discontinuidad, corpóreo | |
| FUERZA / TENSIÓN | Soltura, tranquilidad | Perturbación, soltura | Extensiones corporales | Marcaje del tiempo | |

Las figuras en *Hero* trascienden a partir de su fuerza, volumen y movimiento, ya que los entornos del cuerpo humano conlleva a la identificación de los cuerpos que le rodean, adquiriendo un valor en el análisis del filme. La corporeidad de cada figura es relativa a su condición como tal, de allí que el aspecto figurativo predomine en el análisis. Sin embargo, es posible entender desde lo figural, el uso de técnicas para dar volumen a cada uno de estas figuras.

De esa manera, las armas son extensiones no sólo de las extremidades superiores e inferiores, también de los ojos y de los oídos en función de lo que van percibiendo de su entorno. En ese sentido, cabe destacar las armas en función de la extensión de los cuerpos. Y por otro lado, la percepción de las figuras líquidas como marcadores del tiempo y rompimiento de la quietud, como se puede observar en esta última secuencia.

En ese sentido, las distintas presencias en un filme van más allá de las representaciones, ya que los colores y la luminosidad es un conjunto de signos que convergen a una modelización. En conjunto impactan al sistema nervioso.

Definitivamente, el cine no tiene sensaciones. Es el espectador quien suscita sentido y motivación mediante el *sensus - cōgitō*. Tampoco se trata de la histeria u obsesión de un director por el movimiento aletargado o por la muestra de colores mediante la cinética. Es el cine, a través de la cinética, como es posible manipular el tiempo y la percepción del espacio hacia la percepción de sus cualidades, ya no como condiciones fijas, sino como cualidades de la forma.



Un largometraje exhibido en México y cuya asistencia fue casi nula. Más allá de la trama, *Ultraviolet* es la posibilidad de mostrar lo continuo del cine digital, sin cortes, generando una atmósfera que puede servir para el argumento del filme. Una mujer infectada por un virus adquiere potencialidades sobrehumanas.

Lo continuo en el cine es lo ininterrumpido. No hay cortes, esto se logra a través del montaje por computadora. Y en esa "sencillez", el espectador puede contemplar lo continuo en razón de la motivación que le provoque la historia. *Ultraviolet* se distingue por la siguiente secuencia en función de las aplicaciones tecnológicas y la plasticidad que resultó para la experiencia cinematográfica del espectador.

¹⁹⁸ **Sinopsis:** A finales del siglo 21, una subespecie de seres humanos, llamada hemofilios, han surgido tras una modificación genética relacionada con una enfermedad de vampiros dándoles una mayor velocidad, resistencia al dolor y aguda inteligencia. Tras esta diferencia entre los humanos "enfermos" y los "saludables", el mundo está al borde de la guerra civil a nivel mundial encaminadas a la destrucción de los "enfermos" de la población. Una mujer infectada llamada Violet Song, es encomendada para proteger a un niño de nueve años cuyo estado ha sido marcado con la muerte por ser una amenaza para la especie humana. Violet Song comienza una travesía para dar con las verdaderas razones, las cuales son la ambición de poder por parte de un empresario hemofilio.



Enlace: "Ultraviolet".

Para el desarrollo del modelo de análisis de dicho filme, se presta atención en la secuencia como objeto de análisis, ya que la naturaleza de la continuidad en el cine se transfiere a la motividad. Por ende, se proponen los anteriores cinegramas en función de la intensidad de la experiencia estética y, en complemento, se anexa la liga a dicha secuencia para poder codificar el término de continuo en *Ultravioleta*.

También es necesario mencionar que en los siguientes cuadros se encuentran las categorías que permiten identificar lo continuo, como se ha realizado en anteriores análisis.

| CUALIDADES CINEMATOGRAFICAS CINEGRAMA | PLANIMETRÍA | FOCALIZACIÓN | MARCAS SONORAS | IMAGEN SENSACIÓN |
|---|---|---|---|--|
| Movilidad: la cámara hace un recorrido por entre las figuras dispuestas en forma circular. | Plano de conjunto, plano de detalle, plano cenital, plano corto, plano americano, plano focal, plano general, plano subjetivo | Ojos, reflejos - espejos (lentes), orificios, rostros | Sonido extradiegético. | Descenso en el pulso (diástole -sístole) para dar paso a la contemplación (vasocongestión) |
| Circularidad: recorrido en una sola dirección [der.-izq.]. Existe una traslación de la cámara, no hay contención. | | | Sonido diegético como marca sonora de disparo | Mareo durante el paso de un reflejo a otro. |
| Corporalidad: seguimiento de los fluidos y funciones corporales, conciencia del cuerpo exteroceptivo e interoceptivo. | | | | Imagen -percepción, imagen -afección, imagen -pulsión, imagen acción. |
| Ritmicidad activa mediante la intensificación de la velocidad en la secuencia de acuerdo al desarrollo de la acción. | | | | |

Una secuencia realizada en formato digital que ubica al espectador en una movilidad constante mediante un recorrido siguiendo la posición de los cuerpos. En ese sentido, se presenta un manejo de la cámara de manera topológica (evocación de espaciotemporal a partir de la interacción entre los cuerpos); es decir, la azotea tiene forma circular (lo cual se muestra en un plano cenital), los cuerpos están en forma circular y el movimiento de la cámara sigue dichas formas. Lo interesante en esta secuencia es el movimiento mediante la interrelación de los cuerpos. La circularidad, aunque no es

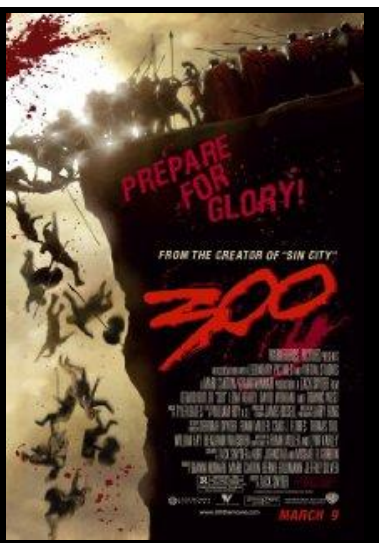
contenida o suspendida [como ya se ha revisado en *The Matrix*], da cuenta de la focalización en función del interés del espectador. La cámara circula ente los cuerpos, existen cortes entre los espacios de las figuras, se respeta la trayectoria y con ello se intensifica la focalización mediante imágenes -afecciones (desde planos cortos) de la corporeidad para dar paso a las dos imágenes -acción clave: la circularidad de la cámara continua en relación con el descubrimiento de las orejas por parte de la protagonista y el paseo de la cámara acercándose a su oreja, mediante un plano de detalle, e introducirse al oído, para después salir ya no del mismo lugar, sino del cañón de una pistola. Dichos momentos sensorios si se presta atención al conjunto de signos que se presentan para intuir y concluir que en dicha secuencia, las armas de la protagonista son sus oídos. La formación de dicha metáfora comienza a construirse a partir de indicios corporales: durante la continua circularidad, las figuras muestran saliva, carne, gargantas, respiraciones, pulso, es decir, toda la parte orgánica sensible al oído, al arma de Violet, misma que va a ser reforzada mediante los espejos de sus lentes en refracción de las imágenes en otros espejos: los lentes como la metáfora de la entrada y la salida y del mundo paralelo.

| IMAGEN | - SENSACIÓN | ← | → | FIGURAS: |
|-------------------------|---|--|------------------------|---|
| CUERPOS | Violet (ente) | Hombres | Espejos (bala, lentes) | Oídos, saliva, garganta, pulso, respiración |
| QUALITAS | Porosidad, elasticidad, continuidad, agregado, corpóreo, corporal | Porosidad, corporal, carnosidad, discontinuidad, corpóreo, homogéneo | Continuidad, isotropía | Porosidad, carnosidad, corpóreo, corporal |
| FUERZA / TENSIÓN | Control, destreza, sobrehumana | Temor, equivocación | Creer en los reflejos | armamento |

El argumento de lo continuo en *Ultraviolet* está precisamente en la interacción de los espacios mediante el manejo de los lentes como espejos. El juego de los reflejos corresponde a adivinar, en este caso, de dónde saldrá la primera bala. Precisamente, lo continuo trasciende mediante el reflejo haciendo un juego donde el espectador es inmiscuido e interiorizado a la acción que su motivación lo lleva hasta experimentar mediante un plano subjetivo, el arribo de una bala. Lentes y balas son figuras en tanto proyectan e irrumpen en la trayectoria de las otras figuras. En ese sentido, las armas en esta secuencia son las balas, los lentes, los oídos, en tanto que son usados para la defensa y el ataque.

300¹⁹⁹ (2007) o de la espacialidad de los cuerpos sin órganos.

Dirección: Zack Snyder.
Género: acción, histórica, fantasía, guerra.
Idioma: Inglés.
Duración: 117 min.
País: USA.
Producción: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Virtual Studios.
Estreno en México: 23 de marzo de 2007.



¿Qué es un órgano? Es un cuerpo indeterminado. Parafraseando a Deleuze, el cuerpo puede escaparse del organismo por medio de la boca abierta en O, por medio del ano, por medio de una salida realizada mediante una herida. Un cuerpo expuesto y sangrante es un cuerpo presentado en función de un tiempo expuesto, marcado por la imagen.

300 o de la espacialidad de los órganos es una aproximación al análisis de la exposición de fuerza y energía de cuerpos sin órganos. Cuerpos y rostros con una extensión en el espacio mostrando su amplitud por medio de la compenetración y su vaciado. A lo largo del filme prevalece la presencia de los órganos transitorios

debajo de una representación orgánica. Cuerpos vestidos, cuerpos semidesnudos, cuerpos arrojados, cuerpos personificados, más allá del símbolo del cuerpo humano. Hay presencia más allá de la representación de los soldados espartanos. Los colores mismos son un modelo, los planos otro, una estilización de Zack Snyder y un sistema particular que impacta al sistema nervioso. Se trata de un filme háptico donde los ojos, los oídos, todo el cuerpo dispuesto del espectador se convierte en una intermediación virtualmente fijada por medio de las figuras de cuerpos sin órganos y demás elementos polivalentes, perceptibles mediante la imagen -afección. El espectador no ve órganos, ve figuras y al mismo tiempo evoca mediante el recuerdo, marcas sonoras específicas al momento cinegramático.

300 es una adaptación cinematográfica de la historieta del mismo nombre, escrita por Frank Miller, en donde se relata las "Batallas de las Termópilas". La adaptación fue realizada cuadro por cuadro mediante la técnica de súper -

¹⁹⁹ **Sinopsis:** En la batalla de las Termópilas del año 480 AC una alianza de ciudades-Estado griegas luchó contra el ejército invasor persa en el paso de las montañas Termópilas. El rey persa Jerjes llevar un ejército de más de 100.000 y los griegos son ampliamente superados ya que eran 300 espartanos, 700 tespios y otros soldados esclavos. Jerjes esperó durante diez días para que el rey Leónidas se entregara, pero éste no desistió. Finalmente se enfrentaron en una batalla que duró alrededor de tres días muriendo los 300 espartanos.

imposición de croma²⁰⁰ y pantallas azules, por lo que la película fue casi filmada por completo bajo techo, a excepción de la secuencia donde “los caballos trotan por el campo”²⁰¹ El largometraje muestra una manipulación del color por medio de contrastes claros y oscuros y de saturación y teñido de secuencias para la transformación de atmósferas.²⁰²

Por ende, dicho largometraje es una aspiración a la muestra de espacialidades donde los cuerpos sin órganos están creados en razón de sus fluidos con el propósito de vaciarlos en la trama y presentar al espectador, de manera detallada, dicho vaciamiento que repercute en el sistema háptico del cine. *300* es un cúmulo de tensiones que muestra las fuerzas de los cuerpos, invisibles por el ojo humano.

Los siguientes cinegramas evocan a la secuencia del primer enfrentamiento de los 300 espartanos contra el ejército de Jerjes. Una ralentización que permite comprender el vaciado de los cuerpos mediante lo ascendente de la carne y de sus huesos que dan pie a la elongación de la espacialidad y temporalidad cinematográficas. Nuevamente, en relación con las oposiciones figurales. La representación que viste a los cuerpos define el espacio –tiempo de la historia, la delimita, refiriendo dichas corporalidades a una situación en específico. Sin embargo, la movilidad y la ritmicidad de la secuencia permite la contemplación de figuras vaciándose de sus fluidos y descarnándose mediante la compenetración en una continuidad cinematográfica con marcas sonoras relacionadas con un recuerdo, un recuerdo de gritos, dolor, furia, que van formando a la figura y generando sentido a la representación visual del guerrero.

²⁰⁰ Es una técnica desarrollada en el cine desde mediados del siglo XX. Se produce al aprovechar las tres capas del negativo de la película, mismas que son sensibles al color verde, al rojo y al azul. Cuando se hace el revelado de la película sólo la capa del color a extraer produce una imagen con una gama intermedia. Esta técnica es aplicada en el montaje de escenarios diseñados por computadora. El croma o llave de color es aplicado mediante un fondo verde o azul ya que el color rojo tiene más presencia en la piel humana.

²⁰¹ Mark Olsen. “An epic battle is pumped up”, *LA Times*, 14 de Enero de 2007.

²⁰² El uso de distintos software distingue esta producción. Ejemplos de programas de computación son Maya (desarrollo de gráficos en 3D por computadora. Dicha programa contiene herramientas para modelado, animación, renderización, simulación de vestuario, simulación de cabello y simulación de fluidos), RenderMan (programación en 3D propiedad de Pixar) y RealFlow, para crear el ambiente perfecto para el rocío y vaciado de sangre y fluidos corporales.

I.



Enlace: "300 this is sparta".

Una secuencia de casi cinco minutos donde las imágenes se definen en relación con el Barroco: manejo de colores, luz y movimiento. Todo el tiempo predomina la saturación del color haciendo que los bordes no sean perceptibles, lo cual lleva al espectador a la idea del vaciado de órganos. La perspectiva y el volumen están conseguidos por el contraste de luz y las tonalidades de los colores de las vestimentas que cubren a los cuerpos. De acuerdo a la breve revisión de los aspectos técnicos de la película, es posible prestar atención a la luz como un elemento fundamental al mismo tiempo de algunos programas específicamente utilizados para el diseño de los fluidos de los cuerpos. Además, existe la aplicación de la técnica del claroscuro.

MOVILIDAD → la ralentización de los movimientos evoca a una sensación intensificada mediante la composición profílmica. En esta secuencia no habrá simetrías, todo el tiempo el manejo de la planimetría corresponde a posiciones asimétricas en función de dinamizar el espacio. De esta manera, se ve las escenas de la profundidad de campo en ritmo activo con las escenas en primer plano.

DIAGONALIDAD → la estructuración de las composiciones mediante diagonales permite el dinamismo y la acentuación en las figuras sensibles. Todo cobra volumen, las armas presentan corporeidad ante la distribución de las figuras y la luz y el color que las enmarca, por lo que se persigue un realismo que cabe en la mención del Manierismo.

CORPOREIDAD → mediante el volumen cada cuerpo adquiere sentido figural ante el espectador, ya que el sentido del arma se transforma al perder su disgregación de los cuerpos, cobrando con ello el sentido de extensiones corporales. En ese mismo sentido, la importancia de la luz cobra volumen al ser plasmada mediante el reflejo en los cuerpos y su penetración mediante la textura de los rayos, mismos que se implican como señalizaciones de lo que acontece, de la imagen acción.

RITMICIDAD → activa en tanto dinámica. El desplazamiento horizontal permite hacer un recorrido *in crescendo* por medio de las imágenes -pulsión devenidas de las imágenes -afección, mediante la trayectoria de choque de contornos, es decir, la imagen adquiere un ritmo distinto cuando existe un contacto físico entre las figuras a diferencia del ritmo de los desplazamientos de los cuerpos sin contacto. Este efecto impacta en el espectador al percibir un dinamismo que le permite vislumbrar los bordes vaciándose por medio del vaciado de los cuerpos.

Finalmente, la focalización es un recurso apoyado en el manejo de los contrastes y la ritmicidad de los desplazamientos. La mirada del espectador es conducida al contacto corporal contemplando la penetración y fragmentación de las figuras.

En este filme, existe un continuo de exposición de porosidad, carnosidad, discontinuidad, disgregación, homogeneidad, corporeidad y corporalidad en función de los fluidos y plasmas: sangre, trozos de carne, órganos,

discontinuidades, extremidades en el aire, cayendo después del cuerpo desmembrado, huesos rotos, músculos en tensión, contracturados, saliva, sudor, pelos, cabellos. Un Todo Fílmico erógeno donde es posible ver cómo pulula la organicidad de las figuras mediante la presencia de cuerpos sin órganos.

Cabe destacar las marcas sonoras. Son identificables los sonidos extradiegéticos en segundo plano y en primer plano sonidos diegéticos de metales, pisadas, cuerpos cayendo, todo con un efecto sonoro con poca presencia de oxígeno. Los estímulos sonoros son eficaces en tanto que están ligados a la proyección figural y la suspensión del tiempo para que de esta manera dichos estímulos trasciendan como marcas del acontecimiento, lo cual, al final de la secuencia, precisamente el estímulo sonoro de la exhalación profunda, de relajación, distingue el momento de culminación de la acción de confrontación.

Antes de ser cuerpos representados se sabe que son cuerpos presentes en el filme, Su creación digital o registro está relacionado con una representación orgánica: eje y vectores, gradientes, zonas, movimientos cinemáticos y tendencias dinámicas, en relación con contingentes y accesorios técnicos. Ante todo el espectador busca el sentido mediante la identificación de la emoción representada. Dicho aspecto lleva a poner atención en el rostro: no boca, no lengua, no dientes, no laringe, no esófago, no estómago, no vientre, no ano; el rostro no es todo. Sin embargo, la rostreidad enmarca el sentido de todo, la rostreidad es el conjunto corporal en todo aspecto figurativo. En el aspecto figural en rostro es cuerpo, la cabeza presente es identificación de estados de ánimo y de pérdida de órganos, el rostro es un cuerpo sin órganos, pero su organicidad está aprisionada en él, eso es la rostreidad:

II.



Enlaces: “300 this is sparta”; “300 niño”.

La rostreidad corresponde a la imagen -afección. Deleuze afirma que el rostro en sí es primer plano. La definición que hace en *La imagen -movimiento* (2006) refiere al rostro como el encuentro de la situación del personaje ¿Qué le sucede? ¿En qué piensa? ¿Qué siente? Con estas cuestiones Deleuze advierte la representación del rostro, pero deja de lado la presentación del rostro. Para ello, desde la estética de las intensidades, las preguntas a realizar a estas imágenes son: ¿Cómo piensa? ¿Cómo siente? Es decir, la referencia a la expresión y con ello al aspecto figural que enmarca la rostreidad como cúmulo de todo el cuerpo.

Henri Bergson advierte sobre la rostreidad un aspecto figural importante: la espiritualidad, entendida como la energía de vida, planteamiento que no se contradice con las figuras sin órganos que emana la rostreidad, ya que cada elemento es un signo en la percepción del espectador, lo cual aproxima dicha perspectiva a enfrentarse a una figura

exteroceptiva e interoceptiva. Exteroceptiva en tanto que externa la situación de afección del medio hacia la figura mediante las cualidades específicas de ese momento y por otro lado, interoceptivas porque muestra el estado del cuerpo respecto a su organicidad. Fragmentan y totalizan mediante su aspecto figural.

En dos de los cinegramas, existe una marca sonora que remite al recuerdo de un grito.

Primer momento del cinegrama: presencia de plano focal para detallar mediante la luz, la presencia de sudor, poros abiertos, líquidos corporales, dientes, venas, músculos contraídos. El protagonista vacía su organicidad por medio del orificio de la boca. La cara contraída evoca a la tensión del momento. La presencia de fluidos fuera de su lugar remite nuevamente al vaciado a la muerte.

Segundo momento del cinegrama: el antagonista muestra plasma ante la disgregación de su rostro, el cual es apenas rozado, más no destruido. No muestra orificios. No hay muerte. Su cuerpo sólo emana sangre, más no sudor.

Tercer momento del cinegrama: un plano focal focaliza el único ojo funcional. Presencia de sudor y de una boca apenas abierta. Es un rostro intensivo que en palabras de Deleuze, evoca rasgos que pretenden escaparse del contorno, rasgos que operan de manera propia para formar una serie autónoma que tiene hacia un límite ascendiente a la ira.

Cuarto y Quinto momentos del cinegrama: órganos absolutos. Fragmentos corpóreos expuestos, abiertos, vacíos. Carnosidad sin movimiento, ahora son otros cuerpos los que ocupan su espacio: moscas sobre fluidos, tierra.

Sexto momento del cinegrama: arterias, venas, sudor, poros, dilatación, distensión. Pérdida. Rompimiento de toda verticalidad humana: derrota. La porosidad dilatada determina el cansancio. La luz enmarca los bordes del rostro. La rostreidad prevalece y determina a un rostro reflexivo que agrupa a una serie de pensamientos que pasan de a una cualidad a otra, de una porosidad a una fragmentación: se disgrega.

Los anteriores fotogramas extraídos del filme y colocados como cinegramas, son primeros planos o planos cortos. Son un conjunto de figuras cuyas cualidades destacan su situación antes de ser nombrada: porosidad, carnosidad,

discontinuidad, disgregadas, corporales y corpóreas, en función de la visión háptica y la audición háptica que determinan en el espectador la relación de dichas cualidades con las acciones ejecutadas.

El conjunto de estas imágenes -afección son elementos primordiales en la estética de las intensidades y su relación con los estudios de la comunicación ya que muestran movimientos de extensión (Bergson), es decir, muestran el contacto con el exterior del cuerpo, es decir, con lo social y/o los signos culturales. Dicho movimiento de expresión da pie al interés de la comunicación en la experiencia estética como una posibilidad de estudio de las representaciones mediante las formas de los mensajes artísticos que dan fundamento a sus contenidos en determinado tiempo y espacio.

Avatar²⁰³ (2009) desde la organicidad de la imagen - sensación.

Dirección: James Cameron.
Género: acción, aventura, fantasía, ciencia ficción.
Idioma: Inglés.
Duración: 162 min.
Países: USA - UK.
Producción: Twentieth Century Fox Film Corporation, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners.
Estreno en México: 17 de diciembre de 2009.



Avatar proviene del sánscrito *avatâra*, cuyo significado es descenso de un ser divino a la Tierra, por lo que es una de las diez encarnaciones de *Vishnu* que representa la armonía y lo positivo en el Hinduismo. A su vez, *Vishnu* es una de las tres identidades del Dios en esta religión.²⁰⁴ En informática, el término *Avatar* designa a un modelo de tres dimensiones que representa a una persona en un mundo virtual²⁰⁵ Dentro de la diégesis, Avatar es un ser orgánico de probeta creado por científicos humanos a partir del ADN de los *Na'vi* con el ADN humano.

A partir de esta entrada, es posible comprender el papel protagónico de la “figura azul” en relación con la encarnación en un cuerpo físico para evitar el declive ético de la humanidad, y con ello salvar a los buenos, en este caso, los pobladores de *Pandora*, los *Na'vi*.

Avatar funciona en varios niveles: fábula ecológica (salvación del mundo mediante el impedimento de la destrucción ecológica, pese a intereses económicos), fábula sobre el uso de las redes sociales (a través de la metáfora del *Árbol de las voces* que remite a la sociedad conviviendo mediante *Internet*), hasta el mito de Héroe conforme a las referencias filosófico -religiosas (Hinduismo). También es posible recurrir a las resonancias mediante su temática: *The Emerald Forest* (John Boorman, 1985) y *At Play in the Fields of the Lord* (Hector Babenco, 1991), cuyas tramas se desarrollan entre

²⁰³ **Sinopsis:** Cuando su hermano es asesinado en un robo, el ex marine en estado parapléjico Jake Sully, decide tomar el lugar en una misión de trabajo científico en el lejano mundo de Pandora. Allí se entera de la codicia de la corporativa Parker Selfridge y de las intenciones de la conducción de los nativos humanoides "Na'vi" con el fin de encontrar la mina del material precioso, mismo que se encuentra disperso en el bosque. También durante la expedición, conoce al coronel Quaritch, encargado de la operación de inteligencia militar y quien le propone a Jake ser sometido a cirugía de la columna para arreglar sus piernas, a cambio de que se infiltre en el pueblo Na'vi a través del avatar y así encontrar la manera de someterlos. Mientras Jake comienza a vincularse con la tribu nativa, se enamora de Neytiri. El coronel Quaritch decide exterminar a los Na'vi por lo que obliga Jake a tomar una posición y luchar en una batalla épica por el destino de Pandora.

²⁰⁴ En el Hinduismo existe una trilogía divina a partir de las reencarnaciones de los dioses: *Brahma* como el Dios supremo, *Shiva* o *Civa* que representa a la Diosa de la fertilidad, la parte destructora y negativa y finalmente *Vishnu*, representando la armonía y lo positivo. John Bowker. *Diccionario abreviado Oxford de las religiones del mundo*. Barcelona: Paidós, 2006, 814 pp.

²⁰⁵ El escrito estadounidense Neal Stephenson populariza el término mediante la novela de ciencia ficción *Snow Crash* (1992).

conflictos con culturas y civilizaciones distintas a la humana. También existe una influencia formal del *Anime* mediante los trabajos de Hayao Miyazaki, principalmente con el filme *Mononoke Hime* (1997).

Son varios los precedentes cinematográficos de este filme: *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), *King Kong* (Peter Jackson, 2005), o *Dances with Wolves* (Kevin Costner, 1990).

Los Na'vi se parecen, en ese sentido, a los indios nativos de Norteamérica. Apenas cubren sus cuerpos con taparrabos, trenzan sus cabellos, cazan y combaten con arcos y lanzas, doman animales salvajes a los que montan y fundamentan sus creencias espirituales en la herencia de la sapiencia de sus ancestros. Los colonizadores de ese paraíso natural que responde al nombre de Pandora son, en cambio, humanos sin escrúpulos, movidos por la codicia capitalista y decididos a utilizar la fuerza del ejército –provisto de sofisticadas armas –para hacerse con el botín si reparar en sus consecuencias ecológicas. No por casualidad, la directora del programa científico es una mujer mientras que el ejecutor de los intereses comerciales es un hipermasculinizado militar que multiplica su potencia muscular con un robot inspirado en los *transformers*. La ciencia es más positiva que la tecnología, y la fábula ecologista, antiimperialista e incluso feminista configura lo que Slavoj Žižek califica de “ejercicio ejemplar de marxismo hollywoodense”.²⁰⁶

Como se lee en la anterior cita, las referencias de dicho largometraje corresponde a la descripción adjetiva de los sucesos de la película a partir de la suposición figurativa y de la diégesis, sin considerar los elementos cualitativos de la forma expresiva del cine, los cuales argumentan visual y sonoramente lo que sucede en *Avatar* y cómo sucede en *Avatar*. Por lo pronto, se puede advertir que a diferencia de *The Matrix*, este filme no se sume en una simulación digital, sino en un mundo paralelo, ambos reales, por lo que el planteamiento de la plasticidad de los cuerpos debe presentar características propiamente ligadas a la corporeidad. Y es a partir de estas expresiones como el espectador entra en relación con el filme: un ser humano parapléjico es transferido a su Avatar, no para habitar un mundo virtual, sino la misma realidad mediante

²⁰⁶ Esteve Riambau. (2011) *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*. Madrid: Cátedra, p. 107.

otro cuerpo. Dicha experiencia sensorial debe estar bien fundamentada para el espectador no sólo a través del acto de la transferencia, sino de las cualidades de la transferencia. La finalidad no es la inducción a un nuevo mundo, sino a la inducción de una nueva experiencia de ese mundo a través de cambio de cuerpos:

Una película en 3 -D te sumerge en la escena con una mayor sensación de presencia física e implicación. Creo que una resonancia magnética de la actividad cerebral mostrará que hay más actividad neuronal cuando se ve la película en formato 3 -D que si se ve en 2 -D. La mayoría de la gente cuando piensa en las películas 3 -D, se imagina sobre todo secuencias con extraños artilugios: personajes u objetos que vuelan, flotan o se proyectan hacia el público. En realidad, en una buena película en estéreo, estas tomas deberían ser más la excepción que la regla. Ver una película en estéreo es observar una realidad alternativa a través de una ventana.²⁰⁷

La proyección de *Avatar* se asume como una experiencia mediante la corporeidad. Para el espectador es una posibilidad, una invitación a la experiencia del mismo mundo desde otro cuerpo: “Aprende a ver a través de sus ojos”²⁰⁸ Un par de ojos que conducirán al espectador mediante la cinestesia del tacto, la vista y el oído, en una forma de cámara estereoscópica, misma que fue utilizada para la grabación. Se trata de unas diminutas cámaras con doble lente cuyo propósito es grabar en sincronización con otra cámara con las mismas características para obtener imágenes en paralelo de toda la puesta en escena²⁰⁹. Además del uso de cámaras estereoscópicas, James Cameron introduce las aplicaciones tecnológicas del *E-motion Capture*, mediante la colocación de minicámaras en las cabezas de los actores para grabar la acción y la reacción. Estos registros son información que se plasma en el filme en el momento del diseño en computadora:

²⁰⁷ David S. Cohen. *Entrevista de David S. Cohen a James Cameron, Variety*, 11 de abril de 2009. [<http://www.filasiete.com/entrevistas/james-cameron-director-de-avatar>] Consulta: Octubre 2012.

²⁰⁸ Frase que dice la Dra. Grace Augustine a Jake Sully, antes de ser transferido a su Avatar. *Avatar*, 2009.

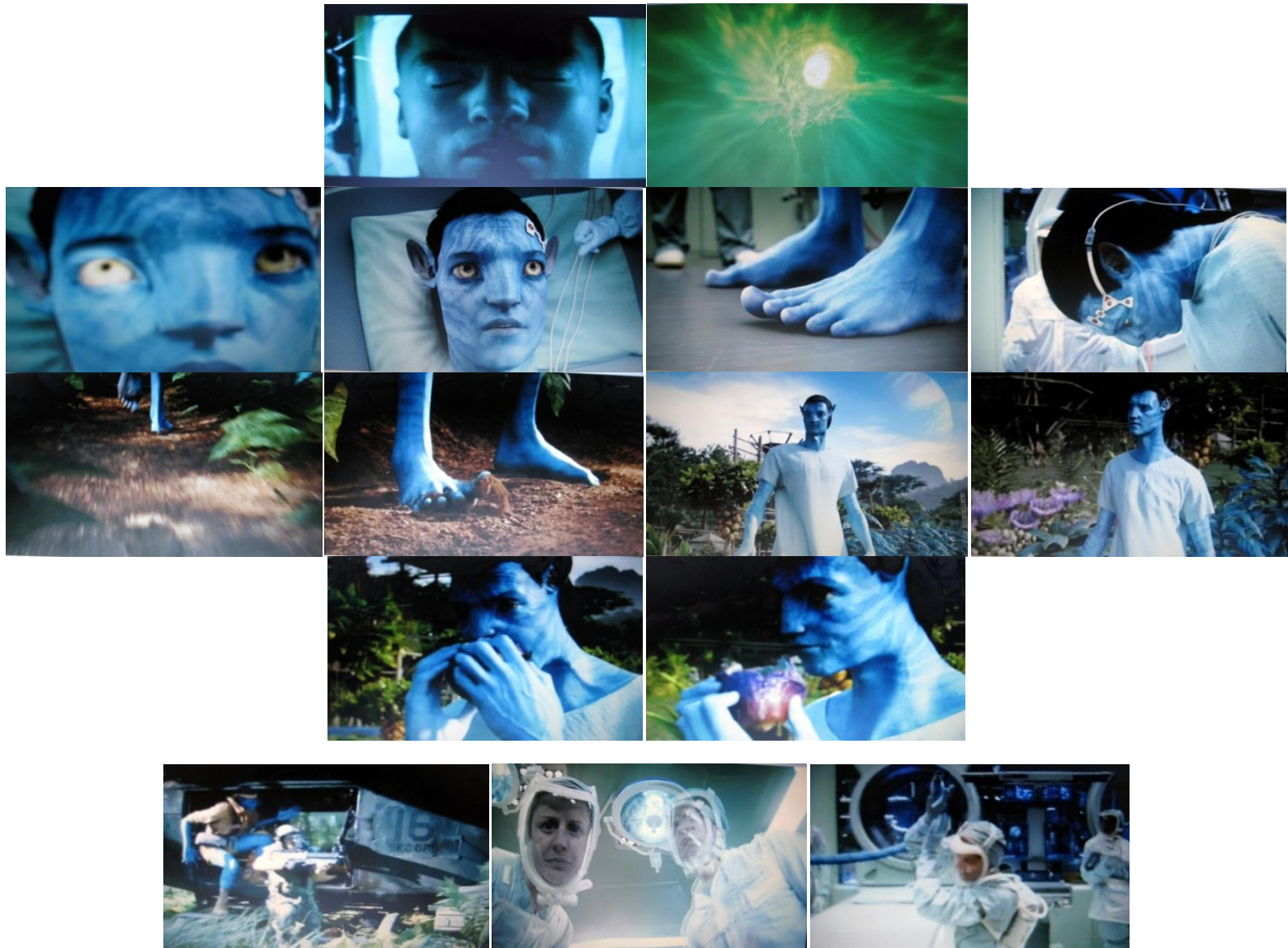
²⁰⁹ “Ahora mis cámaras sólo están conectadas por delgados cables de fibra óptica. Y tengo un sensor que permite que la grabación se lleve a cabo en otra parte por control remoto. Me da libertad increíble. La cámara también me deja ver el 3D en tiempo real mientras filmo. Además, puedo ver los personajes y los decorados generados anteriormente por ordenador, al tiempo que la escena que estoy rodando en vivo, lo cual me da todavía más exactitud den el enfoque”. Elena Sanz. “Todos los secretos de Avatar en 3D”. *Revista Muy interesante*. Fecha: 3 Diciembre de 2009. En línea: [www.muyinteresante.es/todos-los-secretos-de-avatar-en-3D] Consulta: Diciembre 2012.

“Usamos otro truco para proporcionar a la gente **una experiencia 3D más intensa**: la distancia interocular y la convergencia de las tomas”, dice Cameron señalando las dos lentes gemelas de una de sus cámaras. “Estas lentes se acercan y alejan una de la otra para darnos lo que conocemos como **visión estéreo o interocular**. Entre más separadas estén, el efecto 3D es más exagerado. Lo usamos para las tomas de largo alcance, donde el sujeto está relativamente lejos. Para primeros planos, acercamos las [lentes](#). Nuestras cámaras hacen este proceso rápidamente y lo integran de forma natural. Por eso, se llaman cámaras de fusión 3D digital. También son capaces de ir hacia un punto y enfocararlo. Es lo que denominamos convergencia activa, y sirve para que la vista no se fuerce tanto cuando se ven este tipo de imágenes, pues la cámara lo hace por ella. ” Según Jim Gianopulos, uno de los tres presidentes ejecutivos de la cadena Fox, “**el 3D digital es un salto aún mayor que el que se dio cuando se pasó del cine mudo al hablado**. Aquello fue una evolución del medio, mientras que la [tecnología 3D](#) digital supone una transformación del mismo”, afirmó en entrevista en Wired.²¹⁰

Finalmente, la tecnología de la industria del cine está postrada en la intensidad de la experiencia cinematográfica del espectador postrando en el cine una apuesta: la automatización de su forma y por lo tanto el alejamiento del registro por el de diseño de la realidad a través de invenciones que surgen de un imaginario apegado a lo cultural.

En relación con la **Estética de las Intensidades**, el largometraje de Cameron es retomado a partir de la imagen sensación, la cual se presenta a partir de los siguientes cinegramas que muestran una exeroceptividad e interoceptividad que permite una nueva forma de relación de la creación digital con los elementos humanos, ambos como accidentales en el cine y como complemento, la experiencia del espectador por medio de la cinestesia y la sinestesia del filme. Para ello, se precisa en la descripción de la imagen sensación mediante las categorías de cuerpo latente, cuerpo sintiente y cuerpo percibiente (Dorra, 2011)

²¹⁰ *Ibidem.*



Enlace: "Avatar prueba".



Archivo: "Avatar".

La imagen sensación es identificable a partir de lo que suscita su conjunto: la presencia de fluidos y posiciones corporales en relación con otros cuerpos y la fuerza que emanan en el campo visual al tener incidencia en los cuerpos del entorno. *Avatar* es un ejemplo de ello por lo anteriormente mencionado y por la plasmación de dichos principios en el largometraje acabado, dispuesto a la experiencia estética del espectador.

Al respecto, se distinguen los siguientes elementos:

| IMAGEN | - SENSACIÓN | | FIGURAS: |
|-------------------------|---|--|--|
| | ← | → | |
| CUERPOS | Avatar masculino | Avatar femenino | Protagonista hombre |
| QUALITAS | Porosidad, carnosidad, elasticidad, disgregado, continuidad, corpóreo, corporal | Porosidad, carnosidad, elasticidad, continuidad, corpóreo, corporal | Carnosidad, discontinuidad, corporal |
| FUERZA / TENSIÓN | Presiona los objetos, deformándolos, representación de peso y volumen mediante el efecto en los cuerpos de su entorno | Interacción con los bordes de los cuerpos humanos. Proyección del peso y el volumen. | Muestra de condición humana, siempre en posición horizontal. |

La organicidad de la imagen sensación es evocar el peso de los cuerpos, el volumen de los cuerpos, los fluidos de los cuerpos, mediante la carnosidad, la porosidad a modo de implicarse en el medio y modificar la materia de su entorno. Los ojos del humano Jake Sully deben transportar al espectador a los ojos de su Avatar mediante sus formas específicas de contemplar el mismo entorno. Para ello, necesita de un cuerpo fragmentado sumido en la posición horizontal y semi-

vertical por sus condiciones físicas: Paraplejia. De esta manera, el cambio de punto de vista es notorio desde los ojos de la figura azul: más altura, dinamismo y un contacto primigenio con la naturaleza, aprendiendo de sus texturas nuevas experiencias orgánicas. Así es posible entender el desenfoco en el primer vistazo de Jake –Avatar, un fuera de foco que remite a la experiencia de despertar y ubicarse en espacio. Inmediatamente, los ojos de Jake se vuelven los del espectador por medio de un plano subjetivo; mediante el cual hace un recorrido por sus manos, focalizando las venas, los poros de la piel azul, una piel humectada. Inmediatamente la sensación de despertarse es intensificada por la prueba de reflejo realizada por los científicos. Una lámpara es acercada a cada uno de los ojos de Jake. Inmediatamente el espectador vislumbra el brillo de los ojos y la contracción de las pupilas totalmente proporcionales a las del ojo humano. En ese mismo momento, la agudización del oído se comprende mediante el movimiento de las orejas puntiagudas. Comienza la ubicación corporal del espacio, ya no sólo mediante los ojos y el oído, sino mediante la experiencia táctil más allá de las cuatro extremidades, pues existe una cola.²¹¹

Inmediatamente el cuerpo del Avatar –Jake transmite su existencia, su lugar en aquella espacialidad y temporalidad mediante la sensación de peso de su cabeza en la almohada, las huellas realizadas en la tierra, la textura de su piel al transpirar después de haber corrido y finalmente, la mordida realizada a un fruto rojo cuyos rastros son detectables por la textura jugosa y carnosas. Este conjunto de indicios son a la imagen sensación una motivación de la intensidad de dichas composiciones, mismas que transfieren en el cuerpo del espectador sensaciones cinestésicas que remiten a recuerdos específicos.

Otro momento es enmarcado por la interrelación de los cuerpos humanos y los cuerpos avatares en el espacio. En ese sentido, la tecnología utilizada por Cameron intensifica la sensación táctil: el tocamiento, acogida y roce entre cuerpos es con aspecto figural, ya que existe presión sobre las superficies carnosas, sombreado entre cuerpos, modificación de la trayectoria de los mismos,

²¹¹ El diseño de los cuerpos de los *Na'vi*, está inspirado en los cuerpos de los duendes de *A Midsummer Night's Dream*, de William Shakespeare.

Desde la identificación de la imagen -sensación existen cuerpos percibientes en dos sentidos: primeramente por parte de la personificación de los personajes y por otro lado, a partir de la *estesía* del espectador. Ambas experiencias sensoriales convergen en relación de la experiencia estética como posibilidad de análisis de una forma de representación evocando a la memoria del espectador en relación específica con lo que se muestra en el filme. De esta manera, *Avatar* refiere a la latencia del cuerpo por medio de la *estesía* y la relación *sensus -cogito* ampliamente expuesta en estas páginas. Lo cierto es que el cuerpo latente conlleva al cuerpo sintiente de los personajes, dando sentido al filme en relación con su autoconocimiento y autocontacto. Posteriormente, al definirlos como cuerpos percibientes, cada una de las figuras de *Avatar* es memoria en tanto que recuerdo de experiencia y por lo tanto, una nueva forma de ver un mismo mundo desde condiciones sujetales diversas.

La imagen sensación engloba lo figural y lo figurativo de la experiencia estética. En este sentido, cada uno de estos detalles superpuestos de manera digital le dan sentido a la atmósfera de *Avatar* en función de ser una película sensoria cuyo fundamento: mirar el mismo mundo desde diferentes cuerpos, da pie a la diferenciación estratégica de las figuras como tal, de las especificidades de cada ser y sobre todo las particularidades en la construcción de cada personaje, no sólo desde el aspecto narrativo, sino también desde el figural.

**CUT²¹² / Sam gang yi (Three extremes, 2004).
Continuidad y elasticidad del ojo – mente.**

Dirección: Chan Wook Park.
Género: Terror.
Idioma: Coreano.
Duración: 118 min.
País: Hong Kong, Japón, Korea del Sur.
Producción: Applause Pictures, Lions Gate Films.
Estreno en México: no fue proyectada.



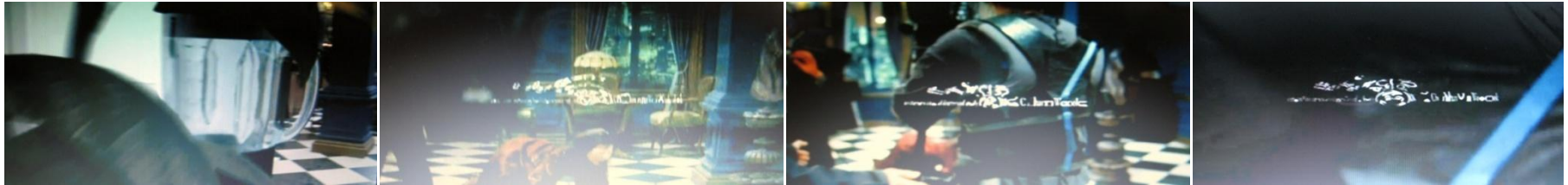
Las posibilidades tecnológicas del cine digital son una muestra del reto del director para hacer uso de ellas no sólo en función de la diégesis, sino de la misma naturaleza del cine, cuya cámara automática despliega una serie de posibilidades más allá de la dotada fisiológicamente por el ojo humano. Observar como no es posible, escuchar como no es posible, son efectivamente las potencialidades del cine en función de la estética de las intensidades.

Una de esas vertientes es plasmada en el cortometraje *Cut*, en el cual es posible experimentar la continuidad y plasticidad desde la imagen –sensación.

Dicho corto es una apuesta de juego de cámara en un género de horror oriental. Narrativamente se trata de un gran plano secuencia con cualidades de elasticidad y continuidad para mostrar al espectador la ficción del cine de terror para después pasar a la vivencia cotidiana [sin elasticidades ni continuidades] donde el espectador contemplará un corto de horror.²¹³

²¹² **Sinopsis:** *Sam hang yi* comprende tres cortometrajes de producción independiente que versan sobre el tema de horror en Asia. “Dumplings”, “Box” y “Cut” son los títulos de cada cortometraje. El interés se centra en “Cut”, donde un famoso director de cine está realizando un largometraje. Cuando termina su jornada, se dirige a su casa donde se encuentra con un staff de su última película, sorprendido comienza a darse cuenta de que un psicópata ha entrado a su casa, sujetando a la esposa del director y a una niña desconocida a un juego de acertijos que tendrá que superar el director para así evitar que su esposa sea amputada de algunos miembros corporales. Tras una serie de anécdotas, el joven psicópata va dando las razones de su enojo, mismas que tienen relación con la negativa, por parte del director, para formar parte de su elenco durante el rodaje de una película de terror.

²¹³ Aunque se trata de usos y aplicaciones distintas por la época, dicho plano secuencia es comparado con *La nuit américaine* (Truffaut, 1973). Sin embargo, el uso narrativo de Chan Wook Park es precisamente para diferenciar la ficción dentro de la ficción. En la película de Truffaut, sólo es un uso narrativo dentro de la historia de amor.



Archivo: "Cut".

| CUALIDADES CINEMATOGRAFICAS CINEGRAMA | PLANIMETRÍA | FOCALIZACIÓN | MARCAS SONORAS | IMAGEN SENSACIÓN |
|---|-------------------------------------|--------------------------|------------------------|-----------------------------------|
| Movilidad: la cámara es la que realiza una trayectoria entre los cuerpos. | Plano secuencia (no hay cortes) | Orificios de cuerpos | Sonidos extradieéticos | Vértigo y náusea |
| Circularidad: la cámara se desplaza, evocando a la experiencia cinestésica. | Plano corto, plano entero | Trayectoria de la cámara | Sonidos diegéticos | Imagen percepción, imagen acción. |
| Ritmicidad: mediante la trayectoria de la cámara de forma activa. | Plano de conjunto, plano de detalle | | | |

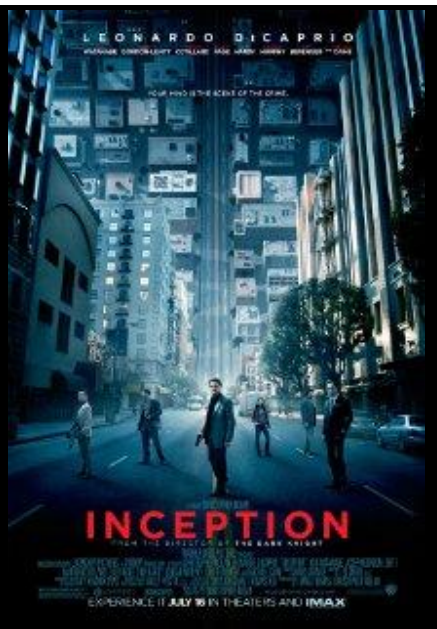
Una visión desde el **ojo -mente del cine**, una secuencia háptica en tanto que se intuye la plasticidad del artefacto para llevar al ojo humano mediante los cuerpos. No se propone una antropomorfología del artefacto, pero sí una posibilidad de ir más allá de las condiciones del ojo humano. El cine persigue la realidad, si se incluye en ella todas las creaciones mentales e imaginables en una mente humana. Esto hace de la cámara una mente -ojo, más allá del cuerpo humano, pero sí con las cualidades del cuerpo humano. Finalmente es la evocación de la experiencia expuesta a través de un ente máquina sujeto a la percepción de la elasticidad y continuidad del espacio y tiempo en el cine.

Dicha secuencia es la motivación de las condiciones de la experiencia estética (espacio y tiempo cinematográficos). Conlleva a la ejecución de puntos de vista complejos y con sentido a través de las marcas sonoras, las cuales son los sonidos de cada uno de los objetos de la puesta en imagen. Dichos sonidos encarnan a los objetos para definirlos como cuerpos en tanto que ocupan volumen, densidad y temporalidad mediante la sonoridad. Así se distingue una lámpara de luz

neón y el sonido de la energía eléctrica, de una jarra de cristal y el sonido singular de ese material. Se trata de la imposibilidad del cuerpo del espectador ante la posibilidad que ofrece el cine.

Inception²¹⁴ (2010) o de la diagonalidad, verticalidad, horizontalidad y corporeidad de la imagen – sensación.

Dirección: Christopher Nolan.
Género: acción, ciencia ficción, aventura, thriller.
Idioma: Inglés, Japonés, Francés.
Duración: 148 min.
Países: USA, UK.
Producción: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Syncopy.
Estreno en México: 23 de julio de 2010.



Un origen mostrado desde los sueños, un punto de partida para darle sentido a un hecho en la conciencia, una conciencia donde existe un escape del estado de vigilia para trastocar la propia existencia. ¿Qué es *Inception*? Un largometraje de un autor por ser respaldado por grandes transnacionales de la producción cinematográfica estadounidense. Un filme que representa la vigilia y el sueño, lo real y lo onírico; la presentación del rompimiento de la horizontalidad como un recurso estético y figural de espacio. Nuevamente, ¿qué es *inception*? El origen, el planteamiento de una situación mental que puede entenderse como una idea sobre algún suceso, un cambio discursivo y por lo tanto de conocimiento. Una telaraña [Cobb] tejida por Ariadne, la tejedora, la hacedora de laberintos, la arquitecta.²¹⁵

Desde el inicio, *Inception* induce al espectador a jugar con su sensación visual mediante el desvanecimiento de los límites entre realidades o capas mentales. Algunos analistas del cine actual, como Esteve Riambau afirman que este

²¹⁴ **Sinopsis:** Dom Cobb es un hábil ladrón en el arte de extracción de secretos valiosos desde las profundidades del subconsciente durante el sueño, cuando la mente está en su punto más vulnerable. Dentro del nuevo tipo de espionaje corporativo, se ha convertido en un fugitivo internacional. Para tener su redención, tendrá que hacer un trabajo imposible: su tarea no consiste en robar una idea sino implantar una. Con su equipo, tratarán de disuadir a su peligroso enemigo, quien parece predecir sus movimientos.

²¹⁵ Los personajes protagónicos de esta historia comprenden a Cobb, voz del inglés que significa telaraña y por otra parte, Ariadne la tejedora que de acuerdo a la mitología griega, ella es quien ayuda a Teseo, de origen ateniense, porque se ha enamorado de él, mediante una ojiva, a salir de un laberinto después de haber matado al minotauro que debía ser alimentado cada nueve años con atenienses. Minos, padre de Ariadne, se entera de lo que ha hecho su hija, pero ella ya ha decidió huir con Teseo, quien finalmente la abandona en el trayecto del viaje.

largometraje prescinde de estas marcas formales en la narrativa y por lo tanto, propone que el largometraje trasciende por sus “arquitecturas imposibles” y su narrativa. Sin embargo, como se verá en estas líneas, a pesar de que Christopher Nolan prescinde de los créditos iniciales o de una introducción -presentación de la historia, sí es imprescindible la situación tecnológica para entender la narrativa. En dicho sentido, la diagonalidad presentada en la puesta en imagen es la alteración de una realidad y el descubrimiento de un sueño. Topológicamente, la horizontalidad corresponde simbólicamente a la superficie de la Tierra y por lo tanto a la estabilidad y por otro lado, la verticalidad infiere el conocimiento del humano en razón de su postura de homo sapiens -sapiens y su dominio espacial mediante las construcciones verticales.

I.



Enlace: “Ariadne construye sueño”.

II.



Enlace: "Inception cafetería".

III.



Enlace: "Inception Hotel". <http://www.youtube.com/watch?v=YTgdLgazq-E>

Capa sobre capa, una simulación virtual de la representación de la mente. El espectador cabe en la historia de manera contemplativa, ya que los personajes van explicando la trama. Salir del sueño significa estar en la experiencia estética de la horizontalidad.

Más allá del conjunto de interpretaciones y análisis hechos en torno a este largometraje, el punto de partida es la experiencia estética mediante las cualidades cinematográficas específicas para representar el espacio y tiempo y para presentar la temporalidad y espacialidad del filme. ¿Cómo salir del sueño? ¿Cómo saber si se está en estado de vigilia? Muchos textos al respecto analizan el género de la película y la trama ejecutada en torno a los personajes y de esta manera conseguir una explicación en su mayoría del orden psicoanalítico para encontrar la verdad acerca del final. Sin embargo, no existe un análisis centrado en las cualidades de la puesta en imagen de dicha película y que se apegan a la concepción del espacio en virtud de su percepción por parte del espectador, si se considera lo siguiente:

La percepción del espacio es la percepción de las cosas sensibles (incluso del cuerpo propio) en su estar extendidos espacialmente, en su estructura y en la distancia que las separa unas de otras y de nosotros. Esta percepción no es exclusiva de un sentido, pero sí existe principalmente por medio de la vista, el tacto y los sentidos estáticos y cinestésicos. Por una parte, las imágenes de las cosas no se nos ofrecen desde un principio e inmediatamente en precisa correspondencia espacial, más por otra, tampoco ocurre que la percepción primera de lo sensorialmente dado no presenta extensión alguna como querían las teorías “empristas” extremas. La primera y segunda dimensiones, y también un comienzo de distancia en profundidad, son perceptibles por los sentidos externos de forma inmediata. En cambio, la construcción de las ‘imágenes’ tridimensionales ‘del mundo’ sólo se realiza en virtud de una múltiple experiencia y por el juego concertado de los sentidos externos respectivos, complejos de representación, actividades de la atención e incluso apreciaciones y expectativas intelectuales. A efecto de la experiencia, hay que reducir asimismo la visión directa, a pesar de las imágenes invertidas formales en la retina; al antedicho juego concertado remiten además las llamadas ilusiones óptico –geométricas y también la localización de las sensaciones en el espacio representado o en el organismo propio.²¹⁶

En dicho sentido, la apreciación sensible de la arquitectura es el eje formal de *Inception*. Se trata de una arquitectura en el estado de vigilia y en lo onírico. Precisamente los reflejos exteroceptivos e interoceptivos tanto de los personajes como del espectador, como se representa en los dobles de la ciudad, en el encuentro con espejos y crear

²¹⁶ Walter Bruggen. (1978) *Diccionario de Filosofía*. Barcelona: Herder, p. 684.

laberintos a partir de oposiciones espaciales, hasta que el personaje de Ariadne de-construya la personificación de la tejedora: la destejadora, quien ayuda a Cobb a salir del laberinto.

Por ende, la arquitectura de *Inception* no es una arquitectura clásica basada en conceptos de firmeza, belleza y utilidad, sino una arquitectura que se vive en razón de la transición de los acontecimientos presentados en el sentido de que la realidad de la película es duración (Bergson) al igual que el acto comunicativo donde se ubica al espectador, corresponde a una duración tangible en razón de la experiencia estética con el objeto. A partir de esta idea, *Inception* es la representación de una arquitectura líquida que se ubica en un estado viscoso en tanto que se va formando por la transición de los acontecimientos²¹⁷ (Solà -Morales). De tal manera que la concepción formal del filme trastoca el sentido en su totalidad mediante las siguientes concepciones: firmeza → fluidez y la prioridad del espacio por la prioridad del tiempo, ya que “la experiencia en el tiempo genera cambios en el espacio”.²¹⁸

Si existe una lectura figural de *Inception*, debe de ser mayormente topológica en razón de la espacialidad de lo presentado, ya que de esta manera se ubica geográficamente a los cuerpos de la duración –para comenzar a conocer a los personajes, por ende establecer la importancia de las cualidades cinematográficas del cine digital en razón de la presentación del espacio como constructor de sentido e intencionalidad en la ficción.

Por lo anterior, se propone la siguiente aproximación:

Primera capa → Horizontalidad.

La superficie terrestre, es decir, la realidad. La posición perpendicular a la Tierra es el indicador figural más fidedigno del estado de vigilia dentro de *Inception*. La realidad es tener los pies plantados en la superficie terrestre sin necesidad de sostenerse de algún otro cuerpo. Simbólicamente, la pirinola de metal es el Totem de los jugadores, ya que su equilibrio depende de la estabilidad del suelo. La horizontalidad en relación con los cuerpos refiere a la pertinencia de su

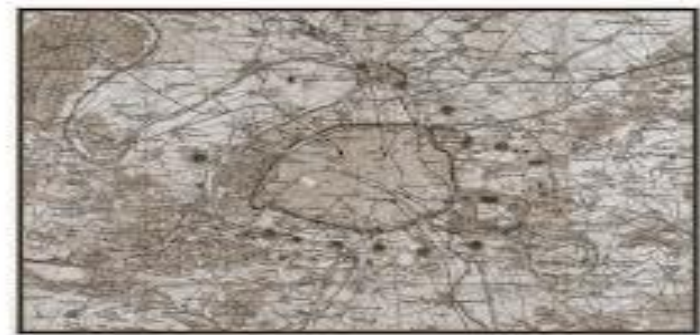
²¹⁷ Ignasi de Sola-Morales. *Arquitectura líquida*. [<http://upcommons.upc.edu/revistes/bitstream/2099/2110/1/5.pdf>] Consulta: Diciembre 2012)

²¹⁸ *Ibidem*.

relación mediante la proporción equilibrada en el espacio. En ese sentido, la ciudad de París es la arquitectura telaraña que converge en la analogía mental y la representada en la película. Su aspecto formal es el siguiente:



219



220

Topográficamente, la ciudad de París está formada por un circuito circular que va expandiéndose de manera hexagonal. La Ciudad de las Luces con más de 5000 calles en forma de telaraña. ¿Quién no ha escuchado dicha frase? Precisamente una correspondencia argumental con *Inception*, si se considera que la ubicación de los personajes en un estado de vigilia corresponde a un complemento del estado onírico. En ese sentido, la imagen -sensación de la horizontalidad.

²¹⁹ Mapa de la ciudad de París, Francia. [https://www.google.com/search?q=mapa+de+par%C3%ADs+y+alrededores&hl=es&tbo=u&tbm=isch&source=univ&sa=X&ei=Te8VUaWpCOy62gXsjiHgCg&ved=0CFQQsAQ&biw=1200&bih=654#imgrc=BHtuwEvdD7ov2M%3A%3B4EKutok4lthQFM%3Bhttp%253A%252F%252Fus.123rf.com%252F400wm%252F400%252F400%252Ffer737ng%252Ffer737ng1003%252Ffer737ng100300045%252F6725546-mapa-de-carreteras-de-paris-y-sus-alrededores-francia.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fes.123rf.com%252Fphoto_6725546_mapa-de-carreteras-de-paris-y-sus-alrededores-francia.html%3B1200%3B798] Consulta: Noviembre 2012.

²²⁰ Mapa de la ciudad de París, Francia. [https://www.google.com/search?q=mapa+de+par%C3%ADs+y+alrededores&hl=es&tbo=u&tbm=isch&source=univ&sa=X&ei=Te8VUaWpCOy62gXsjiHgCg&ved=0CFQQsAQ&biw=1200&bih=654#imgrc=7BjAl-UzNOX87M%3A%3Bruddi-oZrKO01M%3Bhttp%253A%252F%252Frlv.zcache.es%252Fmapa_1870_de_paris_posters-r93d3781c81b2465bab0faaf9dde28a0f_2hzy3_400.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.zazzle.es%252Fmapa_1870_de_paris_posters-228509887263751478%3B400%3B400] Consulta: Noviembre 2012.

Segunda capa → Verticalidad.

Por medio de la presentación de los cuerpos en el espacio cinematográfico, la verticalidad en *Inception* irrumpe en el espectador su experiencia estética. La entrada al mundo onírico es la posibilidad de mover horizontes y por lo tanto cambiar la verticalidad del cuerpo en relación con las leyes de gravedad. Lo cierto es que el filme pretende el cambio de puestas en imagen de una manera total, implicando a la arquitectura como un cuerpo más de la secuencia.

No se trata de la circularidad de la cámara, sino del juego de nociones visuales por parte del espectador.

Además, las marcas sonoras permiten comprender la movilidad de los cuerpos en función de lo que se escucha (primer punto de orientación espacial). De esta manera, es posible concebir a la Ciudad de las Luces de cabeza y sobre sí misma, en una especie de reflejo.

Tercera etapa → Diagonalidad.

El mundo onírico en profundidad. La pérdida del horizonte y de la vertical. La posibilidad de suspender en el aire en función de la diagonalidad de los espacios arquitectónicos. Dicha sensación se no asume como una pérdida de noción espacial en la medida que los cuerpos se sostienen en pie ya sea en los muros, en el techo y en el piso.

Cuarta etapa → Corporeidad.

Para dar sentido al mundo onírico, los sentidos cinestéticos evocan a la sinestesia y con ello identificar lo que observan y escuchan las figuras, porque es a través de éstas cómo se comprende el espacio y tiempo. En este filme, los cuerpos son inorgánicos, su duración está en razón de la temporalidad para modificar los espacios, existen intervalos ocupados por acciones concretas, tangibles, en el nivel de la mente. No por ello dejan de ser corpóreos, ya que ocupan al espacio y al tiempo.

En materia de análisis de la **imagen –sensación** en *Inception*, se deben considerar los aspectos espacio –temporales de lo presentado en función de aproximarse al sentido emotivo:

- 1) **Topología:** evocación de los cuerpos para comprender el sentido de la diagonalidad de los espacios. Hecho fílmico mediante la tecnología del *slow motion* y con el uso de las figuras en relación con los cuerpos integrados en el

espacio. En el caso de la primera secuencia, la oposición de las calles se percibe en el momento de la reflexión de los edificios (uno sobre otro). Sin embargo, la concepción de tal ruptura de las calles de París se logra mediante el encuentro de las figuras con la verticalidad de las calles. La transición de una superficie a otra permite al espectador ser percibiente.

- 2) **Orientación:** se da en varios aspectos. En la secuencia de la pelea en el pasillo, los cuerpos presentan una suspensión en razón de un factor temporal totalmente explícito (la caída de la camioneta donde viajan dormidos los personajes); de esta manera, la orientación es intrínseca en tanto que los cuerpos interactúan desde la diagonalidad. La misma orientación se observa en la secuencia donde Cobb explica a Ariadne la lógica en la construcción de los sueños (primera secuencia). Cabe destacar la importancia de las marcas sonoras para comprender la corporeidad de la imagen, pero sí es primordial la orientación intrínseca para suponer e intuir, desde la postura del espectador, en la lógica de los espacios y la sensación de inestabilidad.
- 3) **Distancia:** entre los cuerpos se reflejan bordes. El intervalo es en razón del tiempo, por lo que los cuerpos estarán en su mayor parte distanciados.
- 4) **Contención:** desde la corporeidad de la imagen, la contención es pausada, jamás ingravida (como en *The Matrix*); debido a que los diferentes cuerpos en las tres secuencias pausan su estado en razón del marcaje de lo que está sucediendo fuera de la escena.
- 5) **Movimiento:** como acto de la motivación para el espectador, *Inception* es un filme con movimiento conexo, referido todo el tiempo al E -T de la escena, cuestión que no sucede en *Cut*, donde es posible percibir el movimiento inconexo al atravesar cuerpos que distinguen espacios. En ese sentido, la propuesta de *Inception* es el movimiento del E -T de manera conexas, pero en distintos intervalos. En ese sentido, como ya se ha señalado en párrafos anteriores, la duración en este largometraje presenta grandes intervalos entre los cuerpos para dar sentido de espacialidad y que el espectador pueda contemplar, en este caso, la ruptura de los cuerpos presentes, el desvanecimiento del entorno y en el mismo momento, otra duración y ritmicidad en las figuras, en este caso, la referencia es a la secuencia de la cafetería de París.
- 6) **Ritmo:** ligado a lo anterior, conlleva a la presentación de la motivación en capas mediante el slow motion, permitiendo la contemplación estética mediante la elongación de la duración del acto.

7) **Identificación:** primeramente de los cuerpos como figuras, no como organismos. Figuras en tanto elementos sensibles en la totalidad de la plástica cinematográfica, es decir, todos los elementos de diseño, producción y montaje que intervienen en la producción. En segundo término, la identificación condiciona al espectador a una experiencia estética donde le dé sentido a los movimientos autómatas del filme. En el caso de las anteriores secuencias, serían las rupturas figurales en el espacio para destacar el volumen [segunda secuencia].

De acuerdo a todos los ejemplos presentados a lo largo de este capítulo, la “ilusión cinematográfica” es un procedimiento que se da en el cine con el objetivo de crear textos coherentes en función de modelos y signos establecidos. La constante exposición de cortes instantáneos y fluidos sonoros ante los sentidos del espectador son llamados imágenes cinéticas. Tal acierto es el punto de llegada al análisis desde una evocación cinegramática mediante la cual el sujeto evoca una imagen –sensación en todo momento de experiencia estética con el cine en función de su memoria y su recuerdo, ambas ligadas a la motivación del cine.

Lo cual, es relevante para la comunicación si se insiste en que el cine como medio de comunicación es al mismo tiempo un medio creativo en tanto que la movilidad, la diagonalidad, la circularidad, la horizontalidad, la verticalidad, la corporalidad y la ritmicidad son cualidades cinematográficas existentes mediante el cine y sensibles al espectador.

Por ende, hay que pensar al cine más allá de una ilusión mecanicista apegada a la lectura del espacio y del tiempo de manera independiente. En este sentido, sentir y pensar el cine es posible a partir de la motivación como el punto de partida y llegada del cine digital, es decir, un cine que arriba al concepto de puesta en imagen siendo que se elabora mediante tecnología digital en tiempo real. Entendiendo el término de “puesta en imagen” como aquella imagen que refiere a la heterogeneidad plástica, manierista y suprematista volcada en el cinegrama y que es posible estudiar de dos maneras:

1. A través de lo que acontece entre el reconocimiento de los cuerpos desde una corporalidad y corporeidad, partiendo de la cinestesia.

2. Por medio de lo que expresa el *TODO*, es decir, el universo filmico percibido desde las cualidades cinematográficas que lo componen.

De la misma forma, es posible encontrar coincidencias en algunas representaciones fílmicas, lo cual permite confirmar la existencia de modelos que se apegan a la concepción figural de entorno. Un ejemplo es la transición espacio-temporal en *Avatar*, donde el “túnel” de camino es de colores relacionados con el azul y que en tal caso, se trata solamente de una representación de las transiciones mentales, cómo una mente puede trasladarse de un cuerpo a otro. La plástica del arte visual refiere al azul como el color de la pureza y de la transparencia, dos conceptos desarrollados en la diégesis de la película de Cameron. En el caso de *The Matrix*, el verde se refiere a la vida y al renacimiento y la transición de un espacio a otro es similar en tanto la redondez de la figura. La salida, la cual se asemeja a la salida y entrada de lo externo a lo interno del cuerpo. En tal caso, *The Matrix* y *Avatar*, presentan la simulación mediante la entrada luminosa en forma circular con destellos refiere en su significación cultural no sólo la transición espacio-temporal de todos los elementos, sino de un cuerpo humano que “entra” a otra dimensión a partir de su visión. Se trata de una traducción de la corporeidad de la vista vivida: la humana y que corresponde en principio a los destellos que se reflejan en la retina cuando hay cambios bruscos de luz, es decir, consecuencias de desplazamientos corporales por espacios y lugares que presentan diferentes intensidades lumínicas y que corresponden a un fenómeno fisiológico y en su traducción cultural.

Por otro lado, este conjunto de ejemplos permiten definir la plasticidad del cine no en función de las tecnologías aplicadas al cine, sino en relación de la experiencia estética que tiene el espectador de ellas mediante un texto acabado: el filme.

**La Estética de las Intensidades,
la *Communicatio* y la experiencia estética en una *côstantia*
cinematográfica.**

C O N C L U S I O N E S

*El cine es el mejor instrumento para expresar el mundo de los sueños,
de las emociones,
del instinto.*

Luis Buñuel.²²¹

El enunciado que titula este apartado es un compendio de anotaciones y reflexiones acerca de una experiencia fílmica desde la Estética de las Intensidades, siendo que se trata de un cúmulo de signos emotivos y pensamientos sobre ese objeto sensible del cine: el filme. Se trata del arribo a ideas y propuestas tras una travesía nada sencilla por el campo de

²²¹ Luis Buñuel. "El cine, instrumento de poesía." En Revista *Universidad de México*. México, Vol. XIII, N.4, diciembre de 1958.

las Ciencias Sociales, en el sentido de ir construyendo y ensamblando una serie de conceptos que pudieran representar lo que se observa y escucha en el hecho fílmico digital. Precisamente, un conjunto de experiencias incidentes en un orden estético propio de un modelo específicamente de una cultura, mismo que posibilita poner atención en el espectador por ser quien genera procesos semióticos –y por lo tanto, de conocimiento – en relación con lo que le rodea y cómo lo significa.

Con ese cometido, las siguientes reflexiones comprenden un colofón que invita al lector a continuar la discusión epistemológica en torno al cine digital, ya que se trata de un tema que ha ocupado las principales disertaciones teórico-conceptuales en el ambiente cinematográfico, desde ya hace tres décadas, como un fenómeno que ha trastocado aspectos económicos [aceleración simplificación del proceso productivo del cine, la habilitación de salas de cine para la proyección de películas en formatos IMAX, 3D, 4D, entre otros], aspectos políticos [como reformas y especificaciones para el control de la producción y circulación de las películas mediante la digitalización de éstas y el acceso mediante Internet], aspectos sociales [como la transformación de los espacios para la experiencia estética] y por supuesto los aspectos culturales, tema de mayor interés desarrollado a lo largo de la tesis; sobre todo con el objetivo de hacer referencia al acto comunicativo que evoca el cine, partiendo de un bagaje cultural y de signos que convergen a una cultura y a una forma de representación del pensamiento.

Primeramente, se enfatizará en la importancia de la experiencia estética como parte del proceso de comunicación y su posible análisis en el campo de la comunicación. Posteriormente, se enfatiza en la importancia del hecho fílmico y del hecho cinematográfico en materia de la interdisciplinariedad de la comunicación y la pertinencia de un constante diálogo e intercambio de conceptos viajes que permitan comprender y analizar con un interés socio-cultural, lo que refiere al cine y el proceso semiótico en torno a él. En tercer lugar y como vía analítica de los filmes, se apunta la importancia del análisis cinematográfica en los estudios de la comunicación, precisamente para tener la pertinencia de observar detenidamente un proceso comunicativo complejo en tanto que conlleva al intercambio de símbolos que forman parte del bagaje cultural, es este caso del espectador. En este punto, se exponen conclusiones acerca de la pertinencia de incluir los aspectos técnicos del cine digital, precisamente como elementos del discurso cinematográfico. Finalmente, se hacen anotaciones respecto de los largometrajes estudiados y anotaciones sobre la pertinencia y las tareas pendientes para futuras disertaciones.

Del proceso comunicativo y la experiencia estética.

La presente investigación ha definido al proceso comunicativo como un proceso vivo en donde el investigador se confronta constantemente con conceptos que enriquecen y muchas veces desestabilizan el análisis de un fenómeno sociocultural. En ese sentido, dicha disertación comenzó como una búsqueda de los elementos propiamente del cine digital a partir de la experiencia estética y del universo fílmico conforme a sus distinciones cualitativas con la finalidad de reconocer las relaciones de significación conformadas como bagaje cultural del espectador en el momento de tener una experiencia con un filme. De esta manera, el cine conlleva a una experiencia social en tanto que conjunta técnicas, historias y representaciones específicas a un espacio y tiempo culturales. Con ese cometido, se hizo una búsqueda de conceptos viajeros que propiciaran, desde otros campos de estudio como la Filosofía, la Biomecánica, la Psicología y las Matemáticas Aplicadas, la generación de un marco conceptual propio a una generalidad fenoménica como lo es el hecho cinematográfico digital y como complemento, una serie de metodologías propiamente que permitieran priorizar la reflexión epistemológica y ontológica acerca de la experiencia estética como parte de un proceso de comunicación y como resultado constante de un proceso semiótico, con el fin de que la aplicación de dichas metodologías permitieran discernir acerca de siete formas de conocimientos de un entorno cultural [siete filmes], sin restar importancia a la generación de conocimiento, resultado de una experiencia estética. Asimismo, no dejar de lado la comprensión de ciertos textos fílmicos como vinculaciones con un contexto específico, lo cual obliga a realizar una lectura insistente en torno a los signos que son propiamente de una sociedad, un conjunto de signos que adquieren sentido en función de los valores y juicios.

Como proceso comunicativo, se realizaron esquemas que permitieran la reflexión en torno a lo sensorial y a lo intelectual del hecho fílmico como experiencia estética a partir de un *hipercine* que muestra imágenes perfeccionadas desde un aparato computacional en pos de intensificar un instante. Cabe señalar que la propuesta desarrollada a lo largo del Capítulo I define el proceso comunicativo como un proceso vital en tanto que es corporal y de pensamiento, incluye a los sujetos en mente y cuerpo, en tanto que integralmente está expuesto al intercambio de signos.

En el mismo sentido, la definición de la experiencia estética como un modo privilegiado de apreciación de un objeto cultural, conlleva a definirlo como parte de un proceso comunicativo. Por ende, un punto de partida para el análisis de órdenes específicos de lo estético en tanto acción de categorizar lo sensible del entorno. La experiencia estética desde un interés comunicativo es un punto de partida para el estudio de la apreciación y la categorización del mundo, ya que involucra al espectador con un medio a partir de experiencias sensoriales, emocionales y por lo tanto, de pensamiento.

Interdisciplinariedad en torno al estudio de la comunicación.

Cabe señalar que la propuesta vertida a lo largo de las páginas antecedentes converge a un análisis de la experiencia estética ligado tanto a la presentación de unidades analíticas como es el cinegrama y el universo fílmico siendo que cobran movilidad y sentido en la imagen –sensación, la cual está ligada en definitiva a los recursos de la memoria. No obstante de los propósitos, esta propuesta de análisis se aplica sustancialmente en la identificación de las cualidades cinematográficas en función del sentido del texto fílmico y la exposición pertinente de las técnicas cinematográficas como elementos cinematográficos. La experiencia de la elaboración metodológica fue laboriosa en el sentido de poner a dialogar diversos conceptos, conceptos viajeros (Bal, 2006) que distan muchas veces del uso y aplicación en diferentes propuestas. En ese sentido, se ha procurado determinar una propuesta desde la Estética sin desligarse del objetivo de mostrar lo intensificado de las figuras en el cine y con ello voltear a verlo como una **duración**, en tanto que el espectador vive la experiencia en razón de un presente.

El abordaje del cine desde sus evocaciones y sentidos no ha sido fortuito ni sencillo desde la comunicación, ya que el objetivo es el análisis de lo sensible y las posibilidades de sentido que evocan las formas cinematográficas en un proceso donde se vincula el cuerpo y la memoria del espectador. Dicha búsqueda de caminos ha dado pauta a la creación de estrategias donde los conceptos viajeros y las distintas concepciones son un puente para distinguir todos los elementos del hecho fílmico en función de las fascinaciones que evoca. Es oportuno enunciar que la experiencia estética del cine es al proceso comunicativo una predicación existencial de lo sublime del arte. Sin embargo, no deja de ser programático y

normativo de lo social en cuanto a conceptualizaciones ya adquiridas desde la sociedad propiciando la aproximación al estudio de las sensaciones y la modelización de las formas de sentir y pensar lo cinematográfico considerándolo como una designación de todo elemento que forma parte del hecho filmico previamente creado en una computadora y que es sensible y cognitivo. Por ende, es una aproximación al estudio del *sentido* partiendo del reconocimiento del conocimiento del espectador a través de la experiencia estética con el fin de conocer más sobre procesos cotidianos e intermediarios de una realidad.

Por ende, no se ha pretendido construir modelos de estudio de las sensaciones particulares, mas bien, elaborar modelos de estudio de las sensaciones y pensamientos como parte social para identificar posibles caminos que aproximen a la creación de conceptos que comprendan esquemas que conjunten características acerca de la experiencia estética como una posibilidad de estudio del proceso comunicativo del espectador ante un hecho comunicativo como lo es vivir un filme. De esta manera, los aspectos culturales de contenido y forma trascienden como signos y por lo tanto, como representaciones presentadas en una experiencia del espectador y por ende, que provocan una serie de efectos relacionados con su memoria y bagaje cultural, es decir, de una convención.

Respecto a la interdisciplinariedad de la comunicación, el estudio del impacto de las actual tecnología implementada en la producción y procesos cinematográficos conlleva a la revisión de características que permitan categorizar en torno a la concepción del mundo mediante representaciones de la espacialidad, de la temporalidad y de la movilidad, siendo que todos estos elementos son parte de mensajes y por lo tanto, de experiencia con el entorno cultural. En todo caso, considerar estos cambios en el proceso de producción cinematográfico permite el análisis de cómo la aplicación de la técnica transforma los procesos industriales, los procesos de producción y los procesos de apreciación estética, en el sentido de comprender el paso de la contemplación a la intensificación ya no de objetos, sino de cuerpos en un intento por hacer presente en el espectador la representación de las fuerzas que se manifiestan mediante el lenguaje cinematográfico de manera “natural”, en su condición de artificio. Por un lado, son magnificadas las cualidades de los cuerpos, de las figuras, de los espacios y de la condición misma de la experiencia, mediante el diseño de formas que muestran la motivación de una realidad alongada por medio de software que ya forman parte de una cotidianidad.

¿Qué tiene que ver la comunicación con este aspecto? Si se retoma dicho concepto en su origen del latín, *comunicare* [poner en común algo], el estudio de la experiencia estética del cine desde la transversalidad de la comunicación, es precisamente poner en común el conocimiento logrado a través de la convención de signos y símbolos que se van estructurando desde la disposición del espectador para contemplar e intensificar su experiencia sensible, una *estesía* compleja que conviene tanto al aspecto cultural subjetivo como objetivo. En ese sentido, la experiencia estética viene a ser el punto de partida del reconocimiento, precisamente, de todos los hallazgos cualitativos y cuantitativos en un acto de comunicación como lo es el ver un filme.

Por otro lado, respecto a la exposición teórico-metodológica se pretendió la distinción de diferentes estrategias de análisis desde la estética para realizar el reconocimiento de las cualidades cinematográficas del cine digital y su relación con los aspectos técnicos implementados en su realización, para no dejar de lado todo el conocimiento aplicado actualmente en la industria del cine y el cual genera verosimilitud del “ilusionismo cinemático”. Precisamente, el estudio del **sentido** y del **lenguaje desde la comunicación**, posibilitó el estudio de la estética de las intensidades no sólo con el objetivo de marcar las diferencias entre una época y otra a través de sus implementos técnicos, sino la manera en se da paso de una época a otra, es decir, el estudio de los procesos comunicativos mediante la exposición de diferentes categorías que permiten identificar diversas representaciones en distintos momentos socioculturales, mismos que dan muestra, de manera fehaciente, de las capacidades creativas de una sociedad, las ilusiones de la misma y sus aspiraciones por el sentir, misma motivación que entra en los costos económicos para el disfrute de una película. Lo interesante es encontrar la resonancia que siempre ha fascinado al humano para poder captar el movimiento, cuestión interesante que se destacó en el Capítulo II donde se desarrolló la relación del la emoción humana a través de una relación con un artificio perfeccionado con el fin ya no sólo de registra el movimiento, sino de diseñar el movimiento y con ello, comprender la documentación del movimiento, del espacio y del tiempo desde un conjunto de artificios que escapan de las posibilidades fisiológicas del humano, pero que sigue cerca en tanto extensión de su mente - ojo.

El análisis cinematográfico de la heterogeneidad, la fragmentación y la discontinuidad de los cuerpos en el filme originó el abordaje desde la computadora, la fotografía, la pintura y la animación como generadores del cine digital, lo cual permitió la aplicación del concepto de cinegrama como aquella imagen- sensorial resultado de la experiencia con éstas

técnicas cinematográficas digitales y con ello, dar pauta a la experiencia del espectador como un cúmulo de conocimiento que permite entender el cine desde el *côgitô*, pero también desde el *sensus*, haciendo del análisis cinematográfico, un proceso mediante el cual se aborda de manera analítica los diversos aspectos que existen en un acto comunicativo como el referido al disfrute y gozo de ver un filme. Por ende, en cada uno de los análisis presentado a lo largo del Capítulo III, se categorizaron las cualidades cinematográficas específicamente en función de la que predominaba más y de acuerdo al fundamento diegético de cada filme. De esta manera, el análisis cinematográfico propuesto en la presente investigación no busca sustituir el análisis narratológico, sino dar pauta, a través del reconocimiento y análisis de los aspectos figurativos del filme, a las posibilidades figurales existentes a partir de los diversos implementos técnicos que son integrados a la historia del filme no sólo como efectos especiales, sino como elementos de interacción narrativa. Lo figural da sentido a lo figurativo y lo figurativo a lo figural, es decir, se complementan en función de la intensificación de una escena, de una toma, de una secuencia, mediante el montaje y la puesta en imagen. Se trata del análisis de las interfaces que comprenden al cine: un análisis cercano a las formas de un filme a partir del cruce de paradigmas, tal y como lo refiere Tomas Kuhn desde los paradigmas científicos. No se trata de la eliminación de una técnica por sus limitaciones tecnológicas (espacio – temporales), sino voltear a ver los resultados de esos cruces: diferentes textos que fascinan al espectador y que permiten materializar un imaginario, tal y como se ha revisado específicamente en el análisis de *The Matrix*, donde el uso de las diferentes técnicas para los efectos especiales, datan de la mitad del siglo pasado y que precisamente en esa película fueron utilizados como un elemento más de la construcción del concepto de drama, ocasionando una re-significación del drama mediante la intensificación del momento. En ese sentido, no se trata del deshecho de una técnica, sino de una acumulación de alternativas en razón del gozo y el entretenimiento, por un lado y de los modelos estéticos, por el otro, de una poética audiovisual que comprende a lo figural como parte del impacto de la diégesis en el espectador.

La tecnología es parte de las posibilidades estéticas en un proyecto creativo y el resultado es la experiencia estética intensificada para el espectador. Si por intensidad se entiende el hacer perceptible la exposición de fuerzas de los cuerpos, la estética de las intensidades conlleva a la prolongación de instantes fílmicos clave en la diégesis y que conlleva a una creación desde la plasticidad de los cuerpos, pero no de los cuerpos en el sentido de lo humano o de lo orgánico, sino también de lo inorgánico en tanto que todos ellos, cuerpos, son meros accidentes en el cine. De esta manera, la idea

cartesiana que separa al cuerpo del razonamiento es trastocada por los vínculos perceptivos realizados a través de la plasticidad del cine. Por ende, dicho quiebre en la concepción del entorno posibilita interpretaciones que obligan al analista de cine a contemplar la fascinación de la experiencia estética y su resultado, un cúmulo de ideas que son material descriptor de los fenómenos de comunicación.

Asimismo, el hecho fílmico como fenómeno a estudiar desde la comunicación conlleva al análisis de situaciones filosóficas donde el pensamiento es un elemento de elección y de decisión. En sí misma, la experiencia de seleccionar ciertas películas permite analizar la filosofía discutida por el espectador, pues un filme no sólo es un mensaje, sino un conjunto de signos que forman parte de una lúdica del espectador. El cine implica momentos de relación entre el espectador y su entorno. Además, la pertinencia del cinegrama como unidad de análisis dentro del campo de las Ciencias Sociales, conlleva a un interés por la experiencia estética como generadora de conocimiento y de sentido espaciotemporal en la medida que explicita mediante el análisis, coincidencias y disidencias con dicho mensaje. El cinegrama no deja de ser una unidad de análisis pertinente en tanto que su lectura es posible mediante un proceso semiótico.

De la estética de las Intensidades en el universo fílmico. Anotaciones.

Los filmes analizados en páginas anteriores son un punto de partida del viaje que han realizado diversos creadores retomando al cine digital. Y son pauta para la discusión sobre el reconocimiento de las características de la plástica pictórica en el cine digital como un procedimiento para identificar los detalles de las figuras en **puesta en imagen**.

Para ello, se analizó cada película en razón de su fundamento histórico y su relación simbólica con los elementos técnicos utilizados en el desarrollo de la historia. Esta perspectiva, facilitó la identificación de los aspectos figurativos en el orden de la narrativa fílmica y los aspectos figurales en el orden de la forma de representación de dichos símbolos. Ambos aspectos determinaron la utilización del concepto de **cuerpo** en razón de señalar a cada uno de los elementos que aparecían en la **puesta en imagen**. De esta manera, cuerpos son las paredes, los muros, los suelos, los tejidos, los

cabellos, las mesas, los autos, en razón de enfatizar la motivación de cada una de las figuras aparecidas y que en apariencia provocan en el espectador la sinestesia de enfrentarse con bordes corporales desde la apariencia. También se señaló la jerarquía de cada cuerpo en razón de su función histórica dentro del filme y a partir de una lectura espaciotemporal determinada tanto por la memoria técnica [constructiva] como de la memoria vital (de la experiencia con un mundo a través de signos); ambas pertenecientes al espectador.

Con lo anterior, se definió a la memoria del espectador como un *élan vital*, es decir, la energía espiritual que compete al proceso comunicativo y que hace del espacio y del tiempo condiciones de experiencia estética en razón de una motivación: el *sensus - cōgitō*, que sirve de puente entre el espectador con el mundo. De esta manera, se identificaron y definieron los elementos espacio-temporales del cine digital en razón de la diégesis y de los elementos técnicos que ayudan a dar sentido a ésta: topología, orientación, distancia, contención, movimiento, ritmo e identificación. Posteriormente, estos siete elementos volvieron a integrar los aspectos figurales y figurativos del filme ya no en el nivel de cinegrama, es decir, la evocación de la imagen de un filme mediante la imagen - concepto; sino de la imagen - sensación como la reflexión en torno a las evocaciones senso-perceptivas y logopáticas de dichos cinegramas. Esta conceptualización brindó espacio a una lectura de las figuras del universo fílmico en razón de su concepción corporal y la mimesis relativa con el espectador. Así, se integró al cuerpo como lenguaje en tanto que realiza funciones hápticas.

Cabe destacar que la imagen - sensación está relacionada con principios cinestésicos y sinestésicos, permitiendo nombrar aspectos sensitivos, emocionales y de pensamiento en relación con la experiencia estética. Este principio trastoca el sentido automático de una pantalla que simula una cámara, en razón de la pertinencia y certidumbre epistemológica y ontológica que brinda el uso de las lentes como intermediación del observador ante un mundo como prueba de la objetividad del registro de sucesos. Esto da fundamento a pensar en la organicidad de una simulación y **apariciencia** de una "cámara" que parte del **ser** automático conforme a tres aspectos: formal, sensible y físico.

Como resultado, la imagen - sensación evoca sentido de movilidad, ritmicidad, espacialidad, temporalidad, horizontalidad, verticalidad, diagonalidad, circularidad, corporalidad y corporeidad; siendo cualidades de la imagen sintética

del cine digital en tanto se trata de la automatización de la cámara [en realidad pantalla] y con ello, la materialización de la mente – ojo. El cine no sólo registra movimientos, espacios y tiempos, los diseña.

En suma, la experiencia estética como parte de un proceso comunicativo posibilitó un método pertinente para cada universo fílmico en el sentido de que precisamente, se genera un *sensus – cōgitō* que involucra un entorno y una aserción de un momento cultural. Dicho lo anterior, la construcción de una metodología propia para cada película permitió la identificación de la imagen .sensación a partir de lo que suscita la presencia de colores, fluidos, texturas, posiciones corporales en relación con otros cuerpos y, por ende, la fuerza que emanan en un campo visual. En ese sentido, la imagen – sensación origina lecturas desde su organicidad, mediante categorías relacionadas con la organicidad de un cuerpo en razón de ofrecer una asimilación desde el *sensus –cōgitō* [porosidad, carnosidad, ingravidad, plasticidad, plasma, elasticidad, discontinuidad, continuidad, agregado, disgregado, homogéneo, heterogéneo, isotropía, corpóreo y corporal].

Esta disertación conceptual determina cada elemento del universo fílmico en razón de su motivación y fuerza en la puesta en imagen, proponiendo que la percepción de la imagen – sensación es *sensu –motriz*, es decir, es una unidad de análisis pertinente para el estudio de las acciones y también de las formas en cómo se representan creaciones de algo que en principio sólo está en la imaginación humana. En ese sentido, la imagen –sensación se relaciona con la experiencia estética del espectador de cine y converge a la imagen –percepción, la imagen –afección y la imagen –acción en una consolidación de las tres mediante la motivación o imagen –pulsión, existente en la memoria, el recuerdo, las fibras sensitivas, los nervios, el cuerpo y la organicidad del hecho fílmico en tanto suscita emociones y como una conjunción de aspectos culturales.

Por ejemplo, en el cine de Yimou se hace referencia a los seis cánones de la pintura china: 1) *resonancia del espíritu* o *vitalidad* trasladada a la pintura mediante la energía nerviosa del autor, 2) el *método del hueso* o del uso del pincel, donde a través de las tintas plasmadas era posible conocer la personalidad, 3) la *correspondencia con el objeto* referida al perfil y la línea en relación con el objeto a plasmar, 4) *adecuación al tipo* en razón de la aplicación de color, valor y tono, 5) *división y plan* correspondiente a la disposición de las figuras y su relación con el espacio y la profundidad y por último, 6) la *transmisión por copia* o copias de modelos antiguos para poder enriquecerlos. Todo ello es *Hero*. Y dicho largometraje

pretende cautivar al espectador mediante la intensificación de lo que observa; como ya se ha mencionado, la digitalización del cine ha permitido, en el caso específico de *Hero*, la corporeidad de los paisajes para involucrar su forma en la narración en un nivel simbólico, corporeidades que lejos de ser fijos, son parte de la forma creativa del director y que hará *sentido* en el espectador.

En esa vertiente, la dinámica de los cuerpos no es solamente presencial sino de ausencias debido a las asociaciones simbólicas artefactuales con cada uno de los objetos en lo profílmico. Todo es un indicio cultural. Y esta razón figura y corporeiza a los objetos deviniendo en corpóreos y por lo tanto, sublimes a la experiencia cinestésica; esto permite afirmar que la *puesta en imagen* es un término apropiado para el análisis del cine digital en tanto que la pantalla es a la vez la lente de lo que antes era una cámara cinematográfica, misma que trasciende su fijeza para estar en una *constatia* de movimiento. En ese sentido, la pantalla – lente deviene en corpórea superando las posibilidades físicas del ojo y del cuerpo humano. De allí el término de que el cine es mente – ojo, ya que trasciende la corporeidad humana, pero permite presentar, a través de representaciones, la imaginación humana. En ese sentido, se señaló en el Capítulo I que en el estudio del cine digital se debe considerar las particularidades como dispositivo técnico y su impacto tecnológico; por otro lado, una aproximación al estudio de la espectacularización y las fascinaciones por los detalles. Aspectos que se han retomado más allá del ámbito cinematográfico y que se puede ver en las transmisiones deportivas, series televisivas, donde el efecto *slow motion* es un elemento de vanguardia para la contemplación intensificada de los cuerpos en movimiento suspendido, lo cual ha permitido entender la elongación del tiempo y la corporeidad del espacio.

El movimiento de los cuerpos es intensificado mediante su suspensión, permitiendo apreciar sus texturas y sus pliegues, su motivación. Por ende, existe una relectura del cuerpo en el cine: a partir de su corporalidad, en esencia identificada mediante las cualidades del cine. Se trata de la representación de lo aparente y de lo imaginario y no por ello deja de tener sentido, pues desde el momento en que algunas creaciones inimaginables son pensadas y creadas por otros sujetos, se hace referencia a una interpretación que involucra la forma de percibir al mundo y de comprenderlo a través de los signos.

Específicamente, en el tema de análisis desde las intensidades del cine digital, la recurrencia más importante es la materialidad de las figuras en razón de los símbolos que los hacen partícipes de la historia, pero también de las fuerzas. Los contornos, los bordes, toda la plasticidad y elasticidad tangibles cinestésicamente a lo largo de los filmes. *300* es fuerza y tensión corporal misma que se “toca” en las secuencias mediante imágenes –afección que implican al espectador y no al actor en su papel escénico. Los fluidos de los espartanos se suspenden en la intensidad de las imágenes de pelea, se contemplan los plasmas rojizos antes del dolor. El dolor no es real, es una cualidad devenida de la memoria, del recuerdo y por ende, la motivación en el espectador comprende un acto comunicativo donde los signos de dolor están presentes desde el aspecto biológico del dolor, pero también del aspecto psicológico: el sufrimiento. Todo ello acontece en la experiencia estética y es una manera de estudio de las formas sensorias en un contexto preciso. En el caso de *The Matrix* y *Avatar* se trata de mostrar cuerpos elásticos antes que la agilidad, precisamente para que la cualidad del cuerpo dé consistencia y argumento a la acción de agilizar. Por ende, no es fácil renunciar a la sensación primaria, a la figuración primaria, presente en todo acto comunicativo por ser *senso-côgitô*.

Con lo anteriormente señalado, se insiste en que la sensación se explica por la elasticidad de la sensación es decir, mediante tomas en movimiento aletargado y con ello, la ampliación de la percepción del ojo y con ello. El uso de la tecnología aplicada al cine es razón de los aspectos pictóricos y por ello, se propuso su análisis a partir de las cualidades de la imagen digital en relación simbólica con lo que representa. Por ende, el movimiento en sí mismo no explica los niveles de sensación y pensamiento con los que se puede experimentar un filme. Son los niveles de sensación y pensamiento los que explican y dan subsistencia al movimiento, el sentido mediante la motivación. Es el proceso de la sensación y el pensamiento una manera de aproximarse a la propuesta de movilidad del cine digital en tanto que la percepción es la de la cinética. El uso de tecnología como la de las películas analizadas generan un movimiento son moverse del sitio, es la presencia del movimiento con cuerpos estáticos que se vislumbran como tal en tanto presencia de organicidad: venas = *Avatar* de Jack /sangre = Neo /plasma rojo = *300*, sudor = en todos las figuras, etc. Por lo tanto es la acción de fuerzas invisibles en el cuerpo, desapercibidas a simple vista, y que desde la concepción de la estética de las intensidades puede obedecer a una deformidad de las cualidades del cuerpo, lo cual es totalmente erróneo. Se trata de distinguir las cualidades de los cuerpos en función de intensificar las posibilidades motrices dentro de la película y por lo tanto las

posibilidades plásticas en la transformación de los cuerpos y la percepción de ello en el texto final. Como en las demás artes, en el cine se trata de captar fuerzas y no de reproducir lo real. Se trata de la invención de formas que escapan al ojo humano pero que existen potencialmente en el ojo -mente en tanto que tienen sentido. Deleuze afirma que por ello, ningún arte es figurativo. Es decir, **no se trata de no hacer lo visible, sino de hacer visible aquello que es difícil o imposible de ver. Tratar de hacer visibles las fuerzas que no están a simple vista. El cine es el arte de evidenciar. El cine digital intensifica el proceso de la evidencia, lo vuelve proceso intensificado a partir de la plasticidad y la elasticidad gracias al uso de diferentes conocimientos sobre la creación audiovisual.**

Así, filmar la sensación es esencialmente meter candencia en la presentación de figuras en un tiempo y en un espacio.

Como se ha revisado, principalmente en *Inception*, *Hero*, *The Matrix*, *300* y *Avatar*, la presentación de fuerzas permite la contemplación de figuras que son sensibles a la experiencia del espectador, intensificando su proceso comunicativo. De esta manera. “la caída es lo más vivo que hay en la sensación, aquello en lo que la sensación se experimenta como viviente.” [Deleuze: 2002] Allí radica la importancia de llamar a las figuras cuerpos monumentales, ya que estas zagas constituyen en el imaginario la verticalidad del cuerpo en razón de una grandeza simbólica. “La caída intensiva puede coincidir con un descenso espacial, pero también con un ascenso”, claramente tangible en *Inception*. Cada movimiento de la trayectoria, de los desplazamientos tanto de los cuerpos son afecciones a los bordes de las figuras. Ahora, la interrupción de la trayectoria debido a la espacialidad y temporalidad de la secuencia (*Inception* en la secuencia de la pelea en el pasillo del Hotel), no sólo es la representación de lo onírico, sino la relación *in presentia* del cuerpo del espectador con la *in absentia* de lo acontecido como hecho cinematográfico a partir de un presente cuya Duración corresponde a la diástole, una dilatación, una disipación o una contracción de la sístole. La caída, la pérdida de lo vertical es en razón de una ocupación de lo horizontal, pasando por una diagonalidad. Todas las películas presentan caídas de las figuras. En cada secuencia es posible entender la caída por la sensación de verla, por la percepción de verla, por la representación de la idea de verla, identificada con la memoria activa del espectador, sabe qué es caer, ahora observa y escucha cómo es caer, en una especificidad plástica y única a ese filme. Se determina así un ritmo activo del espectador al vivir un filme. Por lo tanto, es posible referirse a una vitasonoridad como aquellos sonidos que se evocan directamente

ligados a una imagen –sensación, en referencia a las cualidades cinematográficas: sonido del cuerpo suspendido, sonido de la puesta en escena en diagonal, etc.

Actualmente, las producciones cinematográficas no pueden ser determinadas sólo como muestras de representaciones, sino como presentaciones de presencias diseñadas en tanto que el espectador puede determinar la presencia visual y sonora de lo ingrávido y del plasma [*The Matrix*], del movimiento alongado y suspendido para contemplar la espacialidad a través de su intensificación y detalle de los cuerpos que la crean [*300*], del estado de plasma de los muros y los cuerpos [*The Matrix, Ultraviolet, Hero*] y la pérdida de la isotropía del espacio y del tiempo [*Inception, Avatar y Cut*]. Dichos procesos semióticos son posibles a partir de los matices determinados desde el diseño y animación de lugares comunes, de la plasticidad de los cuerpos que ocupan la espacialidad, la temporalidad y la movilidad mediante los detalles realistas para enfatizar la corporeidad y corporalidad, brindando valores a lo figurativo de la diégesis y por supuesto, provocando una significación más detallada de este tipo de creaciones.

Reflexiones teóricas y propuestas metodológicas desde los estudios de los procesos comunicativos: cine digital.

La presente disertación se enfocó en el estudio del fenómeno fílmico como indicativo y reflexivo. Indicativo porque parte de un hecho fílmico, un hecho estético y un acto comunicativo para hacer referencias a partir de una realidad mediante la aplicación del análisis cinematográfico. Reflexivo porque presenta un análisis como parte esencial de conocer los diferentes textos fílmicos, al mismo tiempo que llega a resultados a partir de la experiencia con el objeto al que hace referencia. De la misma manera, se refiere a la representación como parte figurativa de la diégesis del filme y por otro lado, es la exposición de experiencias con las técnicas y los artificios del cine digital propiamente como textos de un espacio y tiempo específicos, lo cual hace al cine un arte que conlleva al espectador a tener una experiencia orgánica con su medio para poder entender un sentido.

Se insiste en el estudio del proceso comunicativo como una motivación, un proceso definido a partir de la caracterización de un sujeto social mediante una síntesis temporal de sensaciones e ideas que no son del todo subjetivas, pues son resultado de un entorno cultural, evocando una correspondencia ontológica entre el **Ser** de manera predicativa y existencial y por otra parte, en **Apariencia** como manifestación de una realidad, a través de diversas formas de representar un mundo mediante dos fases complementarias entre sí: **Sentir y Pensar**. Sentir como una acción en la que se involucran los sentidos y que por medio de ellos existen sensaciones provocadas por causas externas o internas mediante la organicidad de cuerpo, es decir, la posesión del cuerpo, la empatía con los cuerpos, la corporeidad de los cuerpos representados y la corporalidad de la experiencia del Ser y de la Apariencia. Asimismo, Pensar como aquella acción que conlleva todo el tiempo a la especulación y afirmación de fenómenos mediante las ideas y los conceptos recurridos por un lenguaje como mediación entre el sujeto y el mundo.

El estudio del largometraje como un texto y del acto comunicativo emanado desde el universo filmico, conlleva a la disertación de la experiencia estética como un modo y una situación privilegiados de conocimiento en tanto que es resultado de un proceso de comunicación previo, en el cual ya existe la apropiación de un objeto cultural no sólo desde la razón, sino de las sensaciones corporales que son expresadas mediante signos aprehendidos socialmente. Es válido realizar este tipo de aproximaciones al hecho cinematográfico y nombrarlo proceso semiótico en tanto acto comunicativo observable de forma analítica, asimismo estudiar al espectador como sujeto simbólico y su manera de relacionarse fehacientemente mediante un proceso de experiencia que es estético, sublime y objetivo en tanto que es enunciable; es decir, objetivable como proceso cultural. La experiencia estética es al estudio de la comunicación, resultado de un proceso comunicativo por el hecho de categorizar una experiencia; en ese sentido, es posible determinar un orden específico de objetos estéticos, formas estéticas, ritmos estéticos, etc., al generar un sentido subjetivo, pero también objetivo en tanto que se refiere a la experiencia con un objeto cultural identificable a partir de los signos que contiene, que evoca y que se reconoce a partir de su simbolización.

Por ende, los estudios de estética son de interés para la comunicación en tanto procesos sociales, culturales y de vital importancia en el intercambio simbólico de una sociedad, siendo que es posible hacer una lectura y análisis de las formas de apreciación y categorización de un entorno mediante sus significaciones. El hecho estético es apreciación así

como categorización del mundo, donde el espectador se ve involucrado a partir de sus experiencias sensoriales, emocionales y de pensamiento. Como un acto comunicativo, la experiencia estética con un universo fílmico es de manera sustantiva, adjetiva y activa, es decir, con cualidades cinematográficas y acciones representadas mediante la presentación de formas que en su presencia motivada existe una relación *in - tensa* en tanto sujeto y *ex - tensa* en tanto social, en donde la motivación de ese hecho trasciende mediante la experiencia estética como un proceso de conocimiento del mundo. De un momento específico donde las propuestas tecnológicas aplicadas al cine digital no sólo tienen que ver con un orden económico, político o social, también son de orden estético y con ello, una pauta para el estudio de la disposición de los espectadores como sujetos que contemplan su entorno, en busca de cómo observar y cómo escuchar mediante la *estesis* resultante de un cuerpo percibiente. Es de interés para el estudio de la comunicación que actualmente los espectadores asistan a las salas cinematográficas con la intención de ver un filme y tengan la “posibilidad” de “seleccionar” qué tipo de experiencia estética fílmica quieren: digital, 3D, 4D, 4DX o quizá entrar a vivir un filme que a través de sensores puestos en ellos, es posible cambiar las escenas de la película y con ello, determinar la historia mediante los pulsos cardiacos relacionables con estados anímicos o de humor y de las muestras fisiológicas relacionadas con el aburrimiento, la tristeza, el miedo, etc²²² de los espectadores. También se trata de participar de las formas de contemplación en donde estéticamente ya no es posible sólo hacer referencia a un espacio euclidiano, sino integrar la concepción de la presencia de espacios no euclidianos y curvos donde los vectores son sólo una opción de representación del espacio y tiempo cinematográficos. Por ende, se debe sentir y pensar en torno a una **Estética de las Intensidades** centrada en las sensaciones, la simultaneidad, la inmediatez y el impacto en tanto que son procesos que se presentan en la experiencia artística. Más allá de la estética de la contemplación, la estética de la intensificación existe en razón de la continuidad: la elongación del espacio, la suspensión de los cuerpos, de la detención del tiempo o la temporalización del espacio.

Además, la forma de relación del espectador con el cine difiere de décadas anteriores. En principio, se trata de una relación donde se prescinde de un referente profílmico a partir de la creación digital, lo cual problematiza el realismo y verosimilitud del discurso cinematográfico en relación con los hechos. Se trata de “la creación de realidades sintéticas que

²²² Agencia. “Inventan una película que cambia según el ánimo de la audiencia.” *BBC Mundo y Tecnología*. Lunes 13 de mayo de 2013. [www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2013/05/130513_tecnologia_cine_subconsciente_aa.shtml?print=1] Consulta: Mayo 2013.

pueden ser contempladas como realidades fotográficas”. Prince [1996: 31] Por ende, esta relación del cine con el espectador impacta en su forma de percibir su entorno, creando una serie de conexiones entre las representaciones de una realidad ficcionada en un filme y por otro lado, las características espacio-temporales sociales de un mundo tridimensional y que aparece tanto en documentales como en ficciones.

En ese sentido, desde el análisis cinematográfico se plantea el estudio del hecho fílmico a partir de una interdisciplinariedad, al ser creado a partir de ella: técnicas cinematográficas clásicas, implementación de *software* y *hardware*, estudios de biomecánica y matemáticas aplicadas para el desarrollo de la plasticidad de los cuerpos y la ejecución de movimientos realistas, en fin, diferentes conocimientos que hacen del campo cinematográfico un espacio de reflexión epistemológica y ontológica. En consecuencia, esta investigación no sólo buscaba la reflexión respecto de los aspectos formales del cine, sino el análisis de la narrativa cinematográfica desde la importancia del desarrollo de las técnicas actuales y la relación con otros conocimientos como el foto-realismo y la pintura siendo que la elaboración de este tipo de cine se refiere a una estrategia estética que es creada mediante una computadora sin la necesidad de referentes reales y tangibles y que de igual manera impacta al espectador.

El tema del cine no sólo obedece a contar historias. También a determinar la manera selectiva de su realización, decidir cómo va a ser abordada dicha historia, los estilos, las apropiaciones. Una combinación de elementos a través de un estilo. Este conjunto de elementos permite definir desde la Estética de las Intensidades las cualidades del cine digital no sólo en función de las técnicas aplicadas al cine, también en relación de la experiencia estética que el espectador tiene a partir de ellas mediante un hecho fílmico.

De esta manera, el cine es un conjunto de conocimiento, un asunto de cuerpos representados y comprendidos a partir de su corporeidad en constante motivación en un espacio - tiempo como condiciones de la experiencia. En ese sentido, las cualidades cinematográficas permiten presentar las distinciones de la *puesta en imagen* para comprender que las cualidades cinematográficas como la corporeidad, la corporalidad, la verticalidad, la horizontalidad, la diagonalidad, la circularidad, la ritmicidad y la movilidad, son en razón de la búsqueda de la motivación representada y presentada. Por lo tanto, de la motivación de todo lo que está en esa **puesta en imagen cinematográfica**. De allí la insistencia en ejemplificar

al cuerpo sin órganos en tanto que se pretende signarlo como un accidente y por lo tanto, dar paso a la concepción de la motivación en el sentido de las nuevas tecnologías donde la animación, el diseño y la creación por computadora pone en crisis el concepto de referente y da paso a la elaboración de textos donde las escenas al aire libre, o los majestuosos paisajes (como en *300*) no existen en un allá y antes de lo real, sino en un aquí y ahora del cine, un cine presente por su *motivare*.

Fuentes documentales

Bibliografía

- Abbagnano, Nicola. (2008) *Diccionario de Filosofía*. México: FCE.
- Aguilar, García, Teresa. (2008) *Ontología Cyborg El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. España: Gedisa.
- Anthropogénie, extraits du chapitres 14- "Les images détaillées* », dans Cahier Louis-Lumière. « Un cinéma du subjectif » Actes du colloque organisé par l'École Supérieure d'Audiovisuel (ESAV), Université de Toulouse Le Mirail et l'École Nationale Supérieure Louis-Lumière, France, 2011, p. 27.
- Arbus, Pierre. « Vers la totalité esthétiqua du fragment. » Cinergon, Les sons au cinéma. France: Actes du colloque d'Aix, 17/18, 2004.
- Aristóteles (2001) *Física*. México: UNAM.
- Aristóteles. (2004) *Tratados de lógica. (El organon)*. México: Porrúa.
- Aristóteles. (2011) *Arte poética*. México: UNAM.
- Arnheim, Rudolf. (1986) *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós.
- Arnheim, Rudolf. (1996) *El cine como arte*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, Jacques. (1995) *L'oeil interminable*. Paris: Nouvelles Éditions Séguier.
- Aumont, Jacques. (2001) *La estética del cine. Espacio fílmico*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, Jacques. (2007) *Moderne? Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*. Paris : Cahiers du Cinéma,.
- Aumont, Jacques; Marie, Michel. (2006) *Diccionario teórico y crítico del cine*. Argentina: La Marca.
- Bachelard, Gastón. (2006) *La poética del espacio*. México: FCE.
- Balázs, Béla. (1924) *Der sichtbare mensch, oder die Kultur des films*.
- Barba, Eugenio. (1990) *El arte secreto del actor. Diccionario de Antropología Teatral*. México: Pórtico de la ciudad de México.
- Barthes, Roland (1997) *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, Roland. (1995) *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, Roland. (2001) *La torre Eiffel*. Barcelona: Paidós.
- Bartra, Roger. (2007) *Antropología del cerebro. La conciencia y los sistemas simbólicos*. México: FCE.
- Bayer, Raymond. (2002) *Historia de la Estética*. México: FCE.
- Baz. *Metáforas del cuerpo. Definiciones del cuerpo y su relación con el espacio*.
- Bazin, André. (1999) *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Beardley, Monroe; Hospers, John. (1984). *Estética: Historia y fundamentos*. Madrid: Cátedra.
- Benveniste, Émile. (2006) *Problemas de lingüística general*. México: Siglo XXI.
- Berentano, Francisco. (1879) *Psicología*. Buenos Aires: ed. Shapire-Paraná.
- Bergson, Henri (2007) *La evolución creadora*. Buenos Aires: Cactus.
- Bergson, Henri. (2006) *La pensée et le mouvant*. France: PUF.
- Bergson, Henri. (2007) *Materia y memoria*. Buenos Aires: Cactus.

- Beriain, Josetxo (comp.) (1996) *Las consecuencias perversas de la modernidad*. España, Anthropos.
- Bohm, David. *La totalidad y el orden implicado*. España: Cairos, 2005, 305 pp.
- Boi, Luciano. (2000) *Géomotétrie, physique et biologie théoriques : esquisse d'une morphodynamique*. France : CAMS, n. 193.
- Bordwell, David. (2007) *El Arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Bowker, John. (2006) *Diccionario abreviado Oxford de las religiones del mundo*. Barcelona: Paidós.
- Brugger, Walter. (1978) *Diccionario de Filosofía*. Barcelona: Herder.
- Buckland, Warren & Elsaesser, Thomas. (2002) *Studying contemporary american film*. London: Arnold-Oxford University Press.
- Buckland, Warren. (1995) *The films spectator. Form, sign to mind*. Amsterdam: University Press.
- Buckland, Warren. (2000) *The Cognitive Semiotics of Film*. USA: Cambridge University Press.
- Cabrera, Julio. (2005) *Cine: Filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. España: Gedisa.
- Casacuberta, David. (2000) *¿Qué es una emoción?* Barcelona: Crítica.
- Casetti, Francesco. (1998) *¿Cómo analizar un filme?* Barcelona: Paidós.
- Castañeda, Areli. (2008) *11'09''01. September 11. El cinegrama... ese obtuso objeto de deseo barthiano*. México: Tesis de Maestría (UNAM).
- Castellanos, Vicente. "Estrategias de análisis cinematográfico: forma y ¿contenido?" FIAAC 2007, Foro Internacional de Análisis Cinematográfico. México: Progreso, p. 32-36.
- Castellanos, Vicente. (2004) *La experiencia estética en el cine*. México : Tesis de Doctorado (UNAM).
- César González Ochoa. (1997) *Filosofía y semiótica: algunos puntos de contacto*. México: UNAM – Instituto de Investigaciones Filosóficas,
- Chion, Michel. (1999) *La audiovisión : introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Christian Metz. (2002) *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Clifford Geertz. *Conocimiento local: ensayos sobre la interpretación de las culturas*. Barcelona: Paidós, 1994.
- Cody, Michael; Vorderer, Peter. (2009) *Serious Games. Mechanisms and effects*. New York: Routledge.
- Cody, Michael; Vorderer, Peter. (2009) *Serious Games. Mechanisms and effects*. USA: Ute Ritterfled.
- Cohen-Séat, Gilbert. (1946) *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Da Vinci, Leonardo. (2006) *Cuadernos*. España: Parragón.
- Darley Andrew. (2002) *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Datri, Edgardo. (1999) *Geometría y realidad física. De Euclides a Riemann*. Buenos Aires: Educo-Eudeba.
- Deleuze, Gilles (2002) *Francis Bacon: Lógica de la sensación*. España: Taurus.
- Deleuze, Gilles. (2003) *La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1*. España: Paidós.
- Deleuze, Gilles. (2004) *La imagen tiempo. Estudios sobre cine 2*. España: Paidós.
- Deleuze, Gilles. (2008) *Kant y el tiempo*. Buenos Aires, Cactus.
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. (1989) *El pliegue*. Barcelona: Paidós.
- Descartes, René. (1963) *Las pasiones del alma*. Buenos Aires: Aguilar.
- Dorra, Raúl. (2011) *La casa y el caracol. Materiales sensibles del sentido [2]*. México: BUAP –Plaza y Valdés.
- Ducrot, Oswald; Tzvetan, Todorov. (2005) *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. México: Siglo XXI.
- Dudley, Andrew. (1992) *Las principales teorías cinematográficas*. Madrid: Rialp.
- E. Bruce Goldstein. (1988) *Sensación y percepción*. Madrid: Debate, p.334.
- Eisenstein, Sergei. (2006) *La forma del cine*. México: Siglo XXI.
- Epstein, Jean. (1926) *Le cinématographe vu de l'Etna*. Paris.
- Epstein, Jean. (1930) "The cinema continues", en *French Film Theory and Criticism*. Vol. II. Princeton UP (1988).

- Epstein, Jean. (1960) *La inteligencia de una máquina*. Argentina: Nueva Visión.
- Epstein, Jean. (1974) *Écrits sur le cinéma*. Paris : Editions Seghers.
- Esteve Riambau. (2011) *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*. Madrid: Cátedra, p. 107.
- Ezcurdia, Maritza ; Hansberg, Olbeth. (2003) *La naturaleza de la experiencia. Volúmen I: sensaciones*. México: UNAM – IIF.
- Faure, Elie. (1934) *Introduction à la mystique du cinéma*. Paris : Editions Edgar Malfère.
- Faure, Elie. (1934) *Ombres solides (Essais d'esthétique concrète)*. Paris : Éditions Edgar Malfère, collection Perspectives9.
- Ferraris, Maurizio. (1999) *La imaginación*. Madrid : Visor.
- Fontanille, Jacques. (1989) *Les espaces subjectifs : introduction a la sémiotique de l'observateur*. Paris: Hachette.
- Franke, H. (coord.) (1967) *Diccionario de Física*. Barcelona.
- Gardies, André. (1933) *L'espace au cinéma*. París: Méridiens-Klincksieck.
- Garzón Bates, Mercedes. (2000) *De la ética a la frenética*. México: Torres Asociados.
- Gaudreault, André, Jost, Francois. (1995) *El relato cinematográfico. Ciencia y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Geertz, Clifford. (1994) *Conocimiento local: ensayos sobre la interpretación de las culturas*. Barcelona: Paidós, 297 pp.
- Gómez Tarín, Francisco Javier. (2008) *Wong Kar-Wai. Grietas en el espacio-tiempo*. España: Akal.
- Hall, Edward. (2009) *La dimensión oculta*. México: Siglo XXI.
- Hans Robert Jauss. (2002) *Pequeña apología de la experiencia estética*. Barcelona: Paidós.
- Hanson, Matt. (2000) *Cine digital. Escenarios de ciencia Ficción. Estudios sobre Matrix*.
- Hawking, Sthephen (2005) *Brevísima historia del tiempo*. Barcelona: Crítica.
- Heidegger, Martin. (2006) *Arte y poesía*. México: FCE.
- Julio Cabrera. (2005) *Cine: Filosofía: una introducción a las películas a través del análisis de las películas*. España: Gedisa, p.18.
- Jullier, Laurent. (2002) *Cinéma et cognition*. Paris : L'Harmattan.
- Jullier, Laurent. (2011) *L'analyse de séquences*. Paris: Armand Colin.
- Kant, Immanuel. (2005) *Crítica de la razón pura*. México: Porrúa.
- Krakahuer, Siegfried. (1989) *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Barcelona: Paidós.
- La Ferla, Jorge. (2009) *Cine [y] digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires: Manantial.
- Labrada, María Antonia. (1990) *Belleza y racionalidad*. Navarra: Ediciones Universidad de Navarra.
- Le Breton, David. (2003) *La sociología del cuerpo*. Argentina: Nueva Visión.
- Levi, Beppo. (2000) *Leyendo a Euclides*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- Lindsay, Vachel. (1914) *The progress and poetry of the movies: a second book of film criticism*.
- Lipovetsky, Gilles Serroy, Jean. (2009) *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lizarazo, Diego. (2004) *La fruición fílmica. Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica*. México: UAM-X.
- López Ramos, Sergio. (2006) *El cuerpo humano y sus vericuetos*. México: Porrúa.
- Lotman, Iuri. (1979) *Estética y semiótica del cine*.
- Lotman, Iuri. (1979) *Estética y semiótica del cine*. España.
- Lotman, Iuri. (2000) *La semiósfera III. Semiótica de las artes y de la cultura*. Madrid: Cátedra.
- Mandoki, Katya. (2006) *Prácticas estéticas e identidades sociales. Prosaica II*. México: Siglo XXI-CONACULTA-FONCA.
- Mandoki, Katya. (2008) *Estética cotidiana y juegos de la cultura. Prosaica I*. México: Siglo XXI-CONACULTA-FONCA.
- Manovich, Lev. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Anagrama.

- Marzano, Michela. (2007) *Dictionnaire du corps*. Paris: PUF.
- Maurice Merleau-Ponty. (1971) *Existence et dialéctique*. France : PUF, p.37.
- Merleau Ponty, Maurice. (1971) *Existence et dialéctique*. Paris: PUF.
- Merleau Ponty, Maurice. (1975) *Fenomenología de la percepción*. México: FCE.
- Merleau Ponty, Maurice. (1979) *Posibilidad de la filosofía*. Madrid: Narcea.
- Merleau-Ponty, Maurice. (1977) *La structure du comportement*. Paris: PUF.
- Merleau-Ponty, Maurice. (1977) *Sentido y sin sentido*. España: ediciones Península.
- Metz, Christian. (2002) *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Miguel Sassano. (2003) *Cuerpo, tiempo y espacio. Principios básicos de la psicomotricidad*. Buenos Aires: Stadium.
- Mitry, Jean (1963) *Estética y semiótica del cine*.
- Mitry, Jean. (1990) *La semiología en tela de juicio (cine y lenguaje)*. Madrid: Akal.
- Monguet, Josep; Londoño, Felipe César. (S/F) *Interficies de las Comunidades Virtuales*.
- Münsterberg, Hugo. (1916) *The photoplay. A psychological study*.
- Nubiola, Jaime. (1989) *Hablando de Artefactos*. En Anuario Filosófico, XVII/2.
- Paquin, Nycole. (2001) *Le corps jugé. Sciences de la cognition et esthétique des arts visuels*. Québec : Press Universitaires.
- Pasolini, Pier Paolo. (2006) *Cinema: el cine como semiología de la realidad*. México: UNAM - CUEC.
- Pecori, Franco. (1977) *Cine, forma y método*. Barcelona: GG.
- Peirce, Charles. (1980) *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Peirce, Charles. (1988) *El hombre, un signo*. Barcelona: Crítica.
- Platón. (2003) *Diálogos*. Madrid: Editorial Gredos.
- Pribram, Karl. (1980) *Cerebro, mente y holograma*. España: Alambra.
- Pribram, Karl. (2006) *El paradigma holográfico*. España: Kairos.
- Rajchman, John. (2000) *Deleuze. Un mapa*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Riambau, Esteve. (2011) *Hollywood en la era digital: de Jurassic Park a Avatar*. España: Cátedra.
- Rohmer, Eric. (2000) *El gusto por la belleza*. Barcelona: Paidós.
- Sassano, Miguel (2003) *Cuerpo, mente y espacio. Principios básicos de la psicomotricidad*. Buenos Aires, Stadium.
- Simón Marchán Fiz. (1983) *La estética en la cultura moderna: de la Ilustración a la crisis del estructuralismo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Stanislaw, Lem. (2005) *Diarios de las Estrellas*. Madrid: Alianza.
- Stephenson, Neal. (1992) *Snow Crash*.
- Tagg, Philip. (1992) *Hacia un signo. Tipología de la Música*. Secondo convegno Europeo di Analisi musicale. Italia: Università degli studi di Trento.
- Torres Ornelas, Sonia. (2012) *(Montajes) Entre filosofía y cine*.
- Vigotsky, Lev. (2008) *Pensamiento y lenguaje*. México: Quinto Sol.
- Wittgenstein, Ludwig. (2007) *Gramática filosófica*. México: UNAM.
- Yates, Steve. (2002) *Poéticas del espacio*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Yoel, Gerardo (comp.) (2004) *Pensar el cine I. Imagen, ética y filosofía*. Buenos Aires: Bordes-Manantial.
- Yoel, Gerardo (comp.) (2004) *Pensar el cine II. Cuerpo[s], temporalidad y nuevas tecnologías*. Buenos Aires: Bordes-Manantial.
- Youngblood, Gene. (2012) *Cine Expandido*. Buenos Aires: EDUNTREF.
- Zambrano, María. (1989) *Notas de un Método*. Madrid: Mondadori, 1989.
- Zavala, Lauro. (2005) *Elementos del discurso cinematográfico*. México: UAM-Xochimilco.

Zumalde, Imanol. (2011) *La experiencia fílmica. Cine, pensamiento y emoción*. España: Cátedra.

Publicaciones periódicas

- « Réalités de l'image. Image de la réalité. » *Revue Champs visuels. Revue interdisciplinaire de recherches sur l'image*. France : L'Harmattan, N.1, Mars 1996.
- Agencia EFE. "Actores digitales se lucirán pronto.". Periódico *Nación*. Costa Rica, Lunes 7 de julio de 2008. [www.nacion.com/viva/2008/julio/07/viva1605055.html]
- Aguilar, Andrea. "La imagen puede ser el nuevo opio del pueblo." Entrevista a Marc Augé. *El País*. Madrid, 23 junio 2007 [www.elpais.com]
- Anderson, Joseph & Barbara. "The Myth of Persistence of Vision Revisited", en *Journal of Film and Video*, V.45, N.1 (Spring 1993), pp. 3-12.
- Bal, Mieke. "Conceptos viajeros en las humanidades." *Revista Estudios Visuales*.
- Campo-Redondo, María. "El cine como recurso tecnológico en la creación de conocimiento: estudio de caso en la enseñanza de la orientación de la violencia familiar." *Enl@ce. Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*. Año 3, N.3, Septiembre-Diciembre 2006 (ISSN 1690-7515)
- Carvajal, Alberto. "Caos y creatividad." *Revista ALCIONE*. N.21. Versión electrónica consultada: julio 2007 [www.alcione.org]
- Favella, Raúl. "El cine como experimentación filosófica. Alain Badiou" *Revista Lote*, Diciembre 2003, Año VII, N.77 [www.revistalote.com.ar]
- Lampis, Mirko. [2004] "La textura del texto. El concepto de texto en la obra de Iuri Lotman", en *Entretextos. Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura*. Granada, Noviembre, N.4.
- Michel, Aimé. "El holograma, modelo del universo." *Revista ALCIONE*. N.21. Versión electrónica consultada: julio 2007 [www.alcione.org] (artículo traducido por Carmen Bustos, extraído de la Revista *Question de*, París: Editions Retz).
- Nel, Noël. « La dimension corporelle dans la théorie du cinéma. » *Les images du corps. Revue Champs visuels. Revue interdisciplinaire de recherches sur l'image*. Francia : L'Harmattan, N.7, Nov. 1997, p.60-74.
- Olsen, Mark. "An epic battle is pumped up", *LA Times*, 14 de Enero de 2007.
- Paz, Dalia de. "Atrapados en 4D". Agencia de noticias *El Universal*. Lunes 22 de agosto de 2011. [www.eluniversal.com.mx]
- Peralta, Leonardo. "¿Qué tan rápido entiendes un mensaje?", en *Quo*, México, 19 Enero 2013. [www.quo.mx].
- Pierron, Marie-Jo. « Image du corps et corps de l'image. » *Les images du corps. Revue Champs visuels. Revue interdisciplinaire de recherches sur l'image*. Francia : L'Harmattan, N.7, Nov. 1997, p.75-81.
- Prince, Stephen, "True lies. Perceptual realism, digital images and film theory." En Revista: *Film Quarterly*, V.49, N.3, Primavera de 1996.
- Robles de la Torre, Gabriel. *The importance of the sense of touch in virtual and real environments*. En IEEE MultiMedia Magazine, USA, July-September, 2006 [www.computer.org]
- Vigato, Jean Claude. « Le corps de l'architecture. » *Les images du corps. Revue Champs visuels. Revue interdisciplinaire de recherches sur l'image*. Francia : L'Harmattan, N.7, Nov. 1997, p.82-89.
- Warren Buckland. "Orientation in film space", en *Recherches en communication*, N.19, 2003.
- Zavala, Lauro. "Textos de trabajo para el Seminario Permanente de Análisis Cinematográfico", SEPANCINE, UAM-X, 2008.

Filmografía y videografía

300 [Zack Snyder/USA, 2006]
Apollo 13 [Ron Howard/USA, 1995]
Avatar [James Cameron/USA, UK, 2009]
Back to the Future Part II [Robert Zemeckis/USA, 1989]
Back to the Future Part III [Robert Zemeckis/USA, 1990]
Back to the Future [Robert Zemeckis/USA, 1985]
Batman Begins [Christopher Nolan/USA, UK, 2005]
China, 2006]
Cut/Saam gaang yi [Tres extremos. Chan-wook Park, 2004]
Forrest Gump [Robert Zemeckis/USA, 1994]
Ghost in the Shell [Mamoru Oshii/Japón, 1995]
Ghost in the Shell 2: Innocence [Mamuro Oshii/Japón, 2004]

Gladiator [Ridley Scott/USA, UK, 2000]
Gravedad [Alfonso Cuarón/USA, UK, 2012]
Harry Potter and the Deathly Hallows 1 [David Yates/UK, USA, 2010]
Harry Potter and the Deathly Hallows 2 [David Yates/USA, UK, 2011]
Inception [Christopher Nolan/USA, UK, 2010]
Indiana Jones and the Last Crusade [Steven Spielberg/USA, 1989]
Jumanji [Joe Johnston/USA, 1995]
La nuit américaine [François Truffaut/Francia, Italia, 1973]
Like a Rolling Stone [Intérprete: Rolling Stones, 1995]
Lost in Space [Stephen Hopkins/USA, 1998]
Man cheng jin dai huang jin jia [La maldición de la flor dorada. Yimou Zhang/Hong Kong,
Men in Black II [Barry Sonnenfeld/USA, 2002]
Panic Room [David Fincher/USA, 2002]
Pearl Harbor [Michael Bay/USA, 2001]
Pirates of the Caribbean: on stranger tides [Rob Marshall/USA, 2011]
RoboCop [Paul Verhoeven/USA, 1987]
Scott Pilgrim vs. The World [Edgar Wright/USA, UK, Canadá, Japón, 2010]
Shi mian mai fu [La casa de las dagas voladoras. Zhang Yimou/China, Hong Kong, 2004]
Smirnoff [Michel Gondry, 1997]
Solaris [Andrei Tarkovsky/Unión Soviética, 1972]
Spider-Man 2 [Sam Raimi/USA, 2004]
Spider-Man 3 [Sam Reimi/USA, 2007]
Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back [Irvin Kershner, 1980]
Star Wars Episode VI: Return of the Jedi [Richard Marquand/USA, 1983]

Sucker Punch [Zack Snyder/USA, Canadá, 2011]
The Dark Knight Rises [Christopher Nolan/USA, UK, 2012]
The Dark Knight [Christopher Nolan/USA, UK, 2008]
The Hobbit: an unexpected journey [Peter Jackson/USA, Nueva Zelanda, 2012]
The Hobbit: the desolation of smaug [Peter Jackson/USA, Nueva Zelanda, 2013]
The Hobbit: there and back again [Peter Jackson/Nueva Zelanda, USA, 2014]
The Matrix [Andy Wachowski & Lana Wachowski/USA, Australia, 1999]
Titanic [James Cameron/USA, 1997]
Tron Legacy [Joseph Kosinski./USA, 2010]
Tron [Steven Lisberger/USA, 1982]
Twister [Jan de Bont/USA, 1996]
Ultraviolet [Kurt Wimmer/USA, 2006]
Watchmen [Zack Snyder/USA, 2009]
Who Framed Roger Rabbit [Robert Zemeckis/USA, 1988]
Wo hu cang long [El tigre y el dragon. Ang Lee/Taiwan, Hong Kong, USA, China, 2000]
Ying xiong [Héroe. Zhang Yimou/China, Hong Kong, 2002]

Publicaciones digitales.

Cecilia Bembibre. *Definiciones*. Consulta: www.definicionabc.com/comunicacion/infografia.php Consulta: Agosto 2012.

David S. Cohen. *Entrevista de David S. Cohen a James Cameron, Variety*, 11 de abril de 2009. <http://www.filasiete.com/entrevistas/james-cameron-director-de-avatar> Consulta: octubre 2012.

Diccionario de Filosofía. [<http://www.e-torredebabel.com>] Edición en papel: Javier Echegoyen Olleta. (1996) Filosofía Medieval y Moderna: Historia de la Filosofía. Volumen 2. Editorial Edinumen.

Diccionario Larousse 2002. Colombia: Larousse, 2002, p.245. Se trata de la “percepción del equilibrio y de la posición de las partes del cuerpo.” [www.rae.es Consulta: 20 Febrero 2012.

Diccionario medico-biológico, histórico y etimológico. Ediciones Universidad de Salamanca. www.dicciomed.eusal.es

Elena Sanz. “Todos los secretos de Avatar en 3D”. *Revista Muy interesante*. Fecha: 3 Diciembre de 2009. www.muyinteresante.es/todos-los-secretos-de-avatar-en-3d Consulta: Diciembre 2012.

Gilles Deleuze. *¿Qué es el acto de creación?* (2003) [<http://www.proyectotrama.org/00/trama/SaladeLectura/BIBLIOTECA/elacto.htm>]

Ignasi de Sola-Morales. *Arquitectura líquida*. Fuente: <http://upcommons.upc.edu/revistes/bitstream/2099/2110/1/5.pdf> Consulta: Diciembre 2012.

IMDB [Archivo digital] www.imdb.com

León Casero, Jorge. “Gilles Deleuze”, en *Philosophica: Enciclopedia filosófica on line*. 2012. Consulta: <http://www.philosophica.info/archivo/2012/voces/deleuze/Deleuze.html>

Manovich, Lev. ¿Qué es el cine digital? www.manovich.net

Manovich. La forma de mosaico del cine digital. www.manovich.net

Manovich. "La visualización de datos como nueva abstracción y *antisublime*." Revista Estudios Visuales.
http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/manocivh_visualizacion.pdf

Marta Gerez-Ambertín. *Semiosis social: fundamentos*. <https://sites.google.com/a/fundpsicsigmundfreud.org/articulos-de-interes/home/semiosis-social-fundamentos> Consulta: Noviembre 2012.

S/A. [2004] "Animación por ordenador.", en *Tecnologías para los Sistemas Multimedia*. España, p. 3 (www.dis.um.es) Consulta: Noviembre 2012.

S/N. *Material de registro holográfico compatible con el medio ambiente*. España: Universidad de Alicante, Vicerrectorado de Investigación, Desarrollo e Innovación. S/F [<http://sgitt-otri.ua.es/es/empresa/documentos/registro-holografico-definitivo-espaf1ol.pdf>]
Consulta: Diciembre de 2012.

www.wikipedia.org/steadicam Consulta: Octubre 2012.

Josep Monguet; Felipe César Londoño. [S/F] *Interficies de las Comunidades Virtuales*.
www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6544/04CAPITULO02.pdf;jsessionid=D4924A4BB24C6B257E858BECE5731C7F.tdx2?sequence=5 Consulta: Febrero 2012.

ENLACES DIGITALES DVD

300 niño - <https://www.dropbox.com/s/x94kwqf21qzd3oa/Si%20300%20ni%C3%B1o.mp4>

300 this is sparta - <https://www.dropbox.com/s/u37vc68ql5mxvzs/Si%20300%20this%20is%20sparta.mp4>

Ariadne construye sueño - <https://www.dropbox.com/s/sd4931u02q397c0/Si%20Inception%20Ariadne%20construye%20sue%C3%B1o.mp4>

Avatar - <https://www.dropbox.com/s/4ixyk4adcyl6t6e/Si%20Avatar%202.mp4>

Avatar prueba - https://www.dropbox.com/s/zm46jib23dqsk21/Si%20Avatar_1.mp4

Cut -
https://www.dropbox.com/s/oaatrvmqsmkwjy/Corto%20_CUT_%20%282004%2C%20Park%20Chan%20Wook%2C%20Corea%20del%20Sur%29%20VOSE.flv

Hero - https://www.dropbox.com/s/9qbcsp2jtrg4rta/SIHero_4.mp4

Hero 1 - <https://www.dropbox.com/s/aslj2icom6rvnxo/SI%20Hero.mp4>

Hero-arrow.

Hero-forest.

Inception cafeteria - <https://www.dropbox.com/s/juwmk3tfc0ka9qi/Si%20Inception%20cafeteria.mp4>

Inception Hotel. <http://www.youtube.com/watch?v=YTgdLgazq-E>

Introducción Matrix - <https://www.dropbox.com/s/cj322cosi6jn65m/SI%20MATRIX%20PRIMERA.mp4>

Lobby Matrix - <https://www.dropbox.com/s/ngr698dmrssi02y/Si%20Lobby%20Matrix.mp4>

Matrix Absolut.

Matrix Cyborg.

Matrix Gravity.

Matrix rooftop.

Matrix rooftop bullet time - <https://www.dropbox.com/s/c33kv960m878cm2/SI%20M4TR1X2.mp4>

Matrix Trinity.

Matrix Neo in Mr. Smith.

Ultraviolet - <https://www.dropbox.com/s/fw66vgh63nsfa5l/Si%20Ultraviolet.mp4>