Colección Investigaciones contemporáneas sobre cine

Cine y forma

Fundamentos para conjeturar la visualidad fílmica

Rodrigo Martínez Martínez

Casa abierta al tiempo
Unidad Cuajimalpa
División Ciencias de la Comunicación y Diseño
UNAM La Universidad de la Nación
culturaUNAM
filmoteca unam

Mención honorifica del 2° Concurso Bienal de Tesis sobre cine 2016-2018 de la Filmoteca de la UNAM

Cine y forma
Fundamentos para conjeturar la visualidad fílmica

Rodrigo Martínez Martínez

Investigaciones Contemporáneas sobre Cine

Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

División
Ciencias de la
Comunicación y
Diseño

Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro
Rector General

Dr. José Antonio De los Reyes Heredia
Secretario General

UNIDAD CUAJIMALPA
Dr. Rodolfo René Suárez Molnar
Rector

Dr. Álvaro Julio Peláez Cedrés
Secretario Académico

Mtro. Octavio Mercado González
Director de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

Dra. Gloria Angélica Martínez de la Peña
Secretaria Académica de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

Consejo Editorial
Mtra. Lucila Mercado Colín
Dra. Deyanira Bedolla Pereda
Dr. Tiburcio Moreno Olivo
Dra. Inés Cornejo Portugal
Dr. Raúl Roydeen García Aguilar

Comité Editorial
Dr. Jesús González Requena
Dr. Aleksandra Jablonska Zaborowska
Dra. Claudia Arroyo Quiroz
Dr. Diego Lizarazo Arias
Mtra. María de Lourdes López Gutiérrez
Mtra. Consuelo Méndez Tamargo

Casa abierta al tiempo
Unidad Cuajimalpa

División Ciencias de la Comunicación y Diseño

Cine y forma
Fundamentos para conjeturar la visualidad fílmica

Rodrigo Martínez Martínez

Investigaciones Contemporáneas sobre Cine

Casa abierta al tiempo
Unidad Cuajimalpa

División Ciencias de la Comunicación y Diseño

Clasificación Dewey: 791.43656 M37 2019
Clasificación LC: PN1995.9.T43 M37 2019

Martínez Martínez, Rodrigo

Cine y forma : fundamentos para conjeturar la visualidad fílmica / Rodrigo Martínez Martínez ; cuidado de la edición José Axel García Ancira Astudillo ; diseño editorial Iván Hernández Martínez . – Ciudad de México : UAM, Unidad Cuajimalpa, División de Ciencias de la Comunicación y Diseño, 2019.

278 p. ; 15 x 22 cm. – (Investigaciones contemporáneas sobre cine)

ISBN de la colección: 978-607-28-1701-2
ISBN: 978-607-28-1704-3

1. Cine -- Innovaciones tecnológicas. 2. Cinematografía digital. 3. Cine -- Estética. 4. Cine -- Producción y dirección. 5. Filosofía del cine.

I. García Ancira Astudillo, José Axel, ed.

Cine y forma. Fundamentos para conjeturar la visualidad fílmica
Rodrigo Martínez Martínez | Primera edición, 2019.

D.R. © Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Cuajimalpa
División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Avenida Vasco de Quiroga #4871, Colonia Santa Fe Cuajimalpa,
Delegación Cuajimalpa, C.P: 05348, Ciudad de México.

Diseño Editorial: Lic. Iván Hernández Martínez

Cuidado de la edición: Mtro. José Axel García Ancira Astudillo
Ariadna Y. Rivera Noguéz
Daniela Olea Jaime

Diseño de portada: Lic. Iván Hernández Martínez

Prohibida la reproducción parcial o total de este libro por cualquier medio sin la autorización por escrito de la Universidad Autónoma Metropolitana, el editor o el autor.

Este libro fue arbitrado y dictaminado positivamente por tres pares evaluadores, bajo el sistema doble ciego. Ha sido valorado positivamente y liberado para su publicación por el Comité Editorial, y el Consejo Editorial de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño; Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.

ISBN de la colección: 978-607-28-1701-2
ISBN: 978-607-28-1704-3
Derechos reservados © 2019 | Impreso en México

Índice

Introducción 13
¿A qué alude la noción de forma? 18
La teoría formal del cine 23
Enfoques de la forma en el cine 28
Una adecuación del método de Karl Popper 32
Contrastar y conjeturar 39

Primera parte
Contrastar la forma fílmica 49

Capítulo Uno. Una idea pionera del montaje 51
La teoría de Hugo Münsterberg 51
Problemas y preguntas 53
Postulados 59
Conceptos 69
Contrastación teórica: el drama 85
Contrastación empírica. *Que tu alegría perdure* y la necesidad de la forma narrativa 93

Capítulo Dos. La posibilidad de la forma artística 105
La teoría de Rudolf Arnheim 105
Problemas y preguntas 106
Postulados 109
Conceptos 114
Contrastación teórica. La forma y el aspecto 128
Contrastación entre teorías. Patti Bellantoni y el color 133
Contrastación empírica. *Pina* y las formas híbridas 138

Capítulo Tres. Semblanza de la visualidad fílmica **151**
La teoría de Béla Balázs **151**
Problemas y preguntas **153**
Postulados **158**
Conceptos **166**
Contrastación entre teorías. Christian Metz, el motivo y el lenguaje **181**
Contrastación empírica. *Chronos*, el gesto visible y las formas puras **188**

Segunda parte
Conjeturar la visualidad del cine **197**

Capítulo Cuatro. Cine y forma **199**
La forma como adaptación **199**
El tema fílmico y el movimiento sintético **211**
Cine y realidad. La forma como proceso constructivo **220**

Capítulo Cinco. Cine digital y forma **237**
La forma como fusión. Una caracterización del cine digital **237**
Extrañamiento y cineplástica **241**
Cine de profundidades. El espacio profundo en la era digital **249**

Epílogo. Un dispositivo teórico **261**

Fuentes **271**

No sabemos; sólo podemos conjeturar.

Karl R. Popper

El cine es tanto un pensamiento que adquiere forma como una forma que permite pensar.

Jean-Luc Godard

La teoría no es gris. Sirve de mapa al viajero del arte, mostrándole todos los caminos y todas las posibilidades. Le inculca el coraje de emprender todos los viajes de Cristobal Colón.

Béla Balázs

[El cine] va a constituir el comienzo de una nueva mitología que continúe la obra de los viejos filósofos...

Paul Feyerabend

Introducción

La producción contemporánea de cine experimenta una coyuntura que reúne el proceso de digitalización a una tendencia de apertura estilística. Hay una diversificación de la producción que incluye tanto los usos y funciones de la tecnología y las técnicas digitales como la irrupción de numerosos estilos. Este proceso de diversificación implica una transformación estilística, tecnológica y teórica.

La primera transformación consiste en la aparición y estabilización gradual de tendencias estilísticas que no son compatibles entre sí. Liberados parcial o totalmente de los procedimientos y fórmulas de trabajo de las industrias predominantes, productores y realizadores han aprovechado la tecnología digital para hacer un cine que tiene cierta libertad en la etapa de planificación y posproducción de películas.

Las consecuencias en el estilo y la forma de las películas son notorias. Cineastas como Shane Carruth realizan trabajos con un control casi total del proceso. En *Upstream Color* (2013), por ejemplo, realizó la dirección, hizo el plan de producción, el guión, la música e, incluso, caracterizó un personaje. Usó cámaras digitales e hizo un trabajo de edición de sonido que sólo fue posible por los canales que ofrece la informática.

Si bien la película recuperó un motivo del cine de géneros (los *bodysnachters*), su propuesta visual resultó de un montaje paralelo intensificado que fragmenta los sucesos al extremo y que mezcla

el espacio y el tiempo del relato para cancelar varias convenciones de continuidad, linealidad y equilibrio del llamado cine clásico de Hollywood.

La diversidad estilística es resultado de una cultura del cine plenamente asimilada tanto por sus tecnologías como por sus formas expresivas. El cine contemporáneo es analógico y digital simultáneamente. Más allá de los dispositivos tecnológicos, estamos en una época donde es posible ver películas digitales con apariencia analógica o filmes analógicos con apariencia digital.

El cine digital no sólo es tal por la tecnología. Tiene a su disposición todo el repertorio expresivo de las distintas edades del cine. Va desde el estilo primitivo hasta el *slow cinema* sin dejar de lado esos dos grandes sistemas llamados cine clásico (Hollywood y la narración) y moderno (las nuevas olas europeas, orientales y latinoamericanas o la duración de la imagen en el tiempo).

El cambio tecnológico es la segunda transformación presente en el cine contemporáneo y consta de las dos primeras décadas de digitalización. Si bien el cine fundado en un pensamiento visual digital comienza a aparecer apenas con casos como el del propio Shane Carruth (*Primer* y *Upstream Color*), en filmes documentales como *Armadillo* (Janus Metz Pedersen, 2010) y *Leviatán* (*Leviathan*, Lucien Casting-Taylor, Verena Paravel, 2012) o en la irrupción del punto de vista cotidiano, o visión "doméstica" según piensa Esteve Riambau (2011), en casos como *El proyecto de la bruja de Blair* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999), la técnica digital ha incidido fundamentalmente en la producción, la distribución y la exhibición al sustituir casi por completo el celuloide y los proyectores de 35mm.

Otras manifestaciones de esta presencia tienen que ver con la intensificación de convenciones previamente consolidadas en la industria o con la ampliación del material visual. Si bien este medio siempre ha tenido la capacidad de plasmar formas inexistentes, ahora es posible crear imágenes de objetos que no existen

con una eficacia y una apariencia impensables para la tecnología analógica como lo vimos en *Gravity* (2013) o *Valerian* (2017).

Aunque podría parecer una transformación exclusivamente tecnológica, este giro ofrece una ventaja estética: no solamente crea apariencias totalmente diferentes a las que legó el cine analógico, sino que convive con ellas y amplía la posibilidad de producir percepciones extrañas a la visión cotidiana. Este resultado remite a uno de los problemas centrales de las teorías clásicas y contemporáneas de la forma: el proceso de extrañamiento.

Finalmente, el tercer hecho de la actual diversificación es de naturaleza teórica. Está caracterizado por estudios que no abordan directamente el cine, sino que se ocupan de las teorías del cine. Estos trabajos reconstruyen conceptos, buscan principios o métodos más sólidos, cuestionan los fundamentos o replantean problemas y teorías.

Este interés siempre ha existido en los ámbitos de la crítica y de la teoría del cine, pero la aparición de la antología *Post-Theory. Reconstructing film Studies* (1996), editada por David Bordwell y Noël Carroll, evidenció el deseo de examinar las condiciones de la teoría desde sus fundamentos o, al menos, los sistemas de conceptos y su formulación.

El propio Noël Carroll había introducido estos problemas de investigación en Princeton en un trabajo intitulado *Philosophical Problems of Classical Film Theory* (1988). Ese mismo año, Kristin Thompson publicó *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*, donde dejó observaciones oportunas sobre la necesidad de mirar la forma no como una entidad universal, sino como una manifestación particular en cada filme. Luego de estos trabajos vendría la colaboración ya mencionada de Noël y Bordwell, así como los artículos de Francesco Casetti (2007) y Malcom Turvey (2007), y los libros de Warren Buckland (*Film Theory. Rational Reconstructions*), y de D. N. Rodowick (*An Elegy for Theory*).

El rasgo decisivo de esta tendencia fue que los estudiosos del cine comenzaron a mirar los fundamentos filosóficos de la

teoría para cuestionar la pertinencia de los planteamientos y la coherencia de los sistemas conceptuales. Estas obras realizaron el viaje de regreso hasta las premisas que justifican sus teorías para comenzar a comprender la particularidad de los conceptos antes que del propio cine. Son críticas del conocimiento existente que pretendieron afianzar la teoría para volverla más sistemática y coherente.

Este libro se sitúa en este tipo de reflexión, pero parte del problema de la fundamentación de la teoría formal o teoría de la forma del cine.[1] Su objetivo es identificar, organizar y analizar los *postulados y conceptos* de las obras fundantes de esta perspectiva para identificar qué premisas conforman la base del pensamiento formal sobre este medio y qué proposiciones pueden ampliarse para armar una idea de *visualidad fílmica* que permita conjeturar el contexto de diversificación del cine.

La teoría de la forma representa la primera perspectiva que planteó problemas propios del cine. Se trata de una corriente de pensamiento cuyas preguntas y problemas han sido reformulados en diversas etapas desde que Vachel Lindsay y Hugo Münsterberg publicaron, respectivamente, *The Art of The Moving Picture* (1915) y *The Photoplay. A Psychological Study* (1916). Aunque la teoría formal no fue la única interesada en determinar

1 Es importante distinguir este vocablo y sus derivaciones de la noción de formalismo. En este libro emplearé el sustantivo forma para aludir a la configuración del cine y el adjetivo formal a todo aquello que es relativo a la forma. Algunas traducciones emplean el vocablo "formativo" para distinguir también el concepto de la escuela lingüística identificada como formalista. Es el caso de la edición de Gustavo Gili, traducida del original en inglés por Homero Alsina, de *Las principales teorías cinematográficas*, de Dudley Andrew. No emplearé ninguno de esos dos términos para procurar coherencia. Esta decisión principalmente está fundada en la etimología del vocablo. De acuerdo con el *Oxford Latin Dictionary*, la raíz latina significa apariencia o aspecto visible; pero también configuración, conformación o patrón (Oxford; 1968: 722). Las definiciones desde la etimología son semejantes al concepto de Rudolf Arnheim, quien entendía la forma como la apariencia externa o visual, pero también como la disposición. Este apunte no implica que el término será reducido a una sola definición. Cada análisis procurará establecer qué idea de este concepto aportó el autor en turno y sumará esa concepción al resultado final.

la esencia de este medio, sí fue la corriente más apegada a las cuestiones inherentes al cine antes que a los objetos de estudio originados en las aproximaciones de otras disciplinas.

Un análisis con rigor conceptual revelaría que, además, esta teoría es mestiza. Sus orígenes no fueron solamente conceptuales. Varios autores elaboraron poéticas antes que formulaciones teoréticas. El ejemplo más evidente fue el trabajo de Sergei M. Eisenstein quien, a pesar de que buscó elaborar una praxis compleja del montaje como la construcción de una forma con múltiples entramados en conflicto, también introdujo el problema conceptual de la diferencia entre imagen y representación, así como la cuestión del realismo. Los trabajos del realizador ruso fueron objeto de numerosas revisiones y ediciones que él mismo realizó, pero en donde hubo un problema latente de carácter teórico: la comprensión del modo en que el cine puede ser expresión y pensamiento visuales simultáneamente.

Si bien casi todos los autores fundantes de esta concepción platearon preceptivas, sus textos reflexionaron el cine como entidad autónoma. Pretendieron brindar independencia a este medio como sistema expresivo, como forma de cognición y como objeto de estudio. En esta fase del estudio de la forma, que es la que interesa principalmente a esta investigación, están los trabajos de Hugo Münsterberg, Béla Balázs y Rudolf Arnheim más allá de varios continuadores.

La teoría formal se ocupa de las propiedades visuales y las configuraciones audiovisuales del cine, así como de los usos y significados que tienen. Uno de los trabajos continuadores del enfoque original fue *El lenguaje del cine*, de V. F. Perkins, porque sintetizó la posición que caracterizó la primera etapa de este sistema teórico: *mirar al cine desde el cine*, o bien, como sugiere el título original, *el cine como cine* (*Film as Film*). Esta será la postura de los análisis que conforman el estudio de este concepto y de sus manifestaciones, pues parto del supuesto de que la forma –como *praxis* y concepto– posee una fundamentación apropiada,

aunque refutable y mejorable, para explicar la irrupción de nuevas tecnologías y poéticas.

Aunque no es posible ni pertinente aislar esta corriente teórica de otros enfoques o problemas para el estudio del cine, sus proposiciones sobre los componentes del medio conforman un objeto de estudio oportuno para una investigación que pretende una fundamentación teórica en una etapa en que, a decir de algunos investigadores contemporáneos como David Bordwell y Noël Carroll (1996), hay una tendencia a confundir ejercicios estandarizados de interpretación con ejercicios de teorización.

Al plantear esta distinción entre teorización e interpretación conviene introducir una pregunta concreta: ¿la noción de forma construida en torno del cine aporta explicadores apropiados para describir o problematizar las características del proceso fílmico enmarcado en la transformación tecnológica, estilística y teórica?

¿A qué alude la noción de forma?

Entre los pensadores de la antigüedad, la forma era uno de los criterios máximos de belleza. Encarnaba la unidad; es decir, la certeza de que el artista había logrado equilibrio; o bien, unidad de expresión. Antes que un concepto, esta noción funcionaba como un valor que presuponía que una obra era acabada y congruente.

En *La desintegración de la forma en las artes*, Erich Kahler encontró elementos para establecer que algunos parágrafos de Platón y de Aristóteles incluyen afirmaciones que caracterizan la forma. Su ensayo no menciona las diferencias entre el filósofo ateniense y su discípulo de Macedonia, pero sustenta la tesis de que "una obra de arte es un todo coherente y consistente". Kahler concluye que estas dos propiedades sugieren que la forma y lo bello son unidades que resultan de actos intelectuales. La forma es idea y objeto; inteligencia y plasmación.

El concepto de forma de la estética griega dispone de dos nociones compatibles: la apariencia y la disposición. Platón aludió el primer término. Aristóteles, por su parte, describió la tra-

ma; es decir, el esquema artístico de la tragedia. No habló de la apariencia, pero sí de la organización de las partes. Estos aportes establecieron uno de los criterios básicos para el análisis contemporáneo de las propiedades formales: la organización interna y la identidad externa; las relaciones entre los componentes y el resultado que ofrecen a la percepción.

En su monografía sobre la historia de forma, Wladyslaw Tatarkiewicz (2008) también encontró coincidencias entre Platón y Aristóteles, pero rastreó el término desde los pitagóricos y encontró que la raíz de la concepción más antigua partía del requisito de proporción. Mostró que Platón encontraba la fealdad donde no existía medida. En el *Filebo*, además, el pensador ateniense destacó que preservar la proporción contribuía a concretar la belleza. Aristóteles también defendía la necesidad de una disposición proporcional. Este criterio después fue compartido por Cicerón y sustentó la base de los estudios estéticos del siglo XIX.

Estas propiedades distinguen los principales aspectos estudiados por la estética formal. El término describe el aspecto y el esquema de una obra, pero también incluye su equilibrio y sus límites. Estas fueron las razones por las que Robert Von Zimmermann señaló que la forma era el "principio del arte antiguo" (Tatarkiewicz 2008: 256). El ideal de unidad como orden y apariencia con proporción no sólo definió el máximo valor de una época artística; también aportó un fundamento para comprender los conceptos de forma derivados de las concepciones de la estética.

El propio Tatarkiewicz diseñó una clasificación que es posible complementar con al menos dos nociones adicionales para establecer cómo fue que el concepto de forma llegó a la teoría del cine luego de una reflexión con al menos dos mil años de existencia. Para historiar la diversidad de significados que posee el término, el polaco destacó cinco concepciones: disposición, apariencia, contorno, forma substancial, forma *a priori* y forma convencional. A esta tipología es posible sumar la forma simbó-

lica, la forma significante, la forma como identidad y la forma como sistema o totalidad sugeridos por filósofos e historiadores del arte de finales del siglo XIX.

La *disposición* es la concepción clásica del arte. Define la belleza como armonía formal. Fue un criterio de las artes visuales. También fue el parámetro de la antigüedad. Tenía una carga favorable. Aludía a la conmensurabilidad y a la belleza dada por la magnitud y el orden. Encarna el ideal de disposición clara y simple de las partes. Esta forma es la comunión de "la proporción y el esplendor" según expresó San Agustín.

Una variante está dada por las convenciones artísticas. La institución del arte ha establecido acuerdos que señalan cómo deben ser y qué función deben tener ciertas modalidades. Cada uno de estos códigos sugiere tipos de obras a través de reglas de producción y reproducción que denominamos como géneros. Estas formas son *convencionales* y resultan de la estabilización consensuada de elementos.

La *apariencia* es un criterio literario. Su propiedad básica es la dualidad porque opone forma-contenido. Al estudiar la poesía, los sofistas separaron el sonido de las palabras de su significado. Así reconocieron los factores externos e internos. Esto sugiere dos estratos diferentes: tratamiento y tema; o bien, apariencia y sentido. El *cómo* y el *qué* a los que Demetrio contribuyó a entender al señalar que "lo que dice la obra" es distinto de "cómo lo dice".

El *contorno* tuvo su origen en el Renacimiento, época que destacó el uso de la línea según Heinrich Wölfflin (1929). El contorno es figura, límite o perímetro. Esta noción prescinde de la sustancia de las cosas porque se interesa en las fronteras. Jacques Aumont hizo notar que los bordes "proporcionan la información necesaria para la percepción de la forma". En algunos casos, la ausencia de contorno es igual a la ausencia de percepción formal (1992: 72).

La forma *substancial* fue un legado de Aristóteles. La esencia de una cosa podía aparecer en un componente necesario. Ese rasgo obligatorio estaba vinculado con la actividad, el propósito o el elemento activo de una existencia. La presencia de esta parte equivalía a la presencia implícita de la cosa representada. Este tipo de forma también puede denominarse *representativa*.

Immanuel Kant estableció que la mente hacía experimentar las cosas de una manera particular. Así estableció la premisa para una forma subjetiva donde existe una "*contribución de la mente* al objeto percibido". Esta forma es *a priori* porque el sujeto la impone a los objetos. A decir de Tatarkiewicz, este concepto principió un debate sobre la posibilidad de establecer leyes de la visión. El caso ejemplar de este proyecto fue la distinción de Wölfflin entre formas cerradas y formas abiertas; el paso de lo lineal (Renacimiento) a lo plástico (Barroco).

La forma *expresiva* o *simbólica* se funda en la idea de arte de Susanne K. Langer. Arte es expresión de una emoción o "realidad interior". Es la presentación de un sentimiento o de un razonamiento por medio de un símbolo no verbal que lo hace visible, audible o perceptible. La forma opera como una figura de pensamiento porque funge como metáfora o símbolo. Su objetivo es plasmar una cosa para dar a entender otra porque "el motivo de usar una forma tal como símbolo es, por lo común, que la cosa que representa no es perceptible o fácilmente imaginable" (Langer, 1978: 14).

Clive Bell (1923) propuso el concepto de forma significante con el objetivo de distinguir qué es artístico y qué no lo es. Definió la forma como una configuración dinámica que presenta combinaciones de líneas y colores para crear patrones con el objetivo de suscitar una impresión estética. El teórico dio una importancia especial a la emoción estética en tal grado que la separó del término de belleza y de sus denotaciones prosaicas. El arte, bajo esta concepción es aquello que causa emoción o impresión.

La forma como *sistema* o *totalidad* quizás es la base conceptual de la actualidad en el pensamiento del arte en general, y del cine en particular, ya que es el fundamento de la teoría neoformal caracterizada especialmente por el trabajo de David Bordwell y Kristin Thompson. Se trata de una asociación entre las nociones que abarcan la *disposición* y la *apariencia*, pero una descripción así correría el riesgo de volver a la noción que Aristóteles expuso en la *Poética* cuando afirmó que la "unidad de la imitación descansa en la unidad del objeto" (2006: 85).

Con esta tesis, el filósofo estableció el principio de un concepto que posteriormente aparecería en la teoría *Gestalt*. La unidad dramática podía verse afectada por la alteración o la supresión de algunas de sus partes. Un cambio en una cualidad era capaz de afectar el todo. Esta concepción de la forma como sistema fue recuperada por los teóricos de la percepción cuando establecieron que la actividad mental del ser humano está en una busca permanente de equilibrio. Las formas son totalidades que catalizan la actividad perceptiva.

Los patrones visuales de las obras conforman una corriente, vinculada con el estudio del estilo. Esta cuestión tiene relación con la forma como *identidad*; es decir, como una estructura interna que da lugar a una apariencia reconocible o familiar. Erich Kahler describió este tipo de forma como "el principio restrictivo por el que el objeto es él mismo". Estas palabras de Richard Blackmur sirven al historiador para decir que la integridad, la coherencia y la historicidad que caracterizan a las obras son inherentes a la forma y tienden puentes con la cultura.

Ya sea por relaciones de semejanza, diferencia o implicación, todos estos tipos de forma tienen vínculos aunque no conformen un conjunto uniforme. Estas definiciones respondían a preguntas ontológicas y planteaban poéticas. Antes que métodos de análisis, establecían criterios de valoración. Es evidente que estos esfuerzos conformaron las premisas teóricas de los conceptos

que caracterizarían posteriormente los esfuerzos de institucionalización del arte.

Los principios establecidos por la filosofía del arte son el conjunto de premisas que dan fundamento a los conceptos modernos de la historia del arte. La estética antigua fue un esfuerzo para definir, nombrar y establecer criterios de apreciación. Junto con la ética y la lógica, su objetivo fue definir y reglamentar la belleza, la virtud y la verdad. En su conjunto, estas tres instancias conforman lo que Robert Stam denominó como "ciencias «normativas»" en su libro *Teorías del cine* (2001).

Un concepto operativo que pude dialogar con estos antecedentes está en el trabajo de Jacques Aumont. En *La imagen* propuso el término de "forma global" para nombrar la "configuración que implica la existencia de un todo que estructura sus partes de manera racional". Habla de un conjunto perceptible como una unidad visual que representa un objeto o que simboliza una entidad que carece de "existencia fenoménica" (2005: 72).

La relevancia de esta acepción, que podemos denominar como metodológica, es que concentra su atención en el hecho de que todo tipo de forma, cuando lo es, presenta cualidades que establecen ciertos tipos de relaciones espaciales. Las interacciones entre los elementos establecen un tipo particular de configuración que es posible analizar para resolver distintos tipos de problemas.

Las formas presentan aspectos derivados de su configuración tales como la organización, la apariencia, la medida y la función. Cada elemento establece el carácter particular de un conjunto visual, pero también contribuye a comprender el carácter general de un medio expresivo. La separación de estos componentes con fines de análisis contribuyó a determinar, por ejemplo, qué es lo que denominamos cine y cuáles son sus características propias.

La teoría formal del cine

La reflexión teórica del cine tuvo un proceso de institucionalización similar al que tuvieron otras áreas en la historia de las ideas.

Principió como un conjunto de reflexiones que no disponían de ámbito propio y devino un objeto de estudio de varias disciplinas. Su propósito fue caracterizar al nuevo medio. Los temas abordados en tales trabajos abarcaron las diferencias entre cine y teatro, las propiedades del cine silente, la especificidad del medio y las poéticas del formalismo ruso. El legado más relevante de esta etapa fue el surgimiento de dos concepciones que buscaron definir el cine: la teoría formal y la teoría realista.

Si bien no es posible establecer una cronología exacta, la etapa de conformación inicial de la teoría cinematográfica prevaleció hasta 1949 con la publicación de *El sentido del cine*, de Sergei M. Eisenstein. La dificultad para establecer un criterio cronológico reside en que, hacia 1950, el cine ya había sido abordado en ambientes institucionalizados y desde al menos cuatro enfoques: formal, realista, sociológico y sicológico.

El Círculo Lingüístico de Moscú, la Sociedad para el Estudio del Lenguaje Poético y la Escuela Estatal de Cine, en Rusia, así como los miembros de la Escuela de Frankfurt abordaron el nuevo medio más o menos en el periodo que abarcó de 1924 a 1944. Esta es la razón por la que Richard Rushton y Gary Bettinson (2010) señalaron que varios escritores de cine que tuvieron actividad entre 1910 y 1960 eran considerados como *teóricos cinematográficos*. También es la razón por la que las clasificaciones cronológicas son inapropiadas.[2]

2 Un caso ejemplar para evidenciar las limitaciones de la cronología fue *De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán* (1947). Su autor era un arquitecto con doctorado en ingeniería que después hizo crítica de cine y literatura para el *Frankfurter Zeitung*. Durante la etapa que ejerció el periodismo, Siegfried Kracauer escribió ensayos sobre fotografía, cine y danza. Cuando debió exiliarse en Estados Unidos por el ascenso del nazismo en Alemania, obtuvo apoyo de las fundaciones Guggenheim y Rockefeller para escribir su estudio sobre el cine de Weimar dentro de un proyecto apoyado por el Museo de Arte Moderno de Nueva York. Estos datos indican que Kracauer elaboró una de las primeras investigaciones institucionales y disciplinarias. Su obra fue una sicología y sociología del cine alemán que vio antes del exilio. Cabe mencionar que para Dudley Andrew (1981), Kracauer elaboró la teoría más planificada de la corriente realista con un segundo libro: *Teoría del cine*.

La institucionalización definitiva de esta práctica ocurrió en la década de 1960. Jean Mitry y Christian Metz publicaron, respectivamente, la *Estética y psicología del cine* y los *Ensayos sobre la significación en el cine*. Ambos libros aparecieron entre 1963 y 1964, cuando sus autores hacían investigación y docencia en la Escuela de Altos Estudios de Ciencias Sociales, en la Universidad de París o en la Cinemateca de Francia. Mitry fue considerado como el primer profesor universitario de cine. La incorporación del cine a las universidades en Francia fue parte de una tendencia que abarcó a países del centro y del oriente de Europa a partir de la segunda mitad del siglo XX.

Quizás el aspecto más significativo de este proceso fue que el fundamento teórico de estas nuevas investigaciones provino de las concepciones aportadas por disciplinas como la sicología, la lingüística y la semiótica. La sociología y la historia también aportaron sistemas conceptuales.

La investigación disciplinaria tuvo influencias de una corriente que predominaría durante dos décadas: el estructuralismo. Esto explica por qué el trabajo de Christian Metz adquiriría una importancia especial luego de que preguntó, en un artículo publicado en 1964, si el cine era una lengua o un lenguaje. Años después, él mismo confesaría, en entrevista con Raymond Bellour, que su acercamiento a las películas no había tenido más intención que poner a prueba las categorías de la lingüística para explorar la metáfora del lenguaje cinematográfico (Metz, 2002).

Las publicaciones especializadas también acompañaron este proceso y evidenciaron que la forma fue la teoría pionera en el estudio de lo fílmico. Según los datos que obtuvo Dudley Andrew (1981), las revistas de cine de 1920 a 1930 abordaron al medio como una *forma artística*. Entre 1915 y 1935 esta temática ocupó casi exclusivamente la reflexión. Al abordaje que hicieron revistas

---

La redención de la realidad. El alemán trabajaba como sociólogo para la Universidad de Columbia cuando publicó esta obra en 1960.

como *Close Up* y *Experimental Cinema* se sumaron cuatro estudios publicados como libros: *The art of the moving picture* (1915), de Vachel Lindsay; *The photoplay: a psychological study* (1916), de Hugo Münsterberg; *El hombre visible* (1924), de Béla Balázs; y *El cine como arte* (1932), de Rudolf Arnheim.

La segunda evidencia de que la concepción formal fue el origen de la teoría cinematográfica fue el tipo de preguntas y problemas que resultaron del encuentro de los filósofos y críticos con el cine silente. Robert Stam (2001) sintetizó esta cuestión como el argumento de la *especificidad del medio*. Señaló que los problemas y las proposiciones que originaron el pensamiento cinematográfico pertenecen a una tradición que provino de la *Poética* de Aristóteles.

Preguntas generales como qué es el cine, cuáles son sus cualidades artísticas o cómo podemos distinguirlo de otras formas de expresión acompañaron planteamientos más específicos como la existencia de estilos ideales, la jerarquía de la configuración visual, la funciones expresivas de los elementos formales, los valores de la técnica, la relación o implicación de la estética cinematográfica con la sociedad, los modos apropiados de narrar o los criterios de belleza. Los conceptos resultantes contribuyeron a sistematizar las propiedades que, como el movimiento y el montaje, son inherentes al cine, pero también las que comparte con otros medios; como la puesta en escena.

La oposición entre la concepción formal y la realista aportó la evidencia más directa del origen estético del pensamiento sobre el cine. Rudolf Arnheim consolidó este debate al establecer que preparó *El cine como arte* justamente como una refutación de la tesis que afirmaba al cine como un registro de realidad. El trabajo del sicólogo del arte fue la síntesis de un conjunto de reflexiones que acompañaron los esfuerzos de Hugo Münsterberg y Béla Balázs, quien, para 1932, ya había publicado un segundo libro, titulado *El espíritu del cine* (1924), que continuó la línea trazada por *El hombre visible o la cultura del cine*. El cineasta originario de

Hungría publicaría su trabajo final en 1948: *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*.

Cada uno de estos trabajos aportó afirmaciones que favorecieron la proposición del cine como un productor de artificios. Münsterberg destacó la *actitud estética*. Balázs definió al cine como un *arte de la superficie* que sustenta su expresión en la mímica y en los efectos visuales. Arnheim dijo que era un medio con potencialidades artísticas por la evidente irrealidad de sus imágenes. Estas proposiciones resultaban claramente incompatibles con las ideas de los teóricos del realismo cinematográfico. Los teóricos de la forma destacaban la función artística y restaban jerarquía a la función social. Sus tesis fueron desafiadas hasta el final de la Segunda Guerra Mundial (*cfr*. Andrew, 1981: 145) con la irrupción de cine neorrealista italiano y la especialización de la crítica de cine.

La teoría realista fue representada principalmente por André Bazin quien, a partir de 1945, dio a conocer sus ensayos sobre fotografía y pintura, así como sus reflexiones acerca de la evolución del lenguaje cinematográfico. La primera edición de *¿Qué es el cine?* aparecería en 1958 y fue una antología destinada, entre otros problemas, a demostrar que la imagen fílmica poseía una base fotográfica capaz de brindar un realismo, estético en sí mismo, porque concretaba una expresión objetiva capaz de revelar el significado de hechos verdaderos.

A pesar de las oposiciones, las proposiciones de estos autores fueron respuestas diferentes a un problema similar. Quisieron conocer cuál era la especificad del cine. Según Francesco Casetti (2005), este periodo dio lugar a un conjunto de teorías ontológicas que buscaron explicar la esencia del cine. Bajo este supuesto surgieron perspectivas filosóficas y disciplinarias que concibieron la teoría como un "instrumento de compresión" diseñado para responder a toda cuestión legítima sobre el medio (Carroll 1996). La intención de este tipo de pensamiento fue "unificar" el saber del cine.

El desarrollo de la teoría cinematográfica fue semejante al desarrollo de la idea de forma antes de que fuera concebido por las disciplinas que abordan la historia del arte. El cine fue un interés de la estética y de la crítica. Para fundar una cultura propia, sus estudiosos procuraron definirlo como un arte autónomo. Al realizar esta tarea, propusieron distinciones con otras disciplinas artísticas como el teatro, la pintura y la novela. Todos estos esfuerzos convergieron en el problema de la forma. Sólo que, en contraste con la teoría de arte, no existe un esbozo sistematizado de las concepciones de la forma en el cine.

Enfoques de la forma en el cine

La teoría de la forma en el cine es acumulativa. Y es una perspectiva que carece de una sistematización. Esto dificulta la elaboración de tipologías. La labor es aún más compleja si consideramos que el *corpus* de estudios sobre cine incluye casos cuya conceptualización combina distintos términos.

En *El cine como arte* hay una base conceptual inspirada en las teorías *Gestalt*, pero también incluye ideas de la forma como apariencia o de la forma simbólica. En trabajos recientes figura la forma como sistema al tiempo que como una manifestación de lo humano que da lugar a identidades y estilos. Es el caso de *Arte cinematográfico*, de David Bordwell y Kristin Thompson. Las reflexiones de montaje de Eisenstein desarrollaron tipologías que evocan las formas sustanciales y las formas significantes al tiempo que las ideas de apariencia y disposición.

Antes que concepciones, una actualización de esta teoría debe partir del reconocimiento de enfoques. Las investigaciones pueden agruparse en el tipo de problemas que plantean. Estos planteamientos también implican ciertos tipos de preguntas además de que establecen criterios de observación de las propiedades formales de las películas. Existen al menos cuatro enfoques globales para el estudio de la forma cinematográfica: la forma como *esencia general del cine*; la forma como un *problema de sentido*; la

forma como un *conjunto de convenciones*; y la forma como *cualidad particular*.

El estudio de la forma como *esencia general* equivale al problema central de la primera etapa de esta corriente de pensamiento. El objetivo de las investigaciones es reconocer las propiedades específicas del cine; determinar su especificidad al caracterizarlo formalmente con el objetivo de distinguirlo de otros modos de expresión o de otros sistemas teóricos.

Este tipo de estudio participó en el *corpus* de proposiciones que fueron denominadas como la "Gran Teoría" en el sentido de que sus esfuerzos pretendían ser generalizables a todo tipo de películas. Se trata de estudios abarcadores que parten de premisas teóricas claramente definidas para elaborar sistemas conceptuales que permiten describir la totalidad del fenómeno cinematográfico.

Aunque David Bordwell y Noël Carroll (1996) plantearon una crítica a este tipo de teorías por su tendencia a producir esquemas muy generales, y a veces rutinarios, de interpretación, la relevancia de este enfoque reside en que definió el tipo de teoría elaborada durante medio siglo, además de que sus proposiciones resultaron sumamente coherentes al ser completamente incompatibles, en varios casos, con otras teorías también de perfil generalizador.

Cuando la teoría formal culminó el giro institucional, aparecieron estudios que describían las cualidades técnicas del medio y sus relaciones con el sentido. Los investigadores ofrecieron trabajos que revelaban las variantes presentes en la composición, la cámara, la luz, el montaje y el sonido, entre otros elementos, con el objetivo de resolver un *problema de significado*. La manipulación de un componente, o la modificación de alguna propiedad, incidía en la producción de un determinado tipo de sentido.

También existen críticas sobre este enfoque pues, a menudo, sus representantes partían de analogías implícitas o explícitas entre lenguaje y cine, o presentaban trabajos orientados al análisis

puramente técnico (Andrew, 1981). A pesar de estos cuestionamientos, el enfoque de la forma como un problema de sentido está vinculado con la concepción de las formas sustanciales y simbólicas. Esto significa que no sólo aborda la producción de significado, sino también los problemas de representación.

El enfoque del repertorio de *técnicas codificables* es una variante de la acepción de las *formas convencionales*. Su objetivo es reconocer los usos y las funciones comunes de la técnica para establecer códigos o convenciones. No plantea proposiciones generalizables ni resuelve problemas específicos de significado. Analiza las constantes en algunas propiedades formales para definir el tratamiento y el sentido que tienen en el conjunto de películas elaboradas por un cineasta o por un grupo, o a lo largo de un periodo. Se trata de trabajos que presentan tipologías de estas técnicas codificadas, pero también reflexiones sobre el papel de la forma en los géneros o los estilos cinematográficos.

Salvo por este tipo de problemas relacionados con la expresión artística, algunos de estos esfuerzos no tienen consistencia teórica ya que parten de supuestos poco fundamentados. Es posible distinguir este enfoque del anterior porque en el primero la forma representa un sentido indefinido mientras que en este caso las propiedades visuales poseen significados y valores definidos por lo que es común que los trabajos dedicados a esta perspectiva tengan la forma de monografías que incluyen tipologías de técnicas ya codificadas. Es el caso, por ejemplo, de *El lenguaje del cine*, de Marcel Martin.

Finalmente, el enfoque de la forma como una *cualidad particular* fue resultado de la crítica a las teorías generales por parte de los pioneros de la *posteoría* del cine. Inspirada en la idea de la producción de teorías de nivel medio, fundadas en la explicación en profundidad de aspectos y no de totalidades, este planteamiento se ocupa de estudiar las relaciones de la forma o de ciertas propiedades formales con aspectos particulares.

La relación de la forma con la metáfora, los patrones formales en el trabajo de un director, la relación de la forma cinematográfica con la forma pictórica o con la crítica de una corriente estética son algunos ejemplos de las cualidades específicas analizadas por estas investigaciones. Este tipo de estudio no busca la especificad del cine ni los conceptos generalizables por lo que su diversidad temática es inabarcable.

La teoría formal fue un proyecto de comprensión de las propiedades del aparato cinematográfico y de sus potencialidades expresivas. Este esfuerzo de caracterización fortaleció su enfoque esencialista ante la respuesta de otra concepción teórica que veía al cine como un modo de revelación de realidad. A partir de la propiedad fotográfica, el cine era capaz, según pensaba André Bazin, de documentar los hechos para hacerlos presentes en la imagen con el fin de concretar una toma de consciencia de la realidad. La teoría realista advirtió la función social del medio cinematográfico. Aportó una serie de proposiciones incompatibles con las ideas centrales de la tradición formal.

Una de las consecuencias de la existencia de dos concepciones teoréticas incompatibles no sólo fue que acentuó la búsqueda de la especificidad del cine, sino que comenzó a prefigurar un nuevo objetivo: establecer un criterio que permitiera abordar el cine desde el cine; hablar del cine en tanto cine. El grado de coherencia de este primer debate teórico sobre el cine indica un contexto en el que, amén del rigor y los aportes de cada obra, hubo ejercicios de teorización cuya revisión crítica y actualización puede contribuir a elaborar un análisis de teorías que describa la situación actual del pensamiento formal y sus posibilidades de actualización para concretar un concepto de forma fílmica.

Tras reconocer el desarrollo de esta corriente y de los enfoques para abordarla, parto del supuesto de que la identificación de los postulados y conceptos de las teorías agrupadas en esta perspectiva de estudio puede contribuir a determinar si existe una fundamentación razonable para considerar que la perspectiva formal

ha derivado tanto en el diseño de una terminología propia para el estudio del cine, como en la definición de objetos de estudio más o menos autónomos de otras disciplinas que puedan contribuir hacia una caracterización más precisa de un campo de estudio sobre el cine.

Hay enfoques y conceptos de la forma en el cine, pero carecemos de una crítica de su fundamentación que permita establecer las premisas para definir las manifestaciones conceptuales de la forma y su coherencia como sistema teórico frente a la irrupción de la tecnología digital y de las nuevas estilísticas.

Una adecuación del método de Karl Popper

Con la publicación de *Lógica de la investigación científica*, Karl Popper pretendió elaborar un criterio para fundamentar un método científico caracterizado como el estudio crítico y sistemático del conocimiento existente. Sin desestimar las cuestiones de significación que interesaron al Círculo de Viena, estableció que la epistemología y la metodología debían abordar el problema del aumento del conocimiento antes que de los usos del lenguaje (Popper, 2011).

Uno de sus principios centrales es la contrastación sistemática de las teorías con otros sistemas teóricos y con la experiencia. Este procedimiento supone que la teoría debe ser susceptible de refutación ya que el objetivo del método es determinar cuáles son sus insuficiencias para elaborar mejores proposiciones.

Existen tres argumentos que sintetizan las bases metodológicas de su concepción. Primero, dado que "no puede haber enunciados últimos en la ciencia" (Popper, 2011: 50), no es posible una verificación absoluta ya que no hay razones lógicas suficientes para respaldar la idea de que una teoría es verdadera. En segundo lugar, es preferible sustentar un criterio que permita establecer la cualidad científica de una teoría o su capacidad para resolver un problema con base en su corroboración y no en su verificación. Finalmente, una normativa metodológica debe interesarse en el

diseño de una lógica adecuada para el análisis del conocimiento científico existente y no de su sentido (Popper, 2011).

Según Bryan Magee (2000: 35), Popper estaba convencido de que el conocimiento científico no podía fijarse de modo permanente. Las ciencias no eran "conjuntos de hechos establecidos", sino sistemas de teorías cambiantes. Esta concepción fue una motivación central de su propuesta ya que el método de contrastación asume que siempre es posible elaborar teorías mejores. Su primera regla establecía que "el juego de la ciencia, en principio, no acaba nunca" (Popper, 2011: 64). Pensar que una teoría estaba suficientemente verificada o que no requería de nuevas refutaciones implica la negación de la investigación científica.

Para el autor de este método lo importante no era la refutación en sí, sino la principal implicación de este procedimiento: poner en práctica el enfoque de la racionalidad. Recurrir a aquello que definió como la actitud crítica del teórico para identificar proposiciones incompatibles o insuficientes que permitan la formulación de nuevas conjeturas.

Popper sostuvo que los planteamientos abordados por la filosofía de la ciencia debían ser entendidos como problemas de método. Como explica Carlos Verdugo, el vienés concebía su disciplina como aquella encargada de desarrollar o criticar metodologías que puedan conformar "un grupo de reglas para la evaluación de teorías ya existentes o articuladas" (1996: 181). Su idea de fundar normativas fue más allá de la proposición de pautas metodológicas.

El método que Popper calificó como de "conjeturas y refutaciones" puede organizarse en tres fases que se distinguen por los procedimientos que inciden en cada una de ellas: en primera instancia, el investigador elige y plantea un problema de naturaleza teórica; después elabora proposiciones con carácter de hipótesis o teoría que sirvan como soluciones o conjeturas; finalmente, critica los enunciados de las soluciones sugeridas por medio de lo que denominó como ejercicios de contrastación.

De entre las tres fases del proceso, la contrastación es el procedimiento más relevante. Para realizar contrastaciones, existen tipos de pruebas diferentes que pueden clasificarse en cuatro modos (Popper, 2011: 39-40): a) determinar la coherencia interna de un sistema teórico a través de la comparación lógica de sus conclusiones; b) analizar la forma lógica de la teoría para determinar si es empírica o tautológica; c) comparar la teoría con otras teorías para determinar si es apta para permanecer, d) contrastar la teoría a través de usos empíricos de las conclusiones que resulten de ella.

Popper concebía la epistemología y la metodología como actividades encaminadas a resolver los problemas relativos a la producción de conocimiento. Así, la crítica racional adquiría mayor relevancia en el momento de contrastar teorías porque se trataba de un procedimiento que incidía directamente tanto en la reflexión sobre los métodos como en su puesta en práctica. Esto no significa que el planteamiento de preguntas y el diseño de hipótesis sean procedimientos de importancia secundaria. Los investigadores debían construir problemas derivados de observaciones empíricas con una base teórica previa:

> La observación siempre es selectiva. Necesita un objeto elegido, una tarea definida, un interés, un punto de vista, un problema. Y su descripción presupone un lenguaje descriptivo, con palabras apropiadas. Presupone una semejanza y una clasificación, las que a su vez presuponen intereses, puntos de vista y problemas (Popper, 1991: 72-73).

Al explicar esta afirmación del libro *Conjeturas y refutaciones*, Magee (2000) señala que, para Popper, las observaciones no deben preceder a la teoría. Todo avance en el conocimiento es siempre resultado de la resolución de un problema fundamentalmente teórico por medio de la contrastación.

La ciencia no podía equipararse con la verdad. Una tarea así era lógicamente improbable. La renovación del conocimien-

to científico, por lo tanto, no debía fundarse en la verificación. La ciencia no era una actividad pensada para probar verdades, sino un método crítico racional cuyo fin era "justificar nuestra preferencia por una u otra teoría" (Magee, 2000: 35).

Encuentro cuatro argumentos por los que este método resulta apropiado para emprender un análisis de la fundamentación de la teoría formal del cine.

I. *El método de contrastación está diseñado para la crítica de teorías.* Popper hizo dos señalamientos que definen la contrastación como crítica y mejoramiento. Afirmó que toda observación provenía de un criterio teórico que permitiera establecer un problema de investigación. Luego señaló que las teorías deben pasar por un proceso constante de corroboración. El deber de los científicos es la crítica periódica del conocimiento adquirido para disponer de explicaciones cada vez más completas.

Uno de los problemas de la investigación en cine radica en que, si bien existen posiciones epistemológicas y metodológicas para definirlo, describirlo y explicarlo, hay muy pocos estudios sobre las condiciones que permiten la existencia de teorías fílmicas. Tratados, monografías, manuales, diccionarios y ensayos abordan el tópico, pero pocos están interesados en comprender la fundamentación teórica. Se trata de materiales recopilatorios que describen o critican perspectivas, métodos, conceptos o temáticas.

El método de contrastación puede contribuir a que esta obra se efectúe los dos propósitos que la animan: un análisis de la fundamentación de la teoría formal del cine, y una caracterización de la *visualidad fílmica* que contribuya a conjeturar aspectos de la coyuntura de diversificación y digitalización del cine.

II. *Es un método racional y empírico; es decir, evalúa la forma lógica de las teorías, pero también realiza pruebas de experiencia.* Uno de los aportes de Popper fue la crítica del método inductivo. A partir de la recuperación de un problema tratado por David Hume, en el que planteó "la aparente contradicción entre lo que

puede llamarse *la tesis fundamental del empirismo* –la de que sólo la experiencia puede decidir la verdad o falsedad de los enunciados– y la inadmisibilidad de los razonamientos inductivos…" (Popper, 2011: 52), estableció que la corroboración de teorías dependía tanto de la justificación lógica entre enunciados como de la confrontación deductiva de tales enunciados con observaciones derivadas de la experiencia.

La teoría de la forma puede analizarse desde esta perspectiva, porque puede segmentarse en lo que, en palabras de Enerio Rodríguez Arias, podemos denominar como *contenido lógico* y *contenido empírico*. El primero corresponde con "todos lo enunciados que se desprenden lógicamente" de la teoría; el segundo, en cambio, incluye "todos los enunciados básicos que la contradicen" y que provienen de la contrastación de conclusiones de la experiencia (2003: 46).

Popper diseñó este criterio para organizar los enunciados de una teoría con el fin de determinar su grado de verosimilitud. Dado que la recuperación que hizo del pensamiento de Hume incluía la idea de que no era posible verificar las hipótesis, propuso comprender la noción de verdad como "un principio regulador". Ante el impedimento de armar afirmaciones concluyentes, existe la posibilidad de reconocer el grado de correspondencia entre una teoría y los hechos.

En la coyuntura actual del cine, existe una tendencia a señalar que el proceso de digitalización propició que muchas teorías dejaran de ser válidas; entre ellas la que gira en torno de la noción de forma. Sin embargo, algunas de las aproximaciones recientes no ofrecen argumentos suficientes para sustentar la ruptura entre la teoría del pasado y las manifestaciones digitales del cine actual.

Dos de las cuestiones principales derivadas de este periodo son, por ejemplo, los problemas de la percepción sensorial y de la representación de realidad. El primer tópico fue tratado por Hugo Münsterberg en su obra de 1916, mientras que Rudolf

Arnheim, en 1933, planteó que el cine no era necesariamente una reproducción de realidad, sino una traducción de la experiencia a las propiedades del medio.

Parece evidente que varios aportes de la teoría de la forma están en un momento de crisis, pero también deben existir otros que son estables. La contrastación empírica puede representar un principio para actualizar la corriente formativa si se parte de una serie de descripciones donde casos del cine contemporáneo sirvan como experiencias para la teoría. Un ejercicio de esta naturaleza quizás contribuiría a definir cuáles son las proposiciones que requieren de una crítica abarcadora, y por tanto de un replanteamiento, y cuáles carecen de errores en su enfrentamiento con los materiales y productos del cine actual.

III. *Se trata de una normativa metodológica porque posee principios, reglas y convenciones que indican el deber ser de la investigación.* Si bien el sistema de Popper tiene basamento en un criterio de demarcación determinado por la lógica deductiva y la contrastación, el objetivo de su obra también fue dar lugar a una pauta genérica de investigación. Esto significa que buscó diseñar una normativa.

Entre los argumentos que propongo, se encuentra el siguiente supuesto: si los estudios sobre cine han tenido la capacidad de elaborar problemas y soluciones con distintos niveles de abstracción a pesar de que provinieron de perspectivas teóricas diversas y hasta opuestas, se debe a que existen principios metodológicos comunes entre los enfoques de teorización de este medio.

Tales fundamentos son genéricos y cruzan todas las perspectivas existentes. Si bien es necesario que cada perspectiva disponga de cualidades que la singularicen, la existencia de un campo de estudios sobre el cine sólo sería posible si hay elementos comunes entre ellas. Esto significa que cada corriente teórica posee, al mismo tiempo, principios genéricos y principios específicos.

En tanto normativa, el método de Popper puede contribuir al reconocimiento de estas reglas metodológicas. El análisis lógico

de las teorías, por un lado, representa un medio para reconocer el modo en que están organizadas. Es una vía para encontrar sus propiedades y afirmaciones más generales; es decir, sus vínculos con el resto de las teorías sobre un mismo fenómeno más allá de que sus proposiciones sean incompatibles.

Constituir una crítica de los contenidos de dichas teorías también es un modo de acercarse a las proposiciones nucleares; o bien, a los rasgos específicos que contribuyen a distinguir una teoría de otra por su fundamentación o por la incompatibilidad de sus afirmaciones.

Este libro supone que toda corriente teórica posee reglas más o menos generales para el planteamiento de problemas, así como para su seguimiento metodológico, pero también dispone de terminologías, tipologías y definiciones que han conservado su vigencia en relación con sus objetos de estudio y que no constituyen una base estrictamente normativa, sino un programa conceptual y temático que define los límites de cada enfoque.

IV. *Construye y resuelve problemas sustantivos derivados de la teoría*. Los observables de esta investigación están conformados por obras pioneras de la teoría formal. El sistema de contrastación ofrece una opción más oportuna para ordenar los temas. Antes que un recorrido por la línea del tiempo de la corriente formativa, es posible recurrir a un orden que clasifique los contenidos con base en los problemas que abordan.

En la revisión que he realizado hasta aquí existen suficientes argumentos para afirmar que Karl Popper pensaba que el desarrollo del conocimiento era producto de un diseño permanente de problemas de investigación y de propuestas de solución. Aunque la crítica representa el principal instrumento de esa progresión, la primera regla metodológica de la contratación consiste justamente en aceptar la temporalidad del saber teórico. Esta es la razón por la que Magee, con base en argumentos de Imre Lakatos, afirmó que el trabajo del vienés fue sobre todo "una lógica para la resolución de problemas" (2000: 55).

Contrastar y conjeturar

Este libro es un análisis de la teoría formal; mejor aún, de la idea de forma. Aborda el *corpus* básico de obras dedicadas a la comprensión de las propiedades, los usos y las funciones formales del cine. Esto implica la comprensión de los problemas planteados por los teóricos de esa corriente, pero sobre todo el reconocimiento de aquellos postulados y conceptos que resulten relevantes para actualizar esta posición teórica ante el proceso de diversificación del cine contemporáneo. El objetivo de este trabajo es recorrer, a través de un conjunto de *contrastaciones* y *conjeturas*, el desarrollo de la teoría formal del cine para determinar su fundamentación y derivar un concepto de visualidad apropiado para conocer si esta teoría ha sido consistente y si puede fungir como explicador del cine de nuestro tiempo.

El supuesto básico de la conjetura establece que la refutabilidad de la teoría es el medio para determinar su carácter científico o su capacidad explicativa de un cierto fenómeno muy delimitado (2008). La refutación no busca reformular teorías. Tampoco pretende abordarlas como un problema de significado o de sentido. Busca un "criterio de demarcación", que es el modo en que la epistemología ha denominado esta clase de problemáticas, para advertir la consistencia de una teoría.

Las teorías formales del cine pueden ser potenciadas en algunos de sus aspectos a través de la *conjetura*. Conjeturar no implica reconstruir o replantear el contenido de una teoría, sino determinar su fundamentación y, con base en ella, hallar enunciados incompatibles que permitan ensayar algunas proposiciones sobre los problemas propios de cada teoría en sus formulaciones originales y sobre los temas que puedan potenciarlas. La conjetura ofrece la oportunidad de ampliar aspectos de una teoría en sus postulados, conceptos o proposiciones. Es un instrumento de apoyo en la construcción de nociones y enunciados más específicos.

Los análisis de la primera parte de este libro consideran cuatro procedimientos básicos que podían contribuir a su objetivo: a) contrastar la coherencia interna de un sistema teórico a través de la comparación lógica de sus conclusiones; b) analizar la forma lógica para determinar si es empírica o tautológica; c) comparar la teoría con otras teorías; d) contrastar la teoría mediante ejercicios empíricos con sus conclusiones.

Cada ejercicio de contrastación brinda una monografía razonada que va de la exposición de la teoría, la interpretación de sus conceptos y la discusión de algunas tesis que pueden ser objeto de refutación o que resultan útiles para formular una conjetura. Los análisis de la primera parte incluyen las siguientes segmentaciones: una exposición general de las teorías que incluye la ficha del autor, los *problemas* y *preguntas* que planteó, los *postulados* que fundamentan su propuesta a partir de grandes sistemas teóricos[3] y una sección dedicada a desarrollar *conceptos* distinguiéndolos e interpretarlos.

Finalmente, hay una serie de *contrastaciones de la teoría* donde algunas de las proposiciones deducidas por los autores son examinadas, en todos los casos, por medio de una *contrastación con otras teorías* y de una *contrastación empírica*. Solamente en el caso de Rudolf Arnheim hay un ejercicio de *contrastación* por *coherencia o compatibilidad* de la propia argumentación de la teoría.

Karl Popper estableció que la contrastación de teorías exige que éstas dispongan de una forma suficientemente clara y definida. La falsación sólo es posible cuando un sistema teórico está provisto de postulados que permiten hacer deducciones por medio de "transformaciones puramente lógicas". Los postulados son aquellas suposiciones universales que permiten establecer sistemas de definiciones explícitas. Son los enunciados de mayor

3 Toda la terminología de este estudio recurre a las definiciones empleadas por Karl R. Popper. Cada vez que sea necesario, los análisis incluirán anotaciones para esclarecer casos.

grado de universalidad; los fundamentos de la perspectiva con que trabaja un investigador.

Es importante aclarar que el filósofo no admitía la idea de que los postulados pudieran ser aceptados como evidentes desde un principio. Una validación de este tipo implicaría considerar las premisas como verdades. Para resolver esto, propuso que los postulados pueden ser *convenciones* o *hipótesis* pertenecientes a un sistema teórico (Popper, 2011: 85-90). Son acuerdos y son instrumentos conceptuales para delimitar la fundamentación de un estudio.

También hay que distinguir términos como *sistemas teóricos*, *postulados* o *premisas* de los *conceptos* y *proposiciones*. El primer grupo se refiere a los fundamentos de una teoría; a las premisas. Los conceptos y proposiciones, en cambio, son las deducciones que los teóricos construyen a partir de los postulados sobre objetos de estudio concretos. Son argumentos que definen propiedades, características y funciones. Como derivaciones de las premisas, los conceptos, los términos y las proposiciones fungen como instrumentos para elaborar y expresar las tesis contenidas en la propuesta de cada teoría. Son los explicadores de la teoría.

La *contrastación teórica* consiste en determinar la coherencia de una teoría. Se trata de la condición inicial que toda propuesta teórica debe poseer para que sea susceptible de una refutación. Existe un criterio básico para determinar el cumplimiento de este principio: todo sistema teórico establece una división clara y directa entre los enunciados que son compatibles con sus postulados y los enunciados que los contradicen.

La compatibilidad es una condición necesaria para que una teoría sea falsable. Si carece de la oposición explícita entre proposiciones compatibles e incompatibles, no aporta información. Entonces, puede ser calificada como una teoría incoherente. Al carecer de un límite entre lo compatible y lo incompatible, ocurriría que toda clase de deducciones serían compatibles casi con cualquier caso. Esto iría en contra de una afirmación que el

filósofo plasmó en *Conjeturas y refutaciones* (2008: 64): "los enunciados deben ser susceptibles de entrar en conflicto con observaciones posibles o concebibles".

Las anotaciones incluidas en las contrastaciones de este libro pretendieron sobrepasar la sistematización del contenido al plantear conjeturas en el cierre de cada capítulo e, incluso, en la exposición conceptual. En la segunda parte, estas conjeturas preliminares funcionan como catalizadores de un ejercicio de ensayo y error, para decirlo con alguna expresión prosaica del propio Popper, sobre algunos aspectos, problemas o tesis de la teoría formal en su dimensión meramente conceptual; por ejemplo, el caso del cine como un proceso permanente de adaptación de la forma frente al contexto de digitalización.

Defino la conjetura como un instrumento para potenciar teorías ya elaboradas. Si bien un término común de la metodología que resulta equivalente de la conjetura es la hipótesis, considero prudente separar ambas nociones. La conjetura ensaya una observación de un fenómeno dado en el marco de una teoría que procuró abordarlo previamente. Implica hallar hechos o propiedades para suscitar un cambio que contribuya a ampliar la teoría.

Conjeturar no es buscar hechos o datos que confirmen un contenido teórico, sino el planteamiento de proposiciones que confronten una teoría existente y que pueden resultar de observaciones derivadas de otras teorías o de casos empíricos. No es una hipótesis porque no plantea variables para recuperar datos con el fin de examinar y verificar un supuesto. Son enunciados que permiten aproximarse a nociones a versiones más delimitadas de conceptos existentes.

La conjetura no es una hipótesis en el sentido común que le han dado las pautas de investigación sociológica y humanística. Es un ejercicio de constante formulación de enunciados o de afirmaciones tentativas que operan como parámetro de contrastación. Al decir que la conjetura es un ensayo, asumo que sus propias afirmaciones deben estar sujetas a una actitud crítica,

a un proceso de cambio constante, a una delimitación sucesiva que precisa cada vez más aquello que una teoría puede explicar y aquello que está fuera de su comprensión.

Aunque Karl R. Popper estableció que su método dependía de la conjetura como el procedimiento básico para determinar las posibles refutaciones de una teoría, parto aquí de que el tratamiento crítico de una teoría desde la exposición de sus postulados y sus conceptos hasta la contrastación de sus enunciados puede concluir también con la complementación de la propia teoría. La conjetura es un espacio de ampliación. A partir de un estudio preliminar de una fundamentación, la conjetura como instrumento último puede delimitar las nociones incompatibles o afirmarlas de una manera distinta para comenzar a construir conceptos a partir del conocimiento existente.

Considero estos antecedentes para acercarse a la teoría formal y a la visualidad del cine con un enfoque similar al que suscitó el giro epistemológico de las dos décadas finales del siglo XX. Este libro está dedicado al análisis profundo y a la comprensión de teorías antes que al estudio de películas. Es un escrutinio de premisas y conceptos que procuró comprender si la encrucijada epistemológica, tecnológica y estilística que acompañó al cine digital propició el derrumbe de las premisas que fundamentan a la corriente más antigua de este medio: la teoría formal.

Sin descartar las películas como observables para un tipo de contrastación que permita descripciones con valor heurístico, el objetivo clave de este texto es identificar y analizar premisas y proposiciones justamente para derivar conjeturas. La intención es llegar a una idea unificada de la noción de forma en su vínculo particular con el medio del cine; es decir, comprender lo que denomino como visualidad fílmica a partir de la forma. La fundamentación de este término permitirá actualizarlo y determinar sus alcances como explicador de un proceso cultural caracterizado por la triple diversificación a la que aludí en el comienzo.

Partir del estudio de la fundamentación de la *teoría formal* o *teoría de la forma* del cine implicó describir los aspectos derivados del pensamiento de Karl R. Popper en los estudios intitulados *The Photoplay. A Psychological Study* (1916), de Hugo Münsterberg; *El cine como arte* (1933), de Rudolf Arnheim; y *El hombre visible o la cultura del cine* (1924) con *El film: evolución y esencia de un arte nuevo* (1954), de Béla Balázs. El siguiente ejercicio fue contrastarlos con postulados, conceptos o afirmaciones de otros autores como Sergei M. Eisenstein, Noël Burch, Christian Metz, Franco Pecori, Pierre Sorlin, Michel Chion, David Bordwell y Kristin Thompson.

Los tres apartados de la primera parte, "Contrastar la forma fílmica", presentan la segmentación, el análisis y la interpretación de las preguntas, los postulados y los conceptos de los principales libros de los autores que constituyeron el corpus de la investigación. Su inclusión respondió al hecho de que sus obras trascendieron la elaboración de poéticas y concretaron teorías que hicieron posible derivar ideas y propiedades útiles para ensamblar un concepto de forma en los términos planteados por este trabajo.

Para tales fines, también resultó pertinente incluir la descripción de películas como un recurso para contrastar empíricamente. Las teorías son objetos de lenguaje. También son conjuntos de premisas. Son ideas fundamentadas y organizadas. Son representaciones lingüísticas que demandan compatibilidad. No por ello son ajenas a las realidades que explican. Incluir análisis en prosa de películas de cualquier naturaleza era oportuno para ampliar la interpretación de los conceptos.

Si bien el lector encontrará descripciones de varias películas, las contrastaciones incluyen observaciones de mayor profundidad de producciones como *Pina* (Win Wenders), *Leviathan* (Lucien Casting-Taylor, Verena Paravel), *Chronos* (Ron Fricke), *Que tu alegría perdure* (Denis Côté), *Sayat Nova: el color de la granada* (Sergei Parajanov), *El niño y el mundo* (Alê Abreu), *El árbol de*

la vida (Terrence Malick), *Caballo dinero* (Pedro Costa), *La gran belleza* (Paolo Sorrentino) y *P3dn3jos* (Raúl Perrone). Este *corpus* no partió de un criterio concreto, pero contiene películas que no podemos tipificar con las categorías comunes como género, estilo o contexto de producción. Son piezas con una forma única e irrepetible; una visualidad imprevisible. Filmes de excepción que resultan ejemplares para pensar teorías.

La segunda parte del libro, "Conjeturar la visualidad del cine", es una síntesis y caracterización del concepto de forma que pretende constituir el aporte del libro. También es un acercamiento al contexto de diversificación tecnológica porque trata de describir teóricamente algunas cualidades recurrentes del cine digital. Sus apartados toman las contrastaciones de la primera parte para elaborar propuestas. Es un ejercicio de ampliación teórica que aprovecha la fundamentación previa así como conceptos de autores como Yuri Lotman, Sergei M. Eisenstein, Robert Stam, Pierre Sorlin, Franco Pecori, Kristin Thompson y David Bordwell. No es una corrección; más bien semeja una contra-argumentación. Es un intento de ensamblar una teoría a partir de otras teorías.

Uno de los hallazgos de los análisis precedentes fue la idea de *visualidad* en el cine. Este concepto no sintetiza la esencia del cine, pero sí explica sus apariencias. La visualidad constituye la particular manera de presentar un conjunto de motivos para amalgamarlos como una temática. El paso de un motivo visible (o una forma parcial) a un tema fílmico (una cierta visualidad fílmica), o de la imagen ordinaria a la cinemática, consiste justamente en proveer de una cierta apariencia a una cierta materia. La forma es configuración. Más allá de los distintos recursos que inciden en la producción de cine desde la era primitiva hasta la era digital, la visualidad explica *cómo* se ve el cine o la manera en que éste nos conduce a mirar una materia (real o irreal; material o inmaterial; verificable o imaginaria).

La visualidad fílmica constituye el eje de reflexión de la segunda mitad de este libro. Presenta una sección sobre la forma y el

cine, y otra sobre la forma y el cine digital. Ambas están subdivididas para aproximarse a problemas más específicos como el proceso de desarrollo de un *tema fílmico* a través de la elaboración de motivos en lo que llamo un *movimiento sintético* o como el *metaextrañamiento* presente en las visualidades digitales que potencian fenómenos como el aquí denominado espacio profundo.

El cine como adaptación o traducción, el cine digital como fusión, el tema fílmico, los tipos de movimiento, el nexo cine y realidad, la relación entre cineplástica y extrañamiento en el soporte digital y el cine de profundidades son muestras de conjeturas que pretenden delimitar los problemas de la visualidad bajo el supuesto de que la teoría formal posee una fundamentación suficiente y una serie de conceptos compatibles que permiten reflexionar la actualidad del medio.

Dado que la concepción formal siempre ha estado acompañada por su incompatibilidad con la teoría del cine como registro mecánico de lo real, las conjeturas de capítulo final incluyen una reflexión de la relación del cine con la realidad que propone la incorporación del pensamiento constructivista al proceso formativo del cine. Éste no fue un aporte inédito sobre el tema, sino la recuperación de las premisas implícitas en las poéticas del realizador ruso Sergei M. Eisenstein, pero entendidas no tanto como consideraciones prácticas, sino como una posible fundamentación teórica.

El apunte del cine digital argumenta la relevancia que puede tener el postulado del extrañamiento de los formalistas rusos en la comprensión de aquello que ha sido y que será el cine de la era informática. Todo esto frente a la evidencia ya expuesta en esta introducción de que la ingeniería digital ha conseguido alcanzar dos resultados visuales límite: la casi total eliminación de la distorsión en el registro de realidades objetivas o la extrema distorsión de las formas de la realidad al alterarlas mediante los procesos de conversión informática a formas cinemáticas.

La noción de forma en el cine, aquí llamada visualidad fílmica, es una descripción del proceso de adaptación de cualquier realidad material o inmaterial a una forma expresiva (significativa) que acude al movimiento sintético de la imagen para constituir una expresión. Si a los distintos niveles de estas adaptaciones sumamos las bases culturales y los contextos sociales en que se originaron sus principios formales entonces estamos ante la oportunidad de hacer trascender una teoría que quiso *hablar del cine desde el cine* como un sistema conceptual amplio que observe otras implicaciones (políticas, cívicas, sociológicas, históricas) a partir del entendimiento de su visualidad.

Primera Parte
Contrastar la forma fílmica

Capítulo Uno
Una idea pionera del montaje

La teoría de Hugo Münsterberg

Considerado como pionero de la sicología aplicada, Hugo Münsterberg fue un entusiasta del cine justo en la brecha final de su vida. Hacia 1916, año en que falleció, el sicólogo, médico y filósofo ya era considerado como padre de la sicología industrial. Antes de la publicación de su último libro, *The Photoplay: a Psychological Study*, el pupilo de Wilhelm Wundt en la Universidad de Leipzig había cerrado una etapa productiva que constituiría el legado de su obra acerca del estudio de la mente humana. Con los libros *On the Witness Stand* (1908), *Psychotherapy* (1909) y *Psychology and Industrial Efficiency* (1913) concretó un pensamiento que vinculó la sicología con la disciplina forense, la clínica y las dinámicas organizacionales. El conjunto de su trabajo estableció nexos con las leyes, los negocios, la industria, la medicina, la pedagogía, la sociología y el cine.

Hugo Münsterberg nació en Gdansk en 1863. En esa misma ciudad, que entonces pertenecía a la extinta Prusia, estudió música, árabe, sánscrito y arqueología durante su adolescencia hasta que en 1882 fue aceptado por la Universidad de Génova para estudiar literatura francesa. Sólo cursó un semestre en aquella institución, porque prefirió realizar estudios en sicología social, primero, y en medicina, posteriormente. Su encuentro con

Wilhelm Wundt fue determinante ya que lo condujo a participar en el laboratorio de sicología de la Universidad de Leipzig donde culminaría un doctorado en esa disciplina. Cuatro años después del encuentro con su mentor en 1883, recibió el grado de médico y obtuvo una plaza en Freiburg.

Como consecuencia de su participación en el primer Congreso Internacional de Sicología, realizado en París en 1891, Münsterberg tuvo un diálogo constante con William James hasta que recibió una invitación del filósofo norteamericano, reconocido difusor del pragmatismo, para dirigir el laboratorio de sicología de la Universidad de Harvard. Su arribo a esa institución sería fundamental durante los tres años que siguieron porque su ejercicio administrativo y docente abrió puertas a muchos estudiantes alemanes. Münsterberg llegó a participar como profesor visitante de Harvard en la Universidad de Berlín. Luego de su labor en Estados Unidos, fue nombrado presidente de la Asociación Americana de Sicología (1910). Además de su aporte en el ámbito de la sicología aplicada, Hugo Münsterberg fue conocido por sus opiniones acerca de la habilidad presuntamente limitada de las mujeres en la deliberación jurídica y porque refutó la tesis de Sigmund Freud acerca de la existencia del subconsciente.

La edición de *The Photoplay: a Psychological Study*, preparada por Alan Langdale para Routledge, incluye una entrevista en la que Hugo Münsterberg afirmó que el único modo de comprender el cine era separarlo del teatro. Hacia 1916, cuando publicó esta obra, el cine era considerado, a decir suyo, como "una imitación inexpresiva del teatro" (2002: 202). Esta afirmación ocurrió en un contexto en que crecía la popularidad del cinematógrafo más allá de que un sector de la crítica acudía a los criterios del drama para juzgar las condiciones artísticas de las películas. Este trabajo fue el único libro sobre cine a cargo del sicólogo y filósofo germano-alemán y el último de su producción antes de su muerte en el invierno de 1916.

◇ Problemas y preguntas

Al descubrir que el cine tenía la capacidad de estimular la imaginación, Hugo Münsterbeg concluyó que era necesario dejar de compararlo con el teatro. El pleno entendimiento de este nuevo medio sería posible, de hecho, a partir de una disociación sistemática de estas dos formas. No bastaba con dejar de comparar, sino que el contraste debía constituir una refutación de la idea del cine como reproducción fotográfica del teatro.

Si bien existe una aparente incoherencia entre el vocablo con que Münsterberg nombró a las películas (*photoplays*) y su postura frente a las comparaciones del cine con el teatro, su proyecto de investigación no tuvo como objetivo la distinción de estos medios, sino identificar cuáles eran las cualidades perceptivas de la cinematografía para definirla como un arte independiente y, sobre todo, para comprender por qué era capaz de concretar actos mentales completos. Como señaló Robert Sinnerbrink (2009), el término *photoplay* aludía, literalmente, a una pieza dramática filmada. Esta interpretación puede sostenerse con una proposición que Münsterberg argumentó en el apartado "The demands of The Photoplay": las películas no son dramas fotografiados, pero la condición dramática exige la presencia de un "conflicto de caracteres". Sin esa tensión, las películas sólo son una mostración de actividades humanas (Münsterberg, 2002: 142).

Es posible extender la definición de *photoplay* a partir del vocablo en inglés *play*[1] y de la frase final de *The Photoplay*

1 El vocablo *play* puede vincularse con la tradición conceptual del drama, pero también con la actividad que caracteriza la mente humana. Entre las definiciones del diccionario *Collins Cobuild* de la lengua inglesa, la palabra *play* presenta una definición vinculada con el quehacer dramático: "a piece of writing which is intended to be performed in a theatre, on the radio, or on television, and which consists of the words that a set of characters says". Esta noción no alude a la idea del drama, sino al libreto. En el contexto del inglés existen otras definiciones. *Play* designa la labor de un actor, pero también el rol que desempeña un atleta en un deporte de conjunto o un músico en la interpretación de cualquier género o instrumento. *Play*, además de participación o ejecución, puede sugerir significados tales como condicionar, repercutir o influir. Y es

cuando, tras resumir su tesis, Münsterberg afirmó que el cine trascendía la naturaleza a través del "juego libre y placentero de la mente" (Münsterberg, 2002: 160). La palabra *play* tiene así dos significados en el contexto de este estudio. Alude, por un lado, a la acepción genérica del drama. Hay que señalar que este término no implica necesariamente los géneros del teatro, sino que designa la totalidad de expresiones que poseen un sentido dramático al representar las acciones y tensiones existentes entre los individuos y su entorno natural o social. De acuerdo con la definición que aporta Claudia Cecilia Alatorre a partir de Aristóteles y Hegel, el drama es acción y colisión (1999: 13-21). Se trata de una representación de "los afanes humanos, por un lado, y de las circunstancias histórico-sociales por el otro". El drama recrea un "proceso vital" completo. Es acción y movimiento porque implica un cambio y porque muestra la "colisión de las fuerzas sociales". A partir de esta acepción es posible afirmar que el drama es una modalidad de representación. No se trata de un género, sino de una forma capaz de adaptarse a varios géneros.

La segunda acepción de *play* implica la actividad de la mente. Münsterberg fue uno de los pioneros de la sicología experimental y se interesó en los postulados de la *Gestalt*. Ambos enfoques partían de la premisa de que las audiencias no eran pasivas. Al definir el photoplay, estas consideraciones estaban presentes ya que el autor afirmó que los conflictos significativos de las acciones humanas eran "moldeados" como experiencias mentales. Cada *photoplay* está caracterizado por una condición dramática que cataliza la participación mental del espectador. Es un condicionamiento mutuo. El cine moldea una realidad dramática para

que, de acuerdo con el mismo diccionario, "The play of forces, feelings, etc is the way in which they influence each other´s strength and effect" (1987: 1095-1096). Como argumentaré en este apartado, entre los postulados de la obra de Münsterberg aparecían las premisas de la mente activa propias de la sicología experimental y de la concepción *Gestalt*. Las definiciones de *play* como participación, rol, condicionamiento y repercusión son pertinentes para describir la proposición de este autor de que el cine estimula la actividad mental.

trascenderla al tiempo que la mente percibe esa forma como un objeto de experiencia al que el propio espectador añade elementos tales como la profundidad de campo o el movimiento.

La comprensión de estas dos acepciones del término *photoplay* es relevante para sintetizar el proyecto de Hugo Münsterberg que, en palabras de Dudley Andrew (1981), fue una estética y una psicología del cine. Si bien su obra pertenece al ámbito de las teorías que pretendían determinar la especificidad del cine, Münsterberg diseñó un objetivo muy concreto cuando declaró que pretendía estudiar "el derecho del cine de ser clasificado como un arte autónomo bajo una serie de condiciones de vida mental completamente nuevas" (Münsterberg, 2002: 63). El propósito de este trabajo implicó dos preguntas centrales. La primera de ellas tuvo como marco disciplinario la sicología y consistía en conocer cuáles eran los factores mentales involucrados en el momento de mirar películas en la sala. La segunda cuestión fue propia de la estética: ¿qué condiciones sostienen las obras de una determinada disciplina artística?

Como veremos más adelante en el análisis de *El cine como arte*, Hugo Münsterberg, en contraste con Rudolf Arnheim, no buscó identificar y caracterizar las propiedades por las que el cine era un potencial productor de arte, sino que quiso conocer las condiciones para su autonomía estética. Sostuvo que todo el cine con sentido dramático y estructura narrativa podía ser aceptado como una forma artística. Esta diferencia en el planteo de supuestos fue significativa ya que uno defendía las posibilidades expresivas de algunas propiedades del cine mientras que el otro sugería la existencia de condiciones generales de las artes que permitían que una nueva expresión, caracterizada por sus rasgos técnicos y su capacidad de imitar las funciones de la mente, constituyera enteramente una forma artística cuyo eje era la capacidad de convertir la experiencia de la realidad en una experiencia mental. Arnheim asumió que una película podía concretar *esquemas artísticos*;

Münsterberg, en cambio, vio el cine como un medio guiado por la *actitud estética* presente en el propósito general del arte.

El contraste entre estos autores es relevante ya que ambos constituyen el núcleo de una teoría formal que Noël Carroll calificó como el "paradigma del cine silente" (1988: 7). Ambos estudiaron las cualidades formales del primer cine desde la estética y la sicología, pero sus observables y sus resultados fueron distintos. Münsterberg sólo consideró el cine dramático y narrativo. Abordó aquello que llamó el *photoplay*; es decir, el drama y sus cualidades mentales. Arnheim fundó su argumentación en el cine silente en blanco y negro. Incluso, en ensayos posteriores abordó tanto el cine sonoro en blanco y negro como el de color, pero en ningún caso redujo el *corpus* de su trabajo a las películas con modalidad de dramas narrados. Abarcó diversas formas cinematográficas porque estaba interesado en reconocer sus propiedades y funciones. Arnheim hizo una teoría formal del cine, y una poética de las *cualidades expresivas* de sus propiedades técnicas y visuales, así como de sus limitaciones tecnológicas.

Münsterberg hizo una teoría formal que recuperó postulados de la estética de Immanuel Kant y de la sicología experimental para establecer un debate general sobre el arte y llegar a una definición de la esencia y de las *funciones* del cine. Arnheim encontró técnicas artísticas; Münsterberg vio arte. Su estudio no contiene una poética. Es una estética derivada de la caracterización de sus rasgos sicológicos. Es un trabajo puramente conceptual.

En *The Means of the Various Arts,* Münsterberg resumió algunas conjeturas sobre las condiciones generales del cine como arte, pero también declaró la razón por la que su teoría partió de una distinción sistemática entre las reglas artísticas del cine y las de otras artes, especialmente el teatro.

> Es necesario hablar de la pintura, del drama y de la música porque comparten algunas condiciones relevantes con las películas y, por consecuencia, con ciertas formas esenciales de interpretar el mundo. Cada elemento de una pelí-

> cula es una pintura, plana como la que un pintor crea, y su cualidad pictórica es fundamental para el arte del cine. Sólo que es indudable que las películas comparten muchas condiciones con el drama escénico. Tanto en el proscenio como en la pantalla, el contenido es la presentación de acciones conflictivas entre hombres. Nuestro argumento primordial, sin embargo, es que *incurriríamos en una falacia sobre el significado de las películas si únicamente las subordinamos a las condiciones estéticas del drama* [cursivas mías]. El cine es diferente de la pintura del mismo modo que lo es del teatro y más allá de la relación profunda que tiene con ambos. Incluso, sería posible comprender mejor su verdadera posición en el ámbito de la estética si consideramos al mismo tiempo otro arte con el que tiene contacto: el arte de las tonalidades musicales. Estas expresiones han trascendido completamente el mundo exterior y la realidad social. Han sintetizado nuestra vida interior y nuestra actividad mental, con sus sentimientos y emociones, sus recuerdos y fantasías, en obras que parecen estar exentas de las leyes de la sustancia y de la materia. Son tonalidades nerviosas y aceleradas como nuestros propios estados mentales. Por supuesto, una película no es una obra musical. Su material no es el sonido, sino la luz. Una película no es música en el mismo sentido que no es una pieza teatral o una pintura. Comparte algo con todas ellas. Está situada, al mismo tiempo, entre ellas, pero se distingue de cada una. Y es justo por esta razón que constituye un arte particular que debe ser comprendido a través de sus propias condiciones. Debemos descubrir sus propias reglas estéticas en lugar de formularlas a partir de aquellas que posee el teatro (Münsterberg, 2002: 126-127).[2]

El argumento anterior expresa cuál fue el problema particular de *The Photoplay*, pero también la lógica del estudio. Refutar la afirmación de que las películas eran reproducciones fotográficas del teatro. Al abundar en esta distinción, podría pensarse que

2 Las traducciones fueron realizadas por el autor con base en la versión editada por Alan Langdale. Las páginas referidas corresponden al original en inglés. En los casos problemáticos se añade el fragmento original como nota al pie.

Münsterberg incurrió en una contradicción toda vez que él mismo declaró que era oportuno dejar de comparar el cine con el teatro. Esta afirmación resultó inapropiada. Las argumentaciones del filósofo buscaban distinguir las condiciones perceptivas de cada uno de estos medios antes que sus características.

Como señaló Noël Carroll en un análisis crítico publicado por *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* (1988), esta obra fue pionera de una teoría que ve al cine como una forma creativa análoga a los procesos mentales porque era capaz de objetivarlo. Este "paradigma filme-mente" aún es relevante porque explica el potencial sicológico de las "convenciones" cinematográficas. Antes que propiedades de los medios, esta teoría formal trató de comprender sus consecuencias sicológicas.

Münsterberg preguntó cuáles eran los recursos mediante los que el cine estimulaba la mente. Su punto de partida fue la hipótesis de que el cine era capaz de trascender la realidad al concretar actos perceptivos completos mediante los cuales el espectador y la película moldeaban y transformaban los hechos a través de operaciones similares a las funciones de la mente. El propósito de ese proceso era organizar el caos de aquello que el autor llamaba el "mundo exterior" y cuyas características eran el espacio, el tiempo y la causalidad. Tras reconocer que la ilusión de profundidad y movimiento eran el rasgo sicológico fundamental, el autor definió recursos como el *flash back* y el *flash forward*, entre otros, como estados análogos a los de la mente cuando ésta acudía a la *memoria* o a la *imaginación* respectivamente. El cine era así un proceso mental con capacidad de transformación.

Este argumento central también explica la organización del estudio: una introducción que distingue el desarrollo externo y el desarrollo interno del cine, es decir, el proceso tecnológico que lo posibilitó y que condujo a la conformación de una institución cultural, y el proceso interno o la "idea estética" que impulsa la facultad de trasformación de la realidad exterior; una primera parte dedicada a las condiciones sicológicas del cine donde el

autor enlistó y caracterizó la profundidad, el movimiento, la atención, la sugestión, la memoria, la imaginación y las emociones como operaciones de la mente humana y del cine; finalmente, la segunda parte desglosa una estética cinematográfica que va desde el propósito general del arte hasta los medios, las exigencias y las funciones del cine. La lógica del estudio, según piensa Noël Carroll, aborda tres proposiciones generales: el cine, a pesar de su origen fotográfico, puede reconstituir creativamente aquello que registra; los medios del cine para transformar la realidad son diferentes de los del teatro; y, por último, esta capacidad de moldear implementa los propósitos generales del arte.

◇ Postulados

Hugo Münsterberg hizo una crítica completa de la concepción del arte como *mímesis*. Una de sus proposiciones centrales establece que las películas acoplan los conflictos humanos a "nuestras experiencias mentales y logran el total aislamiento del mundo práctico mediante la perfecta unidad del argumento y la apariencia visual" (2002: 138). Esta afirmación evidencia que el filósofo no sólo propuso una estética del cine; también bosquejó una teoría de teorías del arte con base en una redefinición conjunta de las ideas de Immanuel Kant y Arthur Schopenhauer. Si bien el autor de *The Photoplay* fue pionero de la investigación experimental en sicología, su obra también abordó las cuestión del aislamiento de la obra de arte, así como otros rasgos de lo que el autor de *La crítica del juicio* denominó como *actitud estética*.

Según explica Noël Carroll, esta disertación sobre el objeto artístico como una experiencia contemplativa aislada del mundo práctico ya figura en *The Principles of Art Education* (1905). En dicha obra, que apareció una década antes que *The photoplay*, Münsterberg anticipó una fundamentación que recuperó postulados de las estéticas racionalista e idealista, al comparar los modos de pensamiento de la ciencia y del arte. La modalidad científica se ocupa de casos particulares para vincularlos con sis-

temas de leyes generales. El modo estético, en cambio, busca la particularidad. La ciencia traza relaciones; mientras que el arte aísla su experiencia de la vida práctica.

"La ciencia es general; el arte, particular", dice Carroll (1988: 492) para explicar esta propuesta antes de recordar que otro teórico alemán de la época, Sigfried Kracauer, también propuso una teoría a partir del cotejo entre arte y ciencia. Si bien el autor de *Teoría del cine* coincidía con Münsterberg en la distinción de la generalidad de la ciencia y la particularidad del cine, él explicó el modo con que las películas redimen la realidad física y no la manera en que crean un objeto de contemplación aislado de toda voluntad ajena a la creación.

Esta fundamentación también tiene lugar en *The Photoplay*. En el capítulo dedicado a esclarecer el cometido del arte, el autor explica que los científicos no tienen interés en hechos particulares. Su labor consiste en comprender las conexiones de dichos sucesos con el universo. Deben explicar los fenómenos con referencia a "leyes que son válidas en cualquier lugar". El científico vincula cada cambio o movimiento con una sucesión de causas y efectos para reconstruir la experiencia y encontrar aquello que es general en lo particular. Tras ejemplificar esta argumentación con el trabajo de los historiadores, Münsterberg afirma que "la obra artística nos muestra cosas y sucesos perfectamente completos por sí mismos, libres de toda conexión que conduzca más allá de sus límites; o bien, en perfecto aislamiento" (2002: 116-117).

Münsterberg dedicó los capítulos 7 y 8 ("The purpose of Art" y "The Means of the Various Arts") a la argumentación de los postulados de los que derivó la tesis de que el cine no representaba la realidad, sino que trascendía los hechos filmados para convertirlos en experiencias mentales significativas. El filósofo definió el *arte* como aquella actividad directamente opuesta a la imitación que, a partir de una selección de propiedades significativas, aísla y moldea la realidad en una *unidad* formal adaptada a la actividad de la mente para ofrecer una experiencia satisfactoria. Esta defi-

nición sostiene dos concepciones relevantes: el arte es una forma íntima y plenamente subjetiva; la estética es el deleite que resulta de la armonía entre los elementos de una obra.

Con base en el marco de premisas propuesto por Münsterberg, su idea de *forma* tiene dos acepciones constantes. Es un *método* y es una *unidad simbólica*. La primera acepción define el proceso creativo. Abarca la tarea de elección de una realidad que será trascendida por los medios propios de cada disciplina artística. En el caso del cine, Münsterberg pensó que el método formal consistía en seleccionar conflictos humanos significativos y moldearlos mediante dos procedimientos: la narración y un conjunto de técnicas visuales que emulaban las funciones de la mente.

La segunda definición de forma implica la armonía entre contenido y visualidad como la base de un estímulo mental con alcances estéticos. Münsterberg afirma que la profundidad y el movimiento, del mismo modo que otros contenidos de una película, son una "mezcla de hecho y símbolo" (2002: 78). La imagen cinematográfica no presenta la realidad. Una película no provee analogías del mundo exterior, sino que aporta "símbolos" que implican emociones significativas. La forma es un hecho porque involucra una experiencia sensible. Es un objeto de percepción y de contemplación que evidencia su irrealidad. Tiene un carácter simbólico porque no *es* ni *pretende* ser la realidad. Es una impresión aislada que existe gracias a la unidad del contenido (un drama con estructura narrativa) y de la apariencia pictórica.

La concepción formal presente en *The Photoplay* está sustentada en cuatro postulados: dado que el cine está fundado en una actitud estética, toda película es una *finalidad* por sí misma; además, las películas son objetos de *contemplación* ya que eluden la voluntad de representar el mundo; para concretar sus fines, las películas constituyen una *unidad* en la que la parte y el todo presentan una dependencia mutua toda vez que el cine busca expresiones apropiadas para lograr la trascendencia de la realidad; finalmente, cada una de las bases anteriores es posible porque el

mundo exterior es un caos que provee permanentemente de estímulos por los que tanto la mente como la sensibilidad humanas están sujetos a una *actividad* constante.

El principio de finalidad es el fundamento de la actitud estética. Sintetiza el procedimiento por el cual el arte aparece como una experiencia ajena a su contexto. Es el proceso de aislamiento derivado del desinterés por las razones prácticas. El arte es un fin en sí mismo porque el objeto artístico es "maravillosamente inútil" [Raymond Bayer, 2002: 204] ya que su causa es constituir su propia finalidad. La causa del arte es la experiencia estética. Dicha impresión sólo existe como fin. Esto significa que la "finalidad es, pues, la causalidad de la idea". La condición inicial y su efecto son uno mismo. El arte no tiene razones prácticas.

En el transfondo de esta observación se encuentra un problema filosófico que Kant procuró resolver al criticar la postura de David Hume. Se trata de la cuestión de la causalidad. Como señala Bayer en su *Historia de la estética*, en el marco de esta disciplina es posible definir causalidad como la "necesidad de las cosas". Esta noción implica, como pensó Hume, que las relaciones causales debían encontrarse en la experiencia. Toda causalidad implica una dependencia; es decir, existe una condición inicial y un efecto. Cuando no es posible identificar este nexo en el mundo de lo real sólo queda la mente. Bajo estas condiciones, la causalidad es una creencia fundada en la razón.

Kant consideró que esta postura impedía la necesidad y la universalidad del principio causal. Dado que esta carencia conduciría a que la ciencia perdiera su fundamento, propuso que la causalidad debía ser una categoría del entendimiento que, si bien resultaba en un *a priori* indemostrable, era apropiada para sustentar el conocimiento científico. Con esta solución, la causalidad no podía derivarse de la experiencia, pero tampoco de la razón. Es un juicio hipotético del que no hay evidencia sustantiva. No puede ser, por tanto, universal y está restringido al mundo de los fenómenos (*Cfr.* Ferrater Mora, 1964: 274-225).

"Kant descubrió que para que la ciencia sea considerada correcta o 'cierta', debemos creer en la trascendencia de ciertas categorías lógicas que existen en la esfera nouménica y no en la fenomenológica" (Andrew, 1981: 32). Esto significa que el razonamiento humano no está determinado por la causalidad material, pero tampoco por los estímulos ambientales o por la mente. En el ámbito de la razón práctica, los individuos poseen una psique activa, así como disposición para satisfacer distintos intereses. La actitud estética opera en esta esfera toda vez que describe los objetos artísticos como experiencias justificadas por sí mismas. El arte no es producto de un cometido práctico ni de un deseo. El impulso del arte es la experiencia estética. Münsterberg no aludió directamente a Kant, pero en el capítulo dedicado a los medios de las artes expresó que:

> Cualquier actividad de nuestra esfera práctica tiene vínculos con nuestros impulsos hacia la acción real, lo que involucra un cambio, una intrusión, una influencia desde fuera. En la medida que tengamos el deseo de cambiar algo, la obra no será terminada. Nuestra relación con ella, en tanto personas, no debe intervenir, por completo, en nuestra toma de conciencia de ella. Si esto sucede, se pierde el alivio de su goce estético. La obra deviene simplemente parte de nuestro ámbito práctico. La condición fundamental del arte, por lo tanto, es que debemos ser claramente conscientes de la irrealidad de la producción artística; esto significa que debe estar absolutamente separado de las cosas y los hombres reales; debe estar aislado y situado en su propia esfera. En el momento en que una obra de arte nos tiente a tomarla como un fragmento de realidad, resultará perturbada por el ámbito de nuestro hacer práctico; lo que significa que querremos establecer una conexión con tales acciones. La plenitud de la obra por sí misma estará perdida y su valor hacia nuestro goce estético habrá perdido su importancia (Münsterberg, 2002: 123).

Una de las afirmaciones contenidas en el argumento anterior no sólo clarifica la presencia del principio de finalidad, sino que confirma que Münsterberg elaboró una postura propia al sumar la idea de contemplación de la teoría de Schopenhauer a la estética de Kant. Cuando el sicólogo afirmó que el arte es consciente de la irrealidad de una producción artística, su proposición consideró el estado de encantamiento estético que sugería Schopenhauer.

El autor de *El mundo como voluntad y representación* pensó que la solución que Kant dio al problema de la causalidad era una falacia. Propuso, al respecto, que el mundo es resultado de nuestras representaciones. Cada individuo constituía una voluntad acompañada de aspiraciones, necesidades o motivos por los que el conocimiento estaba al servicio de esa pulsión de vida y no era capaz de profundizar más allá de la apariencia de los fenómenos. Esta condición conducía a la razón humana a una situación en que no podía distinguirse la sensibilidad del entendimiento. A partir de este razonamiento, el filósofo alemán sostuvo que el arte tenía la capacidad de "adormecer a la voluntad" de representación para restituir la intuición sensible y, por tanto, concretar un estado de contemplación (Bayer, 2002).

Contemplar implica asumir un "estado de indiferencia". Es una cancelación de la voluntad dada por un objeto artístico que es capaz de concretar un aislamiento perfecto. En el acto contemplativo, el individuo no considera sus impulsos o necesidades. Objeto de varias sensaciones que provee la belleza de una obra, asume una actitud estética y pierde el interés en las representaciones de su entorno. El arte no tiene voluntad de representación, sino que manifiesta una serie de intuiciones objetivadas que reemplazan las explicaciones científicas por una contemplación estética interesada en la belleza del ser humano, las impresiones estéticas y en las oposiciones propias de las formas artísticas como ocurre, por ejemplo, cuando un drama presenta la lucha de intereses de los individuos.

Finalmente, como explica Robert Sinnerbrink en su análisis de *The Photoplay*, el principio de contemplación implica un tipo de experiencia que está liberada de toda conexión. Es en el arte donde el individuo puede hallar "un consuelo temporal a las vicisitudes del deseo y de los sufrimientos propios de nuestras interminables labores" en la vida práctica (Sinnerbrink en Felicity Colman, 2009: 27).[3]

El aislamiento perfecto y contemplativo de un material artístico no resulta solamente de que constituya una finalidad en sí. También debe constituir una unidad. El tercer postulado de la teoría formal de Münsterberg tenía una conexión directa con los criterios tradicionales del arte occidental. Según explica José Jiménez en *Teoría del arte*, el ideal de unidad está asociado con otros parámetros similares. La obra artística es un objeto definido que presenta una estructura cerrada. Estas consideraciones implican un material tangible o perceptible, la presencia de un principio y un final, y la distinción entre el mundo y la obra. Hay una delimitación de la pieza que "'clausura' a lo que se sitúa fuera o más allá de ella" (2006: 112). La objetualidad, la definición y la clausura son condiciones previas a la unidad y ésta permite el "carácter único e irrepetible" de una obra.

La unidad no sólo puede definirse a partir de su relación con el resto de los ideales tradicionales, sino también como la consecuencia del "acabamiento y la coherencia" de los componentes de una obra. A partir de un apunte de Shaftesbury que recuperó Jacques Aumont en el tratado titulado *La estética hoy*, es posible establecer que el criterio de unión derivó de la concepción de mímesis del arte clásico. Las artes plásticas "u obras de imitación", dijo Shaftesbury, eran producto de un intento de expresión de una idea en donde "la belleza real debe compren-

3 Las citas de los artículos de Nöel Carrol y Robert Sinnerbrink fueron traducidas por el autor.

derse como porciones o divisiones completas que representan la unión de cada parte" (Shaftesbury en Aumont, 2010: 133). Si bien Münsterberg no era partidario del arte como mímesis, su criterio de unidad consideró tanto el acto de seleccionar elementos de una realidad como la necesidad de la unión armónica de los elementos que componen una obra.

En distintos segmentos, el autor construye una caracterización del principio de unidad. Cuando explica el propósito general del arte, concluye que los creadores "recomponen la naturaleza y la vida, y nos muestran una unidad que no va más allá de sí misma, pero que es perfectamente armoniosa por sí misma" (Münsterberg, 2002: 119). En otro apartado (136) señala que la unidad es, ante todo, "la unidad de acción" que reclama la poética del drama. La construcción dramática requiere de una trama consistente que suprima el material no necesario como la argumentación o la propaganda. Una obra también aparece unificada cuando la coherencia de la acción está respaldada por la "unidad de los personajes" (Münsterberg, 2002: 137).

Münsterberg era consciente de que la técnica esencial del drama era el desarrollo de personalidades. Dado que el cine carecía de sonido, él pensaba que las películas debían construir tipos para superar la ausencia de diálogos. De este modo, personajes y acciones debían ser consistentes y responder a las necesidades de la idea central del argumento. Finalmente, el aspecto más relevante de este postulado es que la película "debe establecer una perfecta armonía entre la acción y la expresión visual" (Münsterberg, 2002: 138).

Para concluir la exposición del postulado de unidad relacionándolo con el de actividad, conviene apuntar que Dudley Andrew considera que Hugo Münsterberg anticipó algunas ideas de la corriente *Gestalt* de la sicología pocos años antes de su irrupción. En *Las principales teorías cinematográficas*, explica que el filósofo "pensaba que toda experiencia es una relación entre una parte y

un todo, entre la figura y el terreno. Es la mente la que posee la capacidad de resolver esta relación y organizar su campo de percepción" (Andrew, 1981: 28). Si bien la relevancia de este apunte radica en el reconocimiento de que la mente humana no es pasiva, también alude a la noción de totalidad presente en las teorías *Gestalt* de la percepción. El postulado de unidad promovido por Münsterberg también fue una anticipación de la noción de totalidad que contribuiría, más adelante, a la fundamentación de la teoría formal de Rudolf Arnheim. Y es que el sentido de la relación entre la parte y el todo reside en que ambas facetas son interdependientes. Un elemento condiciona al otro y viceversa. Ésa es la razón por la que el autor de *The Photoplay* defendía la necesidad de una armonía entre el contenido y la visualidad de las películas.

La unidad presupone una relación entre los componentes de una película y también el vínculo entre el objeto artístico y la mente del espectador. Un vínculo que cataliza la actividad mental porque es análogo a las funciones sicológicas del ser humano. Del mismo modo que la naturaleza y la realidad social, un *photoplay* es un estímulo. Sólo que el cine organiza estas motivaciones porque produce un objeto aislado y, por tanto, una experiencia única, que va más allá de la realidad para trascenderla. Münsterberg pensaba que las condiciones de espacio, tiempo y causalidad propias del "mundo exterior" eran, por un lado, fuentes permanentes de estímulos y, por el otro, materiales que el medio cinematográfico podía moldear y traducir para reducir el caos y crear una expresión. En cualquiera de los casos, en esta teoría formal subyace la premisa de que el ser humano es activo mentalmente. No es una conciencia pasiva o sumisa, sino un ser participante que es sensible a las percepciones de su entorno.

> Cada vez que encontramos un ofrecimiento así en la naturaleza, lo llamamos belleza. Aludimos al paisaje hermoso o a la cara bella. Hablamos del amor, la amistad, la paz y la armonía cuando nos encontramos ante ellos. Esta palabra,

> incluso, suele abarcar tanto a la naturaleza como a la vida cotidiana. Donde sea que ocurra que cada línea, curva, color y movimiento en un paisaje esté en armonía con cada uno de los otros elementos de modo tal que cada una de nuestras impresiones está satisfecha por alguna otra, estamos ante la perfección y nos sentimos completamente felices con ella. En las relaciones de amor, de amistad y de paz, vuelve a aparecer esta completa armonía de pensamiento, sentimiento y voluntad en la que hay una realización satisfactoria de cada deseo. Si nuestra propia mente está en una armonía así de pulcra, sentimos una felicidad genuina que corona nuestra vida. Una armonía en la que cada faceta es una realización plena de lo que requieren otras facetas, debe ser una fuente inagotable de felicidad cuando nada sugiere insatisfacción durante la propia experiencia o cuando nada apunta más allá y todo aparece completo en aquello que ofrece. El objeto del artista al concretar el aislamiento es modelar la naturaleza y la vida de modo que ofrezca una armonía que no sobrepase sus límites y que constituya una unidad acorde de sus partes (Münsterberg, 2002: 118-119).

El postulado de la actividad sensible y mental que caracterizó el pensamiento de este autor, provenía de sus incursiones en el ámbito de la sicología experimental. Todas las sustancias y sucesos del entorno son objetos de percepción, pero también son catalizadores de las funciones mentales. Más allá de que estos hechos provengan de la naturaleza o de la acción humana, los individuos responden a ellos con el cometido de ordenarlos. Dado que el "mundo exterior" tiene un carácter caótico, la mente humana busca la armonía y procura unificar hasta completar esas experiencias.

Amén de que la experiencia estética es estado de contemplación que aísla al individuo de su entorno, este proceso perceptivo no implica la cancelación de la actividad mental. Todo lo contrario. El arte también es un estímulo. Aun cuando ofrece una unidad armoniosa y fuera de su contexto, es capaz de motivar la imaginación. En el caso del cine, este hecho es todavía

más notable. La técnica cinematográfica articula las funciones de la mente, pero también crea una ilusión de profundidad y movimiento que sólo puede concretarse cuando la mente añade contenido. La actividad sicológica contribuye a "investir de impresiones" a aquellas imágenes planas que tienen semejanza con los hechos tangibles que pretenden mostrar, pero que no los contienen. Esto significa que la ilusión cinematográfica es imposible sin las adiciones mentales de los espectadores.

◇ Conceptos

En *The Psychology of the Photoplay*, Hugo Münsterberg caracterizó los factores mentales involucrados en la visión de películas. Cada uno de los componentes que identificó constituye una objetivación de ciertos procesos mentales, pero también describe un *modo de articulación* visual.[4] Cada caso explica la facultad de la técnica cinematográfica para exteriorizar cualidades de la sicología humana. Un *flashback*, por ejemplo, es una manifestación visual de la memoria. Además de la capacidad de objetivar condiciones mentales, estos procedimientos son posibilidades formales propias del cine que no existen en otras artes y que contribuyen a la unidad dramática, narrativa y visual de las películas. La suma de estas dos facultades sustenta una proposición de importancia fundamental para entender

4 Conviene distinguir los modos de articulación y los principios de organización. Para la teoría del montaje existen distintos niveles de composición global de una película. El vocablo *cutting* describe una de estas jerarquías. No alude al proceso total del montaje, sino a los *enlaces* o *articulaciones* entre plano y plano. Es el paso de una imagen a otra, pero no la totalidad de la puesta en serie. El término *editing*, en cambio, describe el proceso total del montaje. No es solamente el acto de enlazar planos, sino que se refiere a la planificación y el desglose de secuencias, escenas y planos que serán organizados como un todo. El montaje es la realización práctica de una asociación de los fragmentos visuales o sonoros. Como explica Vincent Amiel, el montaje es la composición global de la película. No es un *medio* para concretar orden y sentido al material visual, sino que es un *fin*. El montaje es la forma global y final de un filme mientras que las articulaciones son los procedimientos y técnicas que vinculan el plano a plano (Vincent Amiel, 2005:14-18).

los alcances de esta teoría: el cine no tiene un vínculo con la realidad, sino que presenta las relaciones entre las articulaciones de las películas y las articulaciones de la mente.

Los conceptos explícitos de *profundidad* y *movimiento* (que aquí agruparé bajo la noción de la *ilusión*), *atención*, *memoria*, *sugestión*, *imaginación* y *emoción* aún tienen vigencia. Como sugirió Robert Stam, constituyen una terminología básica que planteó anticipadamente algunos problemas de la teoría cognitiva y de la teoría de la recepción (2001: 46-47). En el terreno de la realización, además, hay cada vez más tendencia a suprimir las estructuras narrativas o dramáticas en el cine. A pesar de que esta opción existe desde los orígenes del medio, ahora varios cineastas y equipos de producción ofrecen películas interesadas en suscitar experiencias mentales, emotivas o sensoriales antes que la concreción de un relato.

El concepto de atención, como se verá más adelante, recuperará presencia en la problematización del cine pues no sólo representa uno de los procesos mentales más significativos para el modo clásico narrativo, sino que constituye el problema central de un cine contemporáneo donde, por ejemplo, existen películas que suprimen el sonido, los movimientos de cámara y el montaje escénico, y presentan un tema con planos fijos de larga duración donde el espectador debe descubrir minucias que se transforman en cada plano. Es el caso, por ejemplo, de la película silente *En el mar* (*At Sea*, 2007), del cineasta Peter Hutton, cuando muestra la vida útil de un buque de carga con la cámara totalmente fija. Pero también es el caso de *Que tu alegría perdure* (2013), de Denis Côté, quien muestra el trabajo cotidiano en varias fábricas de Canadá con un estilo similar al de *En el mar*, pero que incorpora ruidos intensos en directo y ocasionales acercamientos de la cámara hacia las máquinas para convocar el interés del espectador.

Estos ejemplos permiten establecer que la importancia de los conceptos propuestos por Hugo Münsterberg radica en que,

a través de ellos, el sicólogo no buscó sustentar la proposición de que el cine imitaba la mente, sino que la técnica del cine produce impresiones similares a las funciones mentales. Al articular estos componentes en los planos y en el montaje, las formas resultantes crean una situación mental que resulta en cometidos similares a los de la mente. El concepto es el reconocimiento de una función. La analogía no va más allá de reconocer las articulaciones posibles de la imagen porque su interés no es explicar los procesos mentales, sino aclarar qué efectos o impresiones suscita la técnica del cine para demostrar que no es una reproducción de la realidad o del teatro.

Este apunte evoca debates que no han sido ajenos a la recepción de *The Photoplay*. Noël Carroll advirtió que el error fundamental de Münsterberg consistió en que sus analogías no tuvieron más utilidad que informar sobre algunas características del cine. No contribuyen a explicar los dispositivos cinematográficos. El argumento del filósofo fue que, al recurrir a la analogía en la explicación teórica, resulta necesario que exista un conocimiento profundo sobre el referente de dicha analogía antes que sobre el objeto que será dilucidado a través de ella. Por ejemplo, es necesario saber más sobre la memoria como proceso mental que sobre la técnica fílmica de la retrospección o *flashback*. Carroll consideró entonces que hay una carencia de conocimiento sobre la psique y que "probablemente sabemos más sobre las operaciones del cine que sobre los procesos de la mente" (1988: 496-498). Existe un entendimiento suficiente de las convenciones y las técnicas de este medio, pero muy pocas certezas sobre la atención, la memoria, la imaginación y las emociones.

Si bien Carroll sugiere la necesidad de fundamentar cada uno de los conceptos con que es posible explicar el cine, no aporta casos de un entendimiento más preciso de la técnica cinematográfica. Menciona el *close-up* y afirma que su funcionamiento puede explicarse con mucha facilidad. Luego asegu-

ra que vincular esta técnica con la atención sólo complica su comprensión si no entendemos qué implica dicha operación mental.

El calificativo de Carroll no aclara la crítica al uso de las analogías sobre todo cuando existen concepciones del *close-up* que procuraron identificar sus funciones expresivas. Es el caso del trabajo de Rudolf Arnheim (1996: 25-26) quien, al exponer lo que llama el "uso artístico de la delimitación de la imagen" establece al menos cuatro funciones para esta técnica: la ampliación visual, que remite al efecto óptico y que procura orientar la atención del espectador; la extracción de un "rasgo distintivo", que permite expresar una totalidad a través de su parte; la creación de suspenso al preservar porciones de realidad fuera del campo visual; finalmente, la construcción de un "significado simbólico" al acentuar detalles significativos en su relación con elementos previos o posteriores a ese planeo.

En la antología sobre la filosofía del cine preparada por Felicity Colman (2010: 29), Robert Sinnerbrink ofreció una solución tanto a la crítica de Noël Carroll como a la de Mark Wicclair, quien señaló el "error fenomenológico" de los conceptos de Münsterberg toda vez que es posible evidenciar que la *apariencia objetiva* de un plano cinematográfico no es semejante a la visión subjetiva con que evocamos nuestras propias experiencias. Ante estas críticas, Sinnerbrink plantea que este debate reside en que el marco disciplinario de *The Photoplay* está dado principalmente por la estética mientras que Carroll y Wicclair consideraron que la disertación del alemán pretendía abordar los aspectos epistemológicos. En defensa de la posición de Münsterberg, Sinnerbrink sugiere que las analogías de esta teoría también tienen un sentido estético. Son figuras de expresión antes que proposiciones teóricas. Su cometido era dar lugar a una "poderosa metáfora" de las características novedosas que aportaba la experiencia del cine.

La postura de Sinnerbrink es razonable si se considera que, al plantear el problema central de su trabajo, Münsterberg (2002) afirmó que, en el paso del teatro al cine, los espectadores encontraron condiciones mentales nuevas. Por las cualidades de su técnica, este medio era capaz de producir estados mentales complejos cuando, por ejemplo, mezclaba fragmentos distintos y distantes de espacio y de tiempo. A pesar de ello, el problema central en *The Photoplay* no sólo es estético; también es ontológico y, por supuesto, sicológico. El autor buscó situar al cine en el ámbito del arte para evidenciar su autonomía como método expresivo. Procuró esclarecer cómo funcionaba para revelar cuáles eran sus fines. Si bien su argumentación en favor de la *actitud estética* limitó su esfuerzo hasta subordinar cualquier forma de cine narrativo a la concepción del arte como un fin en sí mismo, Münsterberg también reconoció funciones sociales como la difusión de conocimiento y la educación artística. Sus consideraciones incluso añadieron apuntes sobre los riesgos que este medio representaba para los jóvenes. Sin evidencia suficiente, consideró que la mostración del crimen y el vicio en el cine podía objetivarse como violencia fuera del cine.

Para comprender el alcance inmediato de los conceptos de *The Photoplay* conviene recordar la tesis del libro cuando el autor afirmó que el cine:

> enuncia un relato humano al trascender las formas del espacio, el tiempo y la causalidad del mundo exterior, y al adecuar los hechos a las formas del mundo interior; es decir, la atención, la memoria, la imaginación y la emoción (Münsterberg, 2002: 129).[5]

5 Existe una traducción en castellano de esta proposición en *Teorías del cine*, de Robert Stam. Si bien el sentido de la misma es suficientemente claro, decidí presentar una traducción propia, como hice en todos los casos, porque hay un matiz que considero significativo con respecto a la versión que aporta el

La facultad de *trascendencia* del cine consiste en transformar la realidad. El cine no es representación porque moldea o manipula las propiedades de la materia. Al aprovechar las consecuencias sicológicas de su técnica, el cine adapta los temas a las cualidades de la imagen. Los conceptos de *atención*, *memoria*, *imaginación* y *emoción* expresan funciones autónomas que contribuyen a trascender la realidad. Antes que estados mentales son *medios* para tratar los materiales que interesan a un cineasta y que contribuyen a incrementar la *ilusión* dada por la profundidad y el movimiento. Más allá de que estos conceptos aparecen de manera explícita como capítulos del libro, este apartado busca exponer que la idea de que el cine es capaz de presentar lo que Münsterberg denominó como *acciones complejas* también constituye una analogía y, por lo tanto, también es un concepto.

---

encargado de traducir el texto para la editorial Paidós. Carles Roche Suárez optó por interpretar la expresión *overcoming the forms* como "el dominio de las formas" cuando es posible que Münsterberg haya pensado en ideas más próximas a las expresiones "ir más allá de", "trascender" o "sobrepasar". En la traducción propuse el verbo *trascender* en atención a la tesis de que el cine implica el paso de una experiencia perceptiva de la realidad a una experiencia perceptiva cinematográfica. El cine moldea y transforma las sustancias. Al hacerlo, las películas *sobrepasan* la realidad y *van más allá* de ella hasta convertirla en una realidad diferente. Del mismo modo, la expresión *the human story* fue interpretada aquí como "un relato humano" bajo la consideración de que el autor alemán destinó su teoría a explicar el cine con sentido dramático y con estructura narrativa. Esto, por supuesto, también resuelve la distinción entre los vocablos *story* and *history*, y el hecho de que, en inglés, el vocablo *story* podría interpretarse como un relato de cualquier tipo, pero también como una trama. *Story* abarca los géneros escritos y orales, periodísticos o literarios; pero también la lógica narrativa que va de una situación *a* y que recorre una cadena de sucesos que implican un cambio hacia una situación *b*. Esto es una trama o un argumento que, en inglés, fungiría como sinónimo del vocablo *plot*.

A reserva de que esta nota busca justificar el sentido de la traducción aquí propuesta, conviene apuntar la versión que presenta la edición en español del libro de Robert Stam: "La *photoplay* nos explica una historia humana mediante el dominio de las formas del mundo exterior; esto es, el espacio, el tiempo y la causalidad, ajustando los acontecimientos con las formas del mundo interior, esto es, la atención, la memoria, la imaginación y la emoción" (Robert Stam, 2001: 45).

◇ Profundidad y movimiento

Al preguntarse por los factores sicológicos presentes en la percepción del cine, Münsterberg concluyó que la *ilusión* sólo es posible cuando el espectador completa un proceso mental añadiendo impresiones a las imágenes. Al afirmar lo anterior, el autor partió del supuesto de que la *profundidad* y el *movimiento* no eran hechos verificables en el cine. La condición "plástica" del espacio real era inexistente. Esta idea de plasticidad no es la misma que plantea la teoría contemporánea de la imagen. La plástica, en su acepción estética, está ligada a la idea de una materia modelable. En otras palabras, es el trabajo manual destinado a crear formas expresivas con base en la flexibilidad y variabilidad de los materiales empleados. Esta acepción, originada por la institución de la escultura, fue aceptada también por la cultura pictórica e, incluso, ha llegado al cine con dos sentidos: la manipulación directa de la cinta de celuloide en el laboratorio; y las películas que están fundadas, como explica Jacques Aumont, en "el juego más o menos libre de las formas visuales" (1992: 281), que es opuesto al cine dramatizado.

Para Münsterberg, la realidad es plástica porque posee volumen, textura y relieve. Lo real es materia y la imagen cinematográfica carece de las cualidades plásticas de la materia. Al explicar esta diferencia, el autor señaló que, como resultado de nuestros *objetos de conocimiento*, somos conscientes de que la imagen fílmica es plana porque no posee profundidad ni movimiento propios. Está despojada de plasticidad. No es tangible. Es irreal. Este saber, no obstante, se opone a nuestros *objetos de impresión*; es decir, a los efectos perceptivos que desata la imagen. Al razonar las imágenes, las personas sitúan su contenido en el ámbito del conocimiento y reconocen que no son más que superficies planas. En cambio, cuando la mente contribuye con las impresiones que causa una película, sus contenidos adquieren una apariencia de realidad al grado de constituir una *ilusión* de solidez y materialidad en la pantalla.

Sin desarrollar plenamente la descripción de esta "deficiencia técnica", como lo haría poco después Rudolf Arnheim en *El cine como arte*, Münsterberg descubrió que la imagen fílmica situaba al espectador ante un "conflicto de percepción". El espectador puede ver la profundidad fotográfica, pero no puede afirmar su existencia plena porque está consciente de que no es real. La ausencia de profundidad y movimiento verdaderos crea una "distorsión" por la que la imagen cinematográfica es una forma caracterizada por la irrealidad. Este proceso implica una dialéctica entre aquello que se *ve* y aquello que realmente *es*. Tal oposición sólo puede ser superada porque la mente tiende a añadir o sobreponer (el autor usa el vocablo *superadded* al explicar este efecto[6]) contenido del tal modo que magnifica la impresión ofrecida por la mirada hasta crear una síntesis (o *ilusión*) por la que hace presente el objeto representado más allá de que no está allí. El espacio y el movimiento, por tanto, no están en la imagen, sino que son "creados por nuestra propia mente" (Münsterberg, 2002: 78):

> [...] la percepción de movimiento es una experiencia independiente que no puede reducirse a la simple visión de una serie visual desde distintas posiciones. Un contenido de conciencia distintivo debe añadirse a cada una de esas series de impresiones visuales. La pura impresión de las fases del movimiento no representa plenamente la idea de movimiento. Ésta primero es sugerida por varias ilusiones. Podemos creer que percibimos movimiento donde, en realidad, no ha ocurrido ningún cambio en las impresiones visuales (Münsterberg, 2002: 73).

La *ilusión* es un tipo de actividad mental que resuelve la tensión entre la consciencia de irrealidad y la manipulación de propiedades reales al añadir un contenido que preserva y magnifica la

6 "The movement is, in these cases, not really seen from without, but is superadded, by the action of the mind, to motionless pictures" (Münsterberg, 2002: 77).

impresión de que los hechos están presentes. Dicha tensión opera como una sugestión; es decir, la imagen estimula a la mente a completar la percepción. La imagen aporta una idea parcial; la mente complementa la parcialidad. Al explicar este proceso, el autor señala que "tanto la profundidad como el movimiento llegan a nosotros en el mundo de la película no como hechos tangibles, sino como la mezcla de hecho y símbolo. Ambos están presentes al tiempo que no están en las cosas. Nosotros complementamos las impresiones con ellos" (Münsterberg, 2002: 78).

◇ Atención

El concepto de *atención* es la deducción más directa de los fundamentos estéticos presentes en *The Photoplay*. Sin perder de vista las premisas del *aislamiento* y la *unidad* de la expresión artística, Münsterberg planteó un concepto de máxima jerarquía en su obra que explica la capacidad del cine de ir más allá de la *ilusión* al involucrar al espectador en una configuración expresiva que suscita lo que el autor consideró como condiciones mentales diferentes. Si la profundidad y el movimiento son las apariencias básicas de la imagen fílmica, la *atención* es un principio organizativo fundamental, así como el enlace sicológico elemental entre el contenido y la forma. La finalidad de la *atención* es dotar a la percepción de sentido. Busca dirigir las impresiones del espectador. Crear un vínculo que permita reconocer la unidad artística del filme al aislarlo del entorno y concentrar la mirada en los aspectos más significativos de su apariencia.

Existen dos manifestaciones de esta función. Del mismo modo que las adiciones que aporta el espectador para concretar la ilusión, la *atención* es un proceso sicológico que, si bien puede ser condicionado por el tratamiento formal del filme, también es resultado de la actividad mental. Hay una *atención voluntaria* que representa "la aproximación a las impresiones con una idea, ya en mente, de aquello en lo que queremos focalizar nuestro interés". Este tipo no expresa una articulación formal en el filme,

sino el conjunto de intereses y expectativas predeterminadas. Es una visión selectiva que busca la satisfacción de un interés específico. Existe, también, una *atención involuntaria* que, en contraste con la anterior, resulta de un ordenamiento formal que guía la percepción al convocar "instintos" como la esperanza, el miedo o la indignación, pero también emociones intensas que dirigen el interés y lo concentran en ciertos aspectos.

Este tipo de *atención* es un *modo de articulación*. Es la disposición o "ajuste formal" que establece una relación entre los movimientos de actores y objetos, la composición del espacio escénico, y las salidas y entradas del campo visual para crear sentido, expectativa y tensión a través de la supresión o el desvanecimiento de los aspectos visuales menos significativos del plano (*cfr.* Münsterberg, 2002: 83-84). La *atención* es una propiedad principalmente visual. Explica una estrategia que resolvía, en un principio, la carencia de diálogos del cine silente, pero que también define el modo de orientar el interés hacia las características de la imagen misma. La *atención* es un mapa hacia la forma. Crea expectativas cuyas repuestas están en la visualidad de un filme. No es el contenido temático, sino un acercamiento emotivo al material visible. Es una configuración formal que añade o resta viveza a las impresiones de los motivos visuales.

Para Münsterberg, la forma representativa de esta función es la técnica del *close up*. Este tipo de encuadre es una objetivación perceptiva de la *atención* y tiene la capacidad de remodelar tanto el elemento de mayor interés dentro de la composición como la totalidad del espacio. A través de esta técnica, "el detalle observado se convierte, repentinamente, en el contenido total de la representación, y todo lo que nuestra mente quiere ignorar se ha desvanecido súbitamente...". A través de esta técnica, la *atención* no sólo hace posible la máxima concentración en un elemento, sino que también puede producir transformaciones del espacio, ajustes del escenario al detalle y exclusiones que intensifican la impresión plástica de aquello que no existe verdaderamente.

◇ Memoria e imaginación

Si la *atención* explota el aislamiento y la intensificación de elementos en las formas visuales, la *memoria* y la *imaginación* operan como asociaciones de ideas. El *close-up* no es la técnica primordial para concretar estas funciones. La *memoria* se manifiesta a través del *cut-back*, ahora denominado *flashback* o retrospección, porque su objetivo no es transformar el espacio o avivar un detalle, sino emular el acto de recordar. El *cut-forward* (*flash-forward*) es la técnica que expresa la *imaginación* al simular prospecciones o visiones. Ambos modos de articulación son evocaciones visuales que precisan el significado y que amplían el espacio al convertirlo en escenarios más complejos.

El aspecto más relevante de estas funciones mentales objetivadas es que entrelazan espacios y tiempos diferentes. Las impresiones que producen hacen pensar que "el mundo exterior está modelado según las fluctuaciones de nuestra atención o por el paso de memorias e ideas" (Münsterberg, 2002: 90). Esto implica que el funcionamiento de estas propiedades del cine crea un estado de "movilidad de nuestras ideas" que no está controlado por las necesidades materiales del espacio exterior. Estos dos conceptos explican cómo es que la imagen cinematográfica altera la lógica de la realidad material. Ambos modos funcionan según las reglas sicológicas de la asociación de ideas. Presente y pasado aparecen mezclados. También pueden imbricarse memorias con imaginarios porque esta cualidad no sólo es análoga a los actos de recordar o imaginar, sino que también puede mostrar lo que los personajes ven en sus mentes.

Si bien Münsterberg no habló de manera explícita del montaje, estos tres modos de articulación de la forma como funciones mentales contribuyeron a que anticipara la edición de continuidad y la edición paralela. Incluso, sus apuntes sobre el funcionamiento de estos procedimientos visuales abordan indirectamente un efecto que resultaría fundamental en las exploraciones de la escuela rusa, cuando sus representantes diseñaron y pusieron en

práctica sus poéticas del montaje. Para el filósofo alemán, "la síntesis total de sucesos paralelos, con sus interminables conexiones, es la verdadera sustancia de nuestro entendimiento" (2002: 95). En otras palabras, los modos de articulación de la memoria y la imaginación no sólo objetivan funciones mentales, sino que brindan sentido al material y lo aíslan de sus conexiones con el entorno para crear sucesiones y avocaciones al interior de la unidad conformada por un filme. Esta proposición explica la lógica general de la forma; es decir, el conjunto de interacciones existentes en la configuración visual.

> El mundo objetivo es moldeado por los intereses de la mente. Sucesos que son distantes de otros de tal manera que no podemos estar físicamente presentes en todos ellos al mismo tiempo aparecen fusionados en nuestro campo visual de un modo que parece que fueron traídos por nuestra propia conciencia. Los sicólogos siguen debatiendo si nuestra mente puede entregarse a varios grupos de ideas al mismo tiempo. Algunos argumentan que cualquier división de la atención resulta en una alteración inmediata. En cualquier caso, experimentamos ese hecho, subjetivamente, como una división cierta. Nuestra mente está dividida y, aparentemente, puede estar aquí y allá en un solo acto mental. Esta división interior, esta advertencia de situaciones en contraste, este intercambio de experiencia divergentes en el alma, no puede ser plasmada más que en las películas (Münsterberg, 2002: 96).

◇ Sugestión

Para Münsterberg el "juego de asociaciones" también determina el potencial de sugestión del mismo modo que lo hace con las memorias y las fantasías. Así como las percepciones del exterior pueden suscitar estos efectos, también existe la posibilidad de encauzar ciertas impresiones. Con base en un interés dado, el material visual puede establecer vínculos que vayan más allá de buscar la atención del espectador porque se dirigen a su expe-

riencia para "forzar" expectativas. La *sugestión*, que es un modo de articulación derivado de la función de *atención involuntaria*, emplea la forma para crear tensión o clímax, pero también para dar una resolución artística a motivos temáticos que, por su naturaleza, pueden resultar agresivos o vulgares.

La técnica clave para la ejecución de las sugestiones es el corte directo. El autor describe sus características con varios ejemplos, pero el más evidente, de acuerdo con sus consideraciones, es el caso de aquellos planos o secuencias que concentran la atención en una mujer que retira su ropa y que, justo en el momento en que estará completamente desnuda, entra un corte que sitúa la visión en un mercado abarrotado junto a un río.

◇ Emoción

Además de refutar la tesis de que la función del arte consiste en la imitación de la realidad, uno de los objetivos de *The Photoplay* fue comprender qué cualidades expresivas permitían establecer que el drama cinematográfico era distinto del drama escénico. A pesar de esta distinción, este trabajo también anticipó numerosas propiedades y posibilidades de la teoría de la *puesta en escena* en el cine. El autor nunca empleó vocablos tales como montaje o *montage*, ni dirección escénica o *mise en scène*, pero reconoció algunas de las funciones más relevantes de estos componentes. La más importante de ella, que incluso ha sido rasgo básico de estilos cinematográficos como el *film noir*, es la cualidad emocional que resulta de la relación del espacio con el resto de los motivos visuales y con el argumento. El propio autor introdujo su argumentos sobre este concepto con la afirmación de que "plasmar emociones debe ser el objetivo primordial" del cine (Münsterberg, 2002: 99).

Münsterberg pensaba que las películas suscitaban una interacción entre las emociones plasmadas por la imagen y las emociones del espectador. Al argumentar esta posición descubrió las capacidades creadoras de la puesta en escena pocos años antes

de que los cineastas del denominado expresionismo alemán emplearan el recurso de manera sistemática. Antes que una función mental, el concepto de *emoción* describe un tipo de impresión que está objetivada por los movimientos corporales, los gestos, la disposición del escenario y la actividad de la cámara. Explica la articulación formal más compleja, porque es aquella que procura que "todos los arreglos de la escena estén en armonía con las emociones fundamentales del drama". La "impresión de unidad emocional" resulta del "dibujo perfecto del ambiente" (Münsterberg, 2002: 102). El sicólogo denominó a esto como "las pasiones de la mente" y estaba seguro de que el tratamiento de los escenarios podía dar lugar al "relato de una emoción íntima".

Como la *atención*, el concepto de *emoción* distingue dos tipos. Hay emociones presentes en la imagen y hay emociones añadidas por el espectador. El primer grupo corresponde con aquellas impresiones compartidas. La emoción va del filme al espectador. Es un estado representado con el que el público simpatiza. Para explicar esta clase de emoción, Münsterberg llegó a afirmar que se trababa del caso en el que "los sentimientos de los personajes del drama y los del espectador son exactamente los mismos" (Münsterberg, 2002: 105). Las formas visuales, por lo tanto, son proyecciones emocionales en los gestos o retratos de los protagonistas, y en el escenario y los ambientes. Cada uno de estos elementos irradia un sentimiento o varios que resultan análogos a aquellos que experimenta quien ve. El segundo grupo de emociones incluye aquellos sentimientos añadidos por la actividad mental del espectador. Es el caso en el que el público "responde al filme desde la posición independiente de su vida afectiva".

Münsterberg consideró que el concepto de *emoción* era fundamental no sólo porque representaba el modo ideal del cine. También encontró en estas manifestaciones las vías por las que este medio lograría una distinción completa del teatro. La *emoción* hizo evidente, a los ojos del filósofo, que el aspecto formal, los ritmos y, sobre todo, la actividad creativa de la cámara serían

las propiedades únicas del cine que permitirían el establecimiento de reglas estéticas propias. Este escenario sobre el futuro de la estética cinematográfica estaba sustentado en la evidencia de que la visualidad y el "sutil arte de la cámara" contribuían a que la ausencia de diálogos no fuera un impedimento al momento de construir una expresión. Y es que el único cine que estaba plenamente realizado, según el autor, es aquel que consigue concretar un acto perceptivo que se transforma hasta convertirse en una *emoción* completa. El cine, por lo tanto, sólo existe cuando plasma un estado emocional completo.

◇ Forma o acción compleja

Del mismo modo que el concepto de *ilusión* está sugerido por dos rasgos de la imagen en el cine (profundidad y movimiento), existe una noción implícita en el trabajo de Münsterberg que describe un rasgo que resultará cada vez más común en la era de las tecnologías digitales. Si bien las imágenes que mezclan motivos en el campo visual o las que fusionan espacios y tiempos diferentes aparecieron en películas rusas y francesas de la segunda década del siglo XX, tanto el cine de vanguardia como la animación producida con programación emplean cada vez más la forma de acciones complejas. Una forma de estas características ocurre cuando la configuración visual emplea yuxtaposiciones, cruzamientos o mezclas en el plano o en la secuencia de tal modo que producen un estado mental complejo.

The Photoplay no presenta un capítulo o una sección dedicada a este tema. A lo largo de la argumentación sobre los factores sicológicos presentes en el cine, el autor aborda los modos de articulación descritos por las funciones mentales previas, pero en varias ocasiones denomina como "acción compleja" a aquellos momentos donde la forma de un filme entrelaza sucesos correspondientes a numerosos lugares diferentes (Münsterberg, 2002: 129). Más adelante, en la sección "The Means of the Photoplay",

vuelve a recuperar el tema y, en vez de referir a la mezcla de lugares, habla de aquellos casos donde:

> [...] diferentes objetos pueden colmar el mismo espacio al mismo tiempo. Es como si la resistencia del mundo material hubiera desaparecido, y las sustancias se hubieran incrustado unas en otras. En el cruzamiento de nuestras ideas, experimentamos una superioridad sobre las leyes físicas de la materia. El teatro jamás habría tenido los medios técnicos para brindar una impresión como ésta; pero, de haber sido así, no hubiera tenido derecho de emplearlos ya que ello hubiera destruido las bases en que se sustenta el drama (Münsterberg, 2002: 135).

La *memoria* y la *imaginación* son asociaciones de ideas simples. Ponen en relación dos momentos o espacios. Las *formas complejas*, en cambio, asocian varios elementos. Son imágenes múltiples o planos extensos que presentan insertos o mezclas con otras imágenes y que multiplican sus relaciones. En la teoría de la imagen contemporánea, Lev Manovich (2005) propuso que la técnica digital afirmaría el uso del montaje espacial. En vez de pensar en añadir planos o secuencias sucesivamente en el proceso de edición, el realizador buscaría componer los planos por capas.

Estas técnicas de lo que Jacques Aumont llama la *cineplástica* existen desde los tiempos del cine silente en películas como *Napoleón* (1927), de Abel Gance, o en plena era vanguardista con trabajos como *Butterfly* (1974), de Shuji Terayama y, recientemente, aparecen en los trabajos con doble exposición de cinta de celuloide como *Cinemascope Trilogy* (1997-2001), que preparó el austriaco Peter Tscherkassky en honor a Man Ray. Sin embargo, los medios para componer mezclas de imágenes son cada vez más avanzados y hay cineastas, como Miguel Gomes (*Redención*, 2013) y João Pedro Rodrigues (*El cuerpo del rey; O Corpo de Afonso*, 2013), que los emplean sin importar si preservan el realismo o la narración toda vez que su interés

está en las impresiones complejas o los conceptos que pueden derivarse de este montaje sobre el espacio.

Al pensar en estados mentales complejos, Münsterberg anticipó las poéticas del cine inspiradas en la transformación de la imagen en sí misma o sobre sí misma. Un cine que, del mismo modo que este concepto y que los procedimientos formales descritos por la idea de *acción compleja*, parte de un principio de estructuración que ya no es narrativo. La teoría del filósofo estaba diseñada para comprender la sicología y la estética del drama fílmico. Su interés era el cine de relato, pero ahora es posible conjeturar que sus aportes pueden describir con más certeza la forma genérica de la cinematografía.

Antes que explicar la manera en que una narración organiza el tiempo, el espacio y el punto de vista, estos conceptos revelan las funciones que puede tener una imagen en su relación con otras. Esto significa que los conceptos abordan los modos de articulación y sus efectos; o bien, las estrategias de configuración visual y sus alcances. Münsterberg no habló de temas, contenidos o relatos; su teoría, más bien, se acercó a aquello que, para los teóricos de la forma, puede referirse como una serie de proposiciones sobre el cine desde el cine. Y es que, si se recupera un argumento del propio filósofo, es posible preguntar lo siguiente: si el uso de las *acciones* o *formas complejas* en el teatro llevaría a la pérdida de su sentido dramático, ¿resulta posible extender esta consecuencia al sentido narrativo del cine? ¿El uso de asociaciones o articulaciones de distintos niveles de complejidad también desvanecería el drama en una película?

Contrastación teórica. El drama

Al formular el problema que abordaría en *The Photoplay*, Hugo Münsterberg planteó dos refutaciones con el objetivo de organizar sus argumentos: el arte en general, y el cine en particular, no son imitaciones de la realidad; y, como derivación de esta premisa, el cine no es una reproducción del teatro. A pesar de la clari-

dad de estos argumentos, el filósofo alemán formuló una teoría que pretendía explicar y justificar únicamente el cine dramático y narrativo. En su afán de sustentar la base estética de este medio, sus argumentaciones abordaron las diferencias entre cine y teatro antes que las proposiciones derivadas de la premisa fundamental de la actitud estética; es decir, que las películas, como manifestaciones de un arte autónomo, no son formas miméticas, sino objetos de contemplación que están aislados de su contexto y que moldean la materia que tratan. Bajo esta consideración, el único elemento en común entre el teatro y el cine es que ambos organizan el sentido de su expresión por medio de algunas propiedades del drama.

Con base en el criterio establecido por Karl Popper, la proposición de que el cine como arte es su carácter dramático implica un tipo de enunciado que impide un reconocimiento pleno de algunas proposiciones que no son compatibles con la teoría de Münsterberg. A diferencia de otros conceptos, *The Photoplay* no presenta una definición completa del drama. El autor dedicó capítulos enteros al concepto de arte. Refutó la concepción mimética, pero no elaboró una síntesis teórica similar sobre la idea de lo dramático. Antes que un concepto, enlistó características que, si bien no tienen una importancia menor, solamente describen el término. Los rasgos más significativos de esta caracterización son la presencia de un conflicto y el desarrollo de personalidades. No hay un abordaje en profundidad de las implicaciones teóricas detrás de la tradición de dicho concepto que, hacia 1915, ya constituía uno de los problemas centrales del pensamiento sobre la dramaturgia y la literatura.

De acuerdo con lo establecido en el apartado destinado a la exposición de los "problemas y preguntas", el término *photoplay* tiene dos justificaciones. Primero, Münsterberg propuso una teoría sobre las películas que mostraban un conflicto humano a través del drama y de la narración. La segunda razón es la propia tesis del libro. Al moldear las formas de la realidad (espacio,

tiempo y causalidad), el cine trasciende el material abordado y lo adecuaba a las formas y funciones mentales (atención, memoria, imaginación y emoción) propias de su técnica. Este proceso creativo daba lugar a un "juego" mental característico donde el espectador contribuía a completar las percepciones para convertirlas en sentidos y emociones. *Photoplay* designa tanto el drama como las articulaciones visuales que estimulan la mente hasta situarlas en condiciones sicológicas distintas de aquellas que están presentes en las impresiones del mundo exterior o en las del teatro.

En cualquiera de los dos casos, Münsterberg no consideró que la tradición conceptual del drama establece un modo de representación, por medio de un montaje escénico, de los conflictos humanos en un contexto sociohistórico más o menos preciso. Amén de las acepciones referidas en el primer apartado con base en *El análisis del drama* de Claudia Cecilia Alatorre, esta modalidad designa un tipo de observación artística de la "colectividad". Sin desconocer la imposibilidad de abarcar la totalidad de la experiencia vital, este tipo de expresión busca trascender el "material cuantitativa y cualitativamente infinito" que ofrece la realidad social para entenderlo (Alatorre, 1999: 17). El drama, así, es una forma sustentada por la *mímesis*. No es una narración, sino una interpretación escénica. Su carácter originario lo define como una "forma mimética no planteada por el narrador, sino representada directamente por medio del conflicto de los personajes y expreso por el diálogo entre ellos" (Angelo Marchese; Joaquín Forradellas, 2006: 109).

El drama no es una reproducción de la realidad, pero es una de las formas básicas de la teoría mimética del arte. Los géneros dramáticos no presentan el mundo real, pero buscan imitarlo para lograr verosimilitud. Este tipo de mímesis no define aquellas representaciones que buscan una máxima correspondencia con la realidad. Se trata de las expresiones que buscan cierta semejanza con lo real, pero no la verdad. Según Heinrich Lausberg, el discurso histórico es un tipo mimético que permite aceptar

algunas concepciones científicas de este concepto. Esa acepción abarca relatos que procuran reconstruir una realidad social para procurar un conocimiento verdadero de la misma. A pesar de ello, el origen de la mímesis es poético y designa una recreación que incluye referencias a la realidad. Es por esta razón que la mímesis es un medio cognoscitivo y sociológico; tiene la facultad de interpretar la realidad (Lausberg, 2001: 303).

El origen de la *mímesis* data de la obra de Platón y puede interpretarse como una crítica a la actividad de los poetas que, a decir del filósofo, no contribuían al saber de la sociedad porque su producción pertenecía al terreno de la *doxa* (opinión) y no al de la *episteme* (ciencia). Aristóteles continuó la reflexión en su *Poética* y, con un afán estético antes que epistemológico, concretó un concepto del drama como forma mimética. El estagirita estableció que los poetas no imitaban cualidades, sino *acciones* (Aristóteles, 2006: 67). La acción contribuía a revelar carácter o cambio. Si bien el filósofo reconoció la existencia de la narración, definió el drama como aquellas obras que "imitan a hombres que actúan" y, también, los motivos que los hacen actuar.

Estas premisas son fundamentales toda vez que explican el concepto de *mímesis* como una forma de representación que no busca conocer la cualidad de las cosas, sino imitar el flujo de vida de modo tal que, a través de las acciones de personajes narrados o interpretados, la trama construya un sentido al mostrar "lo probable y lo necesario" en una "acción completa" que resulte placentera al espectador (Aristóteles, 2006: 88-89).

La *mímesis* es un término ligado a la *verosimilitud*. Al imitar, los artistas no buscan la correspondencia máxima con la realidad. La imitación no es verdadera, sino creíble o razonable porque procura recrear aquello que, como en la vida, es lo posible o lo creíble. Para Aristóteles, dos de los rasgos de la trama eran condiciones radicales para lograr la imitación: la peripecia, como aquel suceso que produce un cambio en el curso de los hechos; y lo inesperado. Estas dos características contribuyen a lograr el efec-

to de credibilidad o aceptabilidad de una obra porque semejan el modo de ser de la naturaleza. Los "hechos y la trama" son lo más importante. La realidad imitada, por lo tanto, está al servicio de la *verosimilitud*. Estas condiciones resultan de la "actividad imitativa" que, para Aristóteles, resultaba inherente al ser humano desde la infancia.

El especialista en teoría literaria, David Viñas Piquer, considera que la versión de *mímesis* tratada por Platón es un antecedente conceptual de la idea de *ilusión* en el arte. Con base en los aportes de Lubomir Dolezel, señala que para el idealista las artes imitativas estaban interesadas en "producir representaciones similares a las cosas existentes" (Dolezel, 2002: 48-49). Es posible establecer que la *mímesis* no es una modalidad científica o de revelación de la verdad, pero tampoco expresa una actitud puramente estética. Las artes imitativas tienen referentes de realidad. Aun si se trata de formas artísticas, tiene la capacidad de revelar características de la colectividad. Dado que imitan acciones o motivaciones, pueden ser consideradas como interpretaciones de la materia que abordan. No están fuera de su contexto si tienen el arte como finalidad única. Esto explica por qué se considera, también, como un método de expresión útil para los historiadores o como un componente que aporta datos para el trabajo en sociología.

El drama, como forma mimética, es incompatible con el postulado estético básico de *The Photoplay*. El drama no puede estar fuera del contexto. Sus fundamentos no pueden sostener de modo coherente la tesis de la *actitud estética*. Si bien Münsterberg habló de cine silente, sus propias descripciones revelan que observó un tipo de cine donde, a pesar de la ausencia de diálogos, el elemento central de la trama era mostrar conflictos humanos mediante acciones. El filósofo alemán redujo el concepto del arte dramático a la mera presencia de una tensión y al desarrollo de personalidades sin considerar que la verosimilitud de estos elementos depende de su *semejanza* con lo real. El drama es un efecto de realidad; es una forma realista de antemano. Aun en

los géneros fantásticos hablar de sentido dramático es poner en escena conflictos, acciones y caracteres. Esto significa que, incluso en las fábulas, por ejemplo, el drama adquiere credibilidad al recrear comportamientos necesarios que tienen un referente en el mundo social.

Es posible dividir la teoría de Hugo Münsterberg en dos dimensiones genéricas: el contenido y la forma. Tal y como lo plantea el apartado de "conceptos" de este análisis, el filósofo consideraba que los artistas del cine elegían un material de la realidad para trascenderlo. Los temas estaban dados por el drama. El contenido es el conflicto, los personajes, el ambiente y las acciones. La transformación de estos elementos resultaba de una serie de articulaciones formales que iban más allá del espacio, el tiempo y la causalidad del mundo exterior. Esto significa que contenido y forma se condicionan mutuamente, pero son entidades más o menos separadas. El contenido es una tensión humana; la forma es el conjunto de motivos y relaciones visuales. El contenido aporta temas y objetos. La forma provee de funciones mentales y de impresiones y emociones. La forma es un método expresivo. El ideal es que exista una unidad entre drama y forma; entre materia y método. Amén de ello, Münsterberg argumentó que la visualidad era la dimensión más importante de un filme porque era el conjunto de medios que permitían trastocar lo real.

A partir de esta distinción es posible establecer que la dimensión del contenido (o dimensión dramática) representa el conjunto de proposiciones incoherentes en la teoría de Münsterberg mientras que la idea de la forma como método es compatible con las premisas estéticas de *The Photoplay*. A pesar de que el filósofo procuró una teoría del drama fílmico, sus argumentos revelan una jerarquización de los niveles de su objeto de estudio. Para él, el drama y la narración eran necesarios para organizar el caos del "mundo exterior". Estos también proveen factores de interés. Cumplen funciones adicionales a la mostración de la actividad humana al recrear acciones significativas. Sin em-

bargo, esta dimensión tenía un papel secundario. En contraste con el teatro, pensaba el filósofo, el cine tiene recursos visuales únicos y posibilidades mentales distintas. Ambos resultan de lo que él nombró como "expresión pictórica" [*pictorial expression*] o expresión visual. La unidad total de una película depende de la armonía entre trama y visualidad, pero la segunda dimensión es distintiva del medio cinematográfico.

En el capítulo dedicado al concepto y la función de la *atención*, Münsterberg plantea un argumento explícito que constituye una auténtica defensa del estudio de la forma visual antes que el estudio del sentido dramático. Al comentar el papel que tienen los diálogos en el drama escénico, establece que son elementos de muy poca relevancia. Las observaciones sobre el cine deben concentrarse en el material visual.

> [En el cine] el habla está ausente. Sabemos que, a menudo, las palabras en la pantalla sustituyen los parlamentos de los actores. A veces aparecen como intertítulos entre las imágenes; en ocasiones están en la imagen misma; como el contenido de una carta, un telegrama o un periódico, proyectados en pantalla como imágenes acrecentadas. En todos los casos, las palabras describen por sí mismas la trayectoria a la que debe dirigirse la atención y compelen el interés del espectador hacia un nuevo objetivo. Pero el apoyo de la palabra escrita como una escritura mural es, después todo, ajena al carácter del cine. En cuanto estudiemos el efecto sicológico de las películas como tales, tendremos que concentrar nuestra disertación en las imágenes en movimiento y no en la influencia que el libreto tiene en la interpretación de la visualidad. Debe reconocerse que las cartas o los periódicos tienen una relevancia media. Son parte de la imagen, pero su influencia en el espectador es muy similar a la de los intertítulos. Estamos interesados solamente en la propuesta visual. También debemos, por consecuencia, observar con menos atención la música de acompañamiento o los ruidos miméticos propios de la tecnología más desarrollada del cine de nuestros días. Estos no dirigen la atención aquí o

> allá. Son accesorios; en cambio, el principal potencial debe residir en las imágenes (Münsterberg, 2002: 82).

Las consideraciones de este argumento permiten establecer que las proposiciones de Münsterberg sobre la cualidad visual del cine son coherentes. El aislamiento de la película como objeto artístico y la tesis del cine como un medio expresivo que trasciende la realidad son incompatibles con los argumentos centrales de la teoría realista de Sigfried Kracauer. Si bien este pensador también concebía el cine como arte, su premisa era completamente contraria a la postura defendida en *The Photoplay*. El cine no sobrepasa la realidad, sino que la amplía. Una película no es un objeto autónomo, capaz de constituir una expresión por sí misma, porque su finalidad es redimir la realidad. El cine no trastoca el mundo exterior. Completa su sentido al unir el material visual al los hechos. En palabras del también alemán, el cineasta "convoca todo su ser, no para descargarlo en creaciones autónomas, sino para disolverlo en la sustancia de los objetos que lo rodean" (Kracauer, 2001: 38).

Esta teoría, que apareció con el título *Teoría del cine. La redención de la realidad física*, ofrece otras proposiciones que son incompatibles con la propuesta de *The Photoplay*. La base fotográfica del cine ofrece una "realidad no escenificada". Produce imágenes de la "naturaleza tal como existe". La visualidad cinematográfica es "intrínsicamente" fotográfica. Busca captar y ofrecer los rasgos característicos del objeto de su interés. Además, el cine expresa lo indeterminado. Esto significa que, del mismo modo que la fotografía, transmite "una materia prima sin definirla" (Kracauer, 2001: 40-43). En contraste con estos dos argumentos, Münsterberg pensaba que el arte cinematográfico requería de la escenificación. Dado que visualizar emociones es uno de los objetivos de mayor jerarquía, la presencia de actores y el arreglo formal del espacio son procedimientos necesarios en las películas. Escenificar, como en el drama, es un requisito para moldear la naturaleza. Más aún, todas las articulaciones visuales

son medios que determinan el contenido de un filme. La forma fílmica no es un registro, ni una captación de propiedades reales. Se trata de un método que modifica y adecua el material hasta aislarlo de su entorno y convertirlo en expresión visual.

El método formal de Münsterberg, fundado en las condiciones sicológicas de la percepción, es literalmente opuesto al "método fotográfico" de Kracauer. El primero moldea y trasciende; el segundo, registra y redime. El primero busca liberase del mundo exterior; el segundo está subordinado a él. Esto permite concluir que, a diferencia de su tesis sobre el contenido como drama y narración, el concepto de forma en *The Photoplay* es coherente con los postulados básicos de la obra.

Contrastación empírica. *Que tu alegría perdure* y la necesidad de la forma narrativa

En el análisis de *The Photoplay*, Dudley Andrew observó que Hugo Münsterberg solamente consideró el cine narrativo. El alemán pensaba que el cine era "en verdad sólo una cosa mecánica si carece de la narración. Sólo cuando el mecanismo trabaja sobre la capacidad narrativa de la mente llega a existir la obra fotografiada y, a través de ella, las maravillas artísticas del cine que todos reconocemos" (Andrew, 1981: 28). Si bien Münsterberg no hizo explícita esta delimitación, un aspecto significativo de su obra es que únicamente analizó películas narrativas y que, a pesar de contar con pocos observables, logró reconocer los elementos que dan lugar a aquello que Andrew denomina como "la capacidad narrativa de la mente". Sólo que, del mismo modo que con el concepto de drama, esta estética del cine no posee una definición del concepto de narración. Incluso, a diferencia del otro término, tampoco menciona un rasgo representativo de la narrativa.

A pesar de esta carencia, las definiciones y argumentos de la proposición central de su teoría sugieren el término *relato*. Al hablar de la capacidad del cine para sobrepasar las condiciones de tiempo, espacio y causalidad del mundo exterior, Müns-

terberg casi siempre asocia esta cualidad con términos como trama o historia. Dado que *The Photoplay* establece un vínculo entre narración y drama, es posible afirmar que el filósofo pensaba en el cine como una representación visual y escenificada al mismo tiempo. Al expresar la condición narrativa, el autor no pensó en la presencia explícita de un narrador, sino en un drama escenificado que muestra los actos y las implicaciones de un acontecimiento completo. De acuerdo con las definiciones del término, los relatos pueden ser narrados o escenificados. Son formas de comunicación de una serie de sucesos (Beristáin, 2001: 424). En el caso de esta teoría, el sentido de narración no puede disociarse del conflicto dramático y, por ello, alude a las formas narrativas escenificadas.

Como modo de representación, el término *relato* muestra nuevamente el problema de compatibilidad que mencioné en el apartado anterior. La idea de relatar mediante un montaje escénico también remite a la concepción mimética del arte. Más allá de este problema de coherencia, en distintas producciones cinematográficas posteriores a la época de *The Photoplay* los modos de articulación y las funciones mentales que reconoció Münsterberg son independientes de la narración. Los realizadores pueden invocar la *atención involuntaria* aun sin formas narrativas. Al carecer del relato y sus expectativas como los factores centrales para la *atención voluntaria*, los cineastas realizan un tratamiento visual y sonoro que no sólo evoca algunas de las funciones mentales descritas en *The Photoplay*, sino también, y especialmente, aquellas articulaciones dirigidas a la atención, la imaginación o las emociones. Este método es relevante sobre todo ante la presencia de formas fílmicas que recurren a órdenes basados en la discontinuidad, la asociación o la mezcla de motivos visuales.

En el documental *Que tu alegría perdure* (*Que ta joie demeure*, 2014), Denis Côté muestra nueve fábricas de Montreal. La película registra fundamentalmente cuatro motivos visuales

diferentes: máquinas de trabajo, lugares (bodegas, pasillas, cuartos o patios), unos cinco trabajadores y dos visitantes (niño y niña), así como detalles de piezas mecánicas en funcionamiento. El filme carece de un expositor. No hay voces al interior o al exterior del campo visual que informen sobre la situación del trabajo. Tampoco hay entrevistas. No hay cualidades narrativas o dramáticas porque ninguna de las personas está identificada. Si bien hay diálogos, su presencia sirve para recrear conversaciones ordinarias o los antecedentes de lo que podría ser un conflicto dramático, pero que no tiene ningún tipo de desarrollo de acciones o situaciones en la totalidad de la película. Un joven de color, por ejemplo, confiesa que dejará su puesto de trabajo a una muchacha de limpieza. Ella dice que podría competir por ese lugar si él se va y el muchacho asiente.

El tratamiento de este filme tiene un antecedente en la filmografía del cineasta canadiense con *Bestiario* (*Bestiaire*, 2013). En aquella producción, en lugar de máquinas y trabajadores, vemos animales y jaulas en planos generales, medios y cerrados. El diseño de los encuadres es similar al que aparece en *Que tu alegría perdure*. Denis Côté buscó la disposición formal de un *tableau*; es decir, una composición semejante a una pintura. No recurrió a la multiangularidad. El punto de vista es objetivo. Las imágenes son estables y equilibradas. Esta elección es evidente en los planos generales o medios. Las secuencias, además, están pensadas como una serie de duraciones. Esto da lugar a un montaje métrico que, en ocasiones, torna en montaje rítmico ya que hay un conjunto de planos donde la cámara avanza hacia las máquinas para detallar el funcionamiento de alguna pieza y para intensificar el ruido. El tiempo del filme da lugar a una interacción entre el estatismo y el movimiento. El orden y el sentido dependen de la sucesión de máquinas y obreros. No existe un conflicto de interés ni tampoco un desglose de acciones.

Si bien el estilo visual de este filme apareció previamente en el trabajo de cineastas como Peter Hutton y James Benning,

Denise Côté aprovecha las cualidades de la cámara y del ruido para atraer la atención del espectador. Al tratar este concepto, Münsterberg no consideró ninguna de estas técnicas. La primera de ellas apenas comenzaba a desarrollarse. El sonido fue posible poco más de una década después de la aparición de *The Photoplay*. En el caso de *Que tu alegría perdure*, tanto los *traveling* frontales como el registro directo de ruido son procedimientos que invocan al espectador. La atención no proviene únicamente del *close-up* o del *extreme close-up*. El filme interpela mediante el nexo entre movimiento, ruido y duración. Incluso, el vínculo de este arreglo formal con el espectador puede llegar a ser tenso por la estridencia de los ruidos.

En el marco del Festival Internacional de Cine UNAM (Ficunam), Denis Côté comentó, en entrevista con el autor (marzo 5, 2014), que buscó explorar la belleza plástica del trabajo. De acuerdo con su propia visión, el filme carece de ideas. No es una protesta ni una exhibición de las dificultades laborales. Tampoco denuncia casos de explotación o enajenación. Al concebir de ese modo el tema, el cineasta quiso evitar la "grandilocuencia" porque su intención fue plasmar una "abstracción del trabajo" y revelar las cualidades pictóricas de los espacios, las máquinas y las personas de las nueve fábricas que visitó. Dado que se trata de una película que, de algún modo, recupera las premisas del principio de contemplación, el realizador canadiense decidió montar el ruido como un medio para captar el interés. Reconoció que, con este recurso, buscó distinguir su trabajo de la propuesta de James Benning. Sin esos elementos formales, afirma el canadiense, mirar su película hubiera sido "muy agotador". Del mismo modo, los ocasionales avances de la cámara hacia la maquinaria no sólo perseguían la focalización de la mirada, sino crear ilusión de movimiento y brindar emoción y "elegancia" a la forma de la película.

En una de sus visitas a la fábrica, Denis Côté encontró un motivo visual que resultó fundamental para concretar la plástica de

su filme. Hay un plano medio y fijo en que aparece una niña de fisonomía hindú. Mira la cámara desde una posición media de la imagen. Ante ella hay una mesa de metal; detrás, anaqueles con piezas metálicas. Sonríe e interpela al público al mirar la cámara con atención y curiosidad. Su presencia representa la cualidad pictórica que buscó el realizador. Ella es el motivo central de un retrato en movimiento. Como sucede con otras personas, objetos y ambientes en el filme, la muchacha es parte de un conjunto de motivos visuales que muestran "un día normal de trabajo" y la belleza visual que existe en esos ambientes. Cada plano, según afirma Côté, indica al espectador que es necesario "confiar en la realidad". *Que tu alegría perdure* es una representación del "trabajo puro" que no tiene interés en el contexto del tema ni en la recreación de un conflicto. Solamente explora y moldea los motivos que las nueve fábricas ofrecen a la cámara.

Las técnicas para suscitar interés han ampliado sus medios. Al contrastar el cine contemporáneo con la proposición de que la narración es necesaria para dar sentido a las películas, resulta evidente que los modos de articulación y las funciones mentales también son posibles en las producciones que no tienen forma de relato. Al carecer de la narración de un conflicto, los cineastas deben configurar la visualidad de modo que focalice la atención o que desate emociones. La narración implica, entre otros aspectos, la organización del tiempo. Es la recreación de sucedidos. Una evocación de hechos completos en tres niveles de la imagen: orden, duración y frecuencia. La primera de estas condiciones implica la disposición de las apariciones de los hechos en el relato. Esta categoría podría parecer análoga a las funciones mentales que Münsterberg encontró, pero no hay evidencia de que el filósofo aludiera al ordenamiento temporal de los hechos. Sus argumentos afirman de manera explícita que ciertas técnicas del cine objetivan los actos de la mente. Esta actividad mental moldea la materia filmada y la trasciende. El autor de *The Photoplay*

no aludió al modo de ordenar el tiempo, sino a los efectos que suscita una articulación formal sobre la materia.

Al discutir el estatuto narrativo del cine, André Gaudreault y Francois Jost afirmaron que, antes que una cualidad temporal o modal, la imagen fílmica estaba determinada por su *aspecto*. Dado que no puede reducirse al presente ni al indicativo como pensaban algunos teóricos, la imagen cinematográfica es "imperfectiva". Está destinada a "mostrar el curso de las cosas" (Gaudreault y Jost, 1995: 111). Esto explica la "doble temporalidad" del relato cinematográfico que, en un intento de generalización, los autores quisieron presentar como la condición de toda imagen fílmica. El supuesto de esta proposición es que toda imagen presenta el tiempo de los acontecimientos narrados y el tiempo relativo al relato. Sólo que, si la imagen del cine está dominada por su aspecto, esto significa que existen casos que pueden prescindir de los tipos de orden que aporta la narración. Los propios autores reconocen que la narración es una de los medios que pueden orientar al espectador en el tratamiento de la temporalidad. Desde este punto de vista, narrar es ordenar sucesos a través de una serie de desplazamientos en un eje temporal y, al mismo tiempo, ofrece elementos de orientación para ubicar al espectador. Esto no significa que toda imagen sea necesariamente narrativa.

Al plantear su teoría del cine, Hugo Münsterberg no estableció este tipo de consideraciones. No presentó una idea de narración más allá de aquello que podía inferirse desde su caracterización del drama como conflicto y unidad de acción. Como se deriva de las reflexiones de André Gaudreault y Francois Jost, la narración no es necesariamente un recuento de sucesos con carácter dramático. Narrar es mostrar la progresión de un hecho. No implica el conflicto, sino movimientos y acciones en el tiempo que suscitan un cambio. Si la narración ordena y muestra sucedidos, conviene refutar la tesis de que el cine es sólo un objeto mecánico si carece de narración. Al hablar de las funciones mentales, el propio autor de *The Photoplay* evidenció que el cine, indepen-

dientemente de la narración, es capaz de crear expresiones. Para el autor, los procedimientos de atención, memoria, imaginación y emoción no son factores de ordenamiento del tiempo. Estas articulaciones, antes que un problema de estructura narrativa, eran una anticipación de una de las cuestiones centrales de la práctica y la teoría del montaje.

Las formas del "mundo interior" establecen vínculos entre componentes visuales para provocar un efecto mental determinado. Al hablar de técnicas como *cut-back*, Münsterberg no pensaba en la retrospección o analepsis propios del estudio de la narración. Su observación no estaba dirigida principalmente a la cualidad narrativa de la imagen, sino a su capacidad de evocar la función de la memoria. El *cut-back* es un hecho semejante a los recuerdos. Al establecer relaciones con otras imágenes, esta técnica no organiza el tiempo, sino que lo moldea y lo trasciende. Hace de él una actividad mental. Esta consideración es evidente porque el autor llega afirmar que el teatro está determinado por las formas exteriores del tiempo. Esto significa que es lineal. Su forma está subordinada a la "continuidad de los hechos físicos". En cambio, en la pantalla "la totalidad del curso natural de los hechos queda atrás" porque el cine implica una "desviación de la realidad" (Münsterberg, 2002: 134-135).

Parece razonable considerar que Hugo Münsterberg asumió que la temporalidad era la cualidad determinante de las formas narrativas. Partió de la idea de que el cine estaba libre del "mecanismo rígido del tiempo" porque la mente podía ir al pasado o al presente en cualquier momento mientras que el teatro estaba sujeto a la continuidad propia de la realidad. Consideraba que el tiempo de la acción dramática estaba en presente. Suponía que el proceso de la recepción teatral ocurría del mismo modo que el tiempo del "mundo exterior". Esto se debe a que los actores, los parlamentos y las acciones participan en un tipo de tiempo que, de acuerdo con la convención del teatro, se manifiesta como una duración real. Esta afirmación descarta la posibilidad de que un

libreto organice la acción y los diálogos de modo tal que también presenten desplazamientos sobre un eje temporal dado por elementos verbales o escénicos. Al tratar de separar el teatro del cine, Münsterberg no advirtió que tanto la estructura de una obra de teatro como la de una película trastocan el orden temporal. Como forma artística, el teatro también transforma la realidad. Al hacerlo, moldea el tiempo. A pesar de que se trata de una escenificación con una duración real, la dramaturgia no sólo es capaz de representar el "tiempo real", sino que recursos tales como la ausencia de actos, la presencia o ausencia de luces, el vestuario y el telón pueden expandir o contraer el tiempo. Todos estos elementos pueden ser utilizados para sugerir, por ejemplo, una elipsis de horas, meses o años.

En un estudio sobre la obra de Federico García Lorca publicado en el *Journal of Spanish Studies*, Luis Fernández Cifuentes aborda el tiempo como tema y como modo en el teatro. Al explicar que las estéticas experimentales intentaron eliminar el hecho de que el teatro convencional concibe el tiempo como una duración real, el autor propone que la pieza *El maleficio de la mariposa* plantea una tensión entre el tiempo de la obra y el sentido de la duración. García Lorca buscó, deliberadamente, "trasmitir el desajuste entre el tiempo teatral y el del espectador". El autor también señala que, en *Doña Rosita la soltera*, "la transformación de personajes, atuendos y escenarios trata de evocar en unas horas el transcurso de 25 años. Cada escena de por sí se atiene a los límites de la (durée reelle) pero obliga al espectador a percibir conscientemente esa duración". Finalmente, dos de las obras más significativas del poeta de Granada, *Yerma* y *Bodas de sangre*, presentan dos discursos sobre el tiempo: uno de tipo "prosaico", plasmado por el diálogo y la acción; y otro de carácter "mítico", que resulta de estrategias como la evocación o la profecía:

> El primero se parece más a una transcripción de un episodio real: es el que siguen los críticos cuando quieren resumir el argumento de la obra. A este nivel, el uso del tiempo teatral

> es notoriamente fiel a las convenciones establecidas. El segundo nivel suele ser una fabulación lírica del asunto y está escrita en verso. Funciona, en último término, como teatro dentro del teatro, en forma discontinua, con periódicas reapariciones. Un rasgo que lo identifica es la independencia temporal con respecto al resto de la obra: no forma parte del pasado, el presente o el futuro de la escena. Es intemporal (Cifuentes, 1978: 178-179).

El caso de la obra de García Lorca muestra que en el teatro no sólo hay ordenamientos del tiempo que implican repeticiones, sino que la temporalidad ordinaria puede ser omitida o transgredida. Ni siquiera el tiempo convencional (la "duración real") es exactamente igual a la temporalidad de los hechos físicos. Se trata de un tiempo planificado que contribuye a la imitación de las acciones y pensamientos humanos. La certeza de que la dramaturgia es la expresión básica de la mímesis hace pensar que la manipulación del tiempo está entre sus elementos fundamentales. La presencia de escenas intemporales, incluso, puede causar una impresión análoga a la función de la imaginación en el cine. Ambas son formas discontinuas. Instantes que anulan la certidumbre sobre el tiempo. Hay en estos dos casos una invocación de la actividad mental que, frente al desarreglo del tiempo, debe organizarlo.

Como evidencia el caso del tiempo en el teatro y de la película *Que tu alegría perdure*, la presencia del drama o de la narración no son condiciones necesarias para que la forma de una película sea capaz de cumplir con las funciones mentales que Münsterberg conceptualizó. En una película cuya cualidad central es plantear el tiempo como una duración y los motivos visuales como objetos de percepción plástica, el mero ordenamiento de acciones carece de la jerarquía que corresponde con una narración. A pesar de esta condición, Denis Côté consigue objetivar las funciones de la atención al proponer un arreglo formal que intensifica el ruido y que brinda un engrandecimiento gradual de piezas mecánicas a través de movimientos de la cámara.

Esto significa que, antes que un problema narrativo, esta teoría de las funciones mentales es un problema de montaje. Cada una de los procedimientos descritos en *The Photoplay* son modos de articulación entre planos y secuencias que son capaces de afectar la composición global de una película. Como procedimientos particulares, la atención, la memoria, y la imaginación son enlaces que contribuyen a unificar el paso de un plano a otro, o el conjunto de planos de una secuencia. En su conjunto, estos modos de articular dan lugar a la organización total de un filme y la configuración visual por la que es capaz de representar lo invisible (la mente) y de suscitar efectos emotivos o sicológicos.

Frente a la historia del cine y sus relaciones con otros medios de expresión artística, descartar las formas no narrativas, como pretendió el autor de *The Photoplay* para delimitar las proposiciones de su estudio, no sólo implica dejar fuera las formas contemplativas, sino también todas aquellas poéticas que buscan un sistema expresivo destinado a crear atmósferas o efectos líricos y que restan jerarquía a los relatos o tramas si no es que prescinden de ellos. El propio Münsterberg notó que los escenarios y decorados de una película tenían una significación idéntica, cuando no más amplia, que las acciones, los personajes o la trama. Al defender la visualidad como condición primaria del medio cinematográfico, el autor anticipó las funciones emotivas y expresivas del espacio. Pocos años después de su obra, esta observación resultaría compatible con uno de los principios estéticos del cine de Weimar que, entre 1919 y 1933, vería el trabajo de cineastas como Robert Wiene (*El gabinete del doctor Caligari*), Paul Leni (*El hombre que ríe*), F. W. Murnau (*El último hombre* y *Amanecer*) y Fritz Lang (*M* y *Los nibelungos*), de actores como Marlene Dietrich, Emil Jannings o Paul Wegener, y de diseñadores de arte como Kurt Richter (*El Golem*), Albin Grau (*Nosferatu*) y Otto Hunte (*Metrópolis*). Esta generación contribuyó a la creación de un estilo que sería conocido como expresionismo alemán y que

buscó fundamentos visuales en la iconografía gótica alemana del Romanticismo, así como en el tratamiento de la luz y la sombra en los escenarios.

Tanto las películas narrativas como las no narrativas son formas que pueden articular la visualidad y detonar funciones mentales. Antes que una teoría del cine silente narrativo, *The Photoplay* legó una teoría de las impresiones sicológicas del montaje. La atención, la memoria, la imaginación, la emoción y la acción compleja son efectos del ensamblado de una película. No dependen de su ubicación en una secuencia de hechos, sino de sus interacciones en la configuración visual. Estos vínculos crean una disposición única del tiempo y del espacio porque moldean esas dos condiciones según los fines y necesidades de una película. Al montar estas impresiones sicológicas en una unidad, los filmes no reproducen las condiciones mentales de cada una de ellas, sino que semejan sus efectos al procurar acercarse a su funcionamiento real.

Existen razones para aceptar la crítica de que el ser humano conoce muy poco sobre la mente por lo que resulta difícil aceptar que el cine es análogo a la actividad síquica. Sólo que esta observación de Noël Carroll, que expuse en el apartado dedicado a los conceptos de *The Photoplay*, también es pertinente para sustentar la idea de que la forma como catalizador de la actividad sicológica fue, de algún modo, una proposición acerca de la capacidad del cine para hacer visible lo invisible. Si bien aún no tenemos una definición plena de la mente, conocemos algunas de sus manifestaciones. Sabemos que organiza las percepciones y que permite los recuerdos o las fantasías. El hecho de que las cualidades visuales del cine sean aptas para semejar estas facultades, no implica que este medio logre una reproducción directa de la actividad sicológica. Como señaló Hugo Münsterberg en la entrevista que aparece en la edición de *The Photoplay* preparada por Alan Langdale, uno de los rasgos más significativos del cine es que puede ser un estímulo de la imaginación.

Es posible conjeturar que la teoría del sicólogo experimental también puede concebirse como una tesis de las funciones sicológicas y emotivas del montaje. Sin nombrar directamente este término, Münsterberg demostró la capacidad del cine para producir expectativas en el público mediante la forma visual. Su trabajo describe las articulaciones parciales y las formas globales de la visualidad fílmica. Al definir la forma como un método de asociaciones mentales descubrió un tipo de montaje que, más allá de las relaciones temporales, gráficas y espaciales, plantea una serie de relaciones síquicas que guían al espectador con el interés deliberado de estimular su interés y de provocar emociones. Al mirar este método como un principio de transformación del "mundo exterior", el filósofo anticipó algunas propiedades que serían fundamentales luego de que la escuela soviética del montaje difundió sus postulados sobre este componente: el hecho de que la forma del cine, particularmente a través del trabajo de edición, crea una tensión mental entre la mirada y el pensamiento. Podemos redefinir la teoría formal de Münsterberg al calificarla como una teoría del montaje que es compatible con todo tipo de expresión cinematográfica ya que sus conceptos pueden explicar los efectos e impresiones implicados en el proceso que va de la percepción a la asimilación de la materia visual. En otras palabras, *The Photoplay* fue el primer trabajo teórico que entendió los efectos mentales de un nuevo medio, pero también el hecho de que la manera de pensar del mismo está sustentada por la imagen y sus relaciones.

Capítulo Dos
La posibilidad de la forma artística

La teoría de Rudolf Arnheim

Con el problema de la percepción visual como uno de los ejes de toda su obra, Rudolf Arnheim buscó construir una teoría del arte y de la relación entre visión y cognición por la que analizó producciones de pintura, fotografía, cine, arquitectura, radionovela y televisión en un trabajo que incluyó la publicación de libros y artículos desde 1928 hasta 1997. En la última década de su vida, el sicólogo nacido en Berlín en 1904 dejó de producir artículos, pero sus textos eran editados, reeditados y traducidos a varios idiomas. Falleció en 2007, a los 103 años de edad, cuando títulos como *El cine como arte* (1933), *Arte y percepción visual* (1954), *El pensamiento visual* (1969) y *El poder del centro* (1982) ya constituían materiales de estudio obligatorios para los analistas del arte. Es posible afirmar que su legado fue de una importancia análoga a la de teóricos como Herbert Read, Clive Bell o Heinrich Wölfflin.

Rudolf Arnheim estudió sicología, filosofía, arte y música en la Universidad de Berlín, donde conoció a profundidad la fundamentación de la corriente conocida como *Gestalt*. En 1928, cinco años antes de la publicación de su trabajo pionero sobre cine, obtuvo el grado de doctor en filosofía con orientación en sicología. Debido a que creció en una familia judía, Arnheim debió emigrar a Roma en 1933. Tras un breve paso por Inglaterra, y con el

comienzo de la Segunda Guerra Mundial, viajó a Estados Unidos donde ejerció la docencia en el Sarah Lawrence College de Nueva York, en la New School for Social Research y en la Universidad de Columbia. Su nombramiento más relevante en aquel país fue el de profesor emérito en sicología del arte de la Universidad de Harvard entre 1968 y 1974.

Si bien su trabajo teórico representa el interés principal de este estudio, Arnheim también hizo crítica de cine y de divulgación. Durante el exilio, el filósofo alemán participó como traductor en la BBC. Estas experiencias derivaron en su periodo de mayor actividad docente y de producción escrita porque obtuvo una beca Guggenheim (1942) y una más de la fundación Rockefeller (1951). También fue miembro de las American Society for Aesthetics y de la American Psychological Association. Optó por el retiro en 1974, pero fue profesor visitante de la Universidad de Michigan.

En el párrafo de apertura de la primera introducción ("El cine y la realidad", 1933) de *El cine como arte*, Rudolf Arnheim (1996) afirmó que existen semejanzas entre el cine y el resto de las actividades artísticas. Su hipótesis fue que el cine "es un medio que se puede utilizar para producir resultados artísticos" (1996: 19). Si bien hoy ésta es una idea suficientemente aceptada, en 1933 existía la convicción de que el cinematógrafo sólo podría aportar reproducciones mecánicas de la realidad. En ese contexto, Arnheim diseñó un proyecto de investigación que no pretendía comprobar que el cine era arte, sino que buscaba argumentar que sus características eran ideales para lograr formas artísticas.

◇ Problemas y preguntas

Rudolf Arnheim no defendía la existencia de un cine de arte, sino el argumento de que era posible encontrar valores artísticos en el cine silente. Esta distinción no es insignificante ya que, aun en la actualidad, existe una clasificación poco fundamentada que sugiere la existencia de un cine de espectáculo y otro de arte.

El filósofo alemán quiso explorar aquellos filmes que poseían esquemas artísticos porque fueron pensados con atención específica en sus posibilidades visuales. Un cine así era el tipo ideal para reconocer aquello que lo hacía un medio único en relación con otras formas de comunicación o expresión.

Arnheim pensaba que la producción cinematográfica existente no representaba "necesariamente arte cinematográfico", pero suponía que era posible identificar y aislar "principios de trabajo" artístico al reconocer las diferencias existentes entre la percepción de la imagen fílmica y la experiencia de la realidad. Este supuesto justificaba la proposición de que el cine no podía considerarse un registro mecánico simplemente porque las imágenes que producía eran distintas de la realidad; más aún, su experiencia sensorial era, por sí misma, un hecho visual. En 1933 afirmó que es necesario:

> refutar de forma completa y sistemática la acusación de que la fotografía y el cine sólo son reproducciones mecánicas y que, por tanto, no tienen vinculación alguna con el arte, ya que éste es un excelente método para llegar a comprender la naturaleza del arte cinematográfico (Arnheim, 1996: 19).

Al proponer el objetivo de su investigación, no sólo indicó que su intención era fundamentar las cualidades artísticas del cine, sino que propuso que la búsqueda de dichas características conduciría a reconocer la especificidad de lo cinematográfico. El problema que abordó disponía de dos ámbitos. El primero era de carácter teórico: pretendía una refutación sistemática de la concepción del cine como registro mecánico. El segundo fue una preceptiva, toda vez que el autor diseñó un conjunto de convenciones para la expresión visual al reconocer los usos y las elecciones presentes en el trabajo de algunos realizadores de la era silente. *El cine como arte* era, al mismo tiempo, una teoría y una normativa.

Si bien uno de los cuestionamientos centrales de esta obra consiste en indagar cuáles son las características del medio cine-

matográfico que resultan apropiadas para lograr resultados artísticos, también es posible afirmar que quiso conocer qué sistema teórico podía contribuir a la tarea de reconocer las propiedades específicas del cine. Su labor fue más allá de la argumentación del cine como arte y se situó en un interés que, según Francesco Casetti (2005), podemos denominar como ontológico. Arnheim buscó distinguir este medio de otros y, con ello, responder a una pregunta filosófica básica que nunca hizo explícita, pero que fue una cuestión latente en toda su obra sobre el tema: ¿qué es el cine?

A esta síntesis de las preguntas de investigación sugeridas por *El cine como arte* es posible añadir una cuestión específica e implícita que proviene de la "Nota personal" que el autor añadió en la edición de 1957: ¿qué puede aportar la teoría de la *Gestalt* al entendimiento de las propiedades específicamente cinematográficas en su relación con las cualidades perceptivas del ser humano? Esta cuestión es relevante para comprender la evolución de su pensamiento.

En su etapa de formación como investigador, había recopilado apuntes para diseñar una concepción que llamaba *Materialtheorie*. La hipótesis de aquellos trabajos señalaba que los efectos artísticos resultaban de "pautas" que no provenían del tema o del contenido de las obras, sino que se originaban en las "propiedades" del medio empleado para realizarlas (*cfr*. Arnheim, 1996: 14). Más adelante, en las reflexiones añadidas tanto en 1968 ["Prólogo"] como en 1982 ["Cincuenta años después"], afirmó que "la imagen continúa dominando la pantalla y explorar sus propiedades sigue siendo una tarea bien definida" (1996: 11). A ello sumaría la idea de que las películas con mayores valores artísticos seguían siendo las que tenían fundamento en las "propiedades fundamentales del medio visual".

Búsqueda de la esencia. Reconocimiento de las propiedades inherentes de un nuevo medio. Identificación de las diferencias del cine con respecto a otras artes. Más allá de que estos proble-

mas fueron tratados por *El cine como arte*, el propio autor afirmó de manera directa que su trabajo era "un libro de normas" (1996: 17). En él hay una serie de convenciones, elaborada con base en las pautas técnicas y expresivas del cine silente.

Algunas de las principales proposiciones de esta teoría disponen de vigencia a pesar de que algunas manifestaciones del cine digital, por ejemplo, ya no son producto de la filmación directa de hechos físicos. Incluso, en el ámbito de la animación digital existen numerosas películas cuyo proceso de producción careció del uso de cámaras. Si la tesis de Arnheim provino de la refutación de la hipótesis del cine como registro mecánico, ¿qué conceptos y normas pueden sostenerse en una época en que la cámara comenzó a desaparecer en ciertas realizaciones? ¿Qué pasa, también, con las respuestas que ofrece esta teoría cuando existen cámaras que pueden registrar realidades casi en cualquier condición y qué incluso pueden funcionar con autonomía?

En cualquiera de los dos escenarios, la tesis de Arnheim sobre el cine como creador de una ilusión de realidad a partir de lo irreal parece oportuna cuando la producción actual todavía depende de un efecto básico de irrealidad como los límites del encuadre o de la persistencia de la lógica fotográfica (que no del registro fotográfico en sí) más allá de que el cine sea total o parcialmente digital.

Ocurre lo mismo con el problema de la percepción. Los soportes analógico y virtual están caracterizados por estilos cinematográficos donde la forma busca equilibrios o desequilibrios que intervienen directamente en la experiencia perceptiva del espectador. Estos casos obligan entonces a describir, primero, cuáles son los postulados de esta teoría y, después, cómo podemos explicar y distinguir los principales conceptos que aportó.

◇ Postulados

Cuando Arnheim afirmó que "Todo acto del ver cae en la provincia del psicólogo" (2008: 17), evidenció la disciplina que aportaría

los postulados con los que ensambló la hipótesis de que, en el arte visual, cada elemento depende del lugar y la función que posee dentro de un esquema. Esta afirmación es aún más clara al vincularla con el trabajo que Arhheim emprendió en su estudio sobre el arte: identificar y describir procedimientos perceptuales que contribuyeran a explicar los hechos visuales. El interés de su labor fue reconocer las propiedades de las formas visuales, comprender sus cualidades comunicativas y revelar qué decían. Este proyecto también hizo aportaciones a los estudios cinematográficos cuando el pensador propuso una refutación de la idea de que el cine era un medio de registro de la realidad.

Para fundamentar su investigación, Arnheim definió la *Gestalt* como forma (término que recuperó en *Arte y percepción visual*); es decir, como una *configuración* o una unidad organizada que debe distinguirse del *aspecto* que pueda tener en sus partes o como conjunto. También estableció que, en el terreno de la investigación del arte, la *Gestalt* podía entenderse como un conjunto de "principios científicos" sobre la percepción sensorial. Con base en la adecuación que hizo el teórico alemán, esta perspectiva puede sintetizarse en tres postulados: todas las formas visuales constituyen un tipo de experiencia perceptiva que sólo puede reconocerse como una *totalidad*; además, las formas visuales suscitan una *visión* completa que implica, al mismo tiempo, actividades perceptivas y cognitivas; por último, tanto la formas visuales como las percepciones de ellas despliegan un tipo de *organización* de la materia sensorial.

El principio de *totalidad* brinda la certeza de que, en la comprensión de las formas visuales, el primer procedimiento consiste en reconocer la "composición total". Antes de aislar los elementos de una propuesta, es necesario aceptar que cada forma debe ser visualizada como un todo. El conjunto es más importante que la parte. Revela el lugar o la función que tiene cada componente. Cada motivo tiene un vínculo con los demás porque pertenece a una configuración estructurada. Sólo mediante el conjunto resul-

ta posible identificar y describir el modo en que operan las relaciones formales con las que la obra comunica ideas. El analista no puede segmentar la obra sin tener una primera consideración de su aspecto global porque una forma es una totalidad.

Arnheim también adoptó la premisa de la *Gestalt* de que la *visión* constituye una actividad psicológica que no está constituida únicamente por la capacidad de registro mecánico del ojo. La *visión* es la "aprehensión de esquemas estructurales significativos" (2008: 20). El acto de ver implica una triple actividad: la mirada, la comprensión y la memoria. La facultad óptica y el proceso mental que suscita. La *visión* es un "campo completo de percepciones, asociaciones y memoria" donde la "estimulación retiniana es sólo una parte" (Andrew, 1981: 39). La *visión* es una operación mental compleja. Un principio que explica el funcionamiento de la mirada porque describe el encuentro con las formas visuales, su entendimiento y su asimilación.

El tercer postulado es el principio de *organización*. Plantea que las formas y los procesos de percepción dan lugar a esquemas que ordenan la materia visual. Toda expresión visual busca eliminar el desorden. Recurre a los criterios de "simplicidad, regularidad y equilibrio que rigen el mecanismo receptor" para dar sentido al caos que representa la ausencia de una forma que brinde orden y sentido a los materiales (Arnheim 1996: 14). Con base en lo que explica Santos Zunzunegui en *Pensar la imagen*, podemos afirmar que la certeza de la escuela *Gestalt* de que la forma poseía capacidades organizativas provenía de la premisa de que "el mundo ya se presenta organizado, de entrada, en virtud de leyes innatas que contribuyen a estructurar el campo visual (2007: 38)". La *organización* no es la asociación de elementos dispersos, sino el proceso de percepción integral de la formas como configuraciones estructuralmente organizadas.

La concepción de fondo del sistema teórico de la *Gestalt* acentúa el hecho de que la percepción humana busca la pureza. Esta premisa fue el fundamento con que el autor definió las relacio-

nes entre el arte y la percepción visual. En el ámbito del cine, la noción de lo puro, respaldada por los postulados de la *Gestalt*, no sólo permitió que Arnheim encontrara una vía para resolver el problema del cine como arte, sino que, incluso, esa concepción fue uno de los instrumentos principales mediante los que reconoció las propiedades expresivas de la técnica y de las características del cinematógrafo.

El teórico alemán consideraba que cada medio posee un nexo sensorial de mayor jerarquía. En cada soporte artístico hay una cualidad destacada que funge como punto de encuentro con el espectador. Esta propiedad material básica es manipulada por el artista con el fin de producir percepciones e ideas. Se trata de un proceso de organización de la visión donde, por ejemplo, la imagen en movimiento es la materia fundamental del medio cinematográfico. La máxima pureza de la forma en el cine era posible cada vez que un realizador aprovechaba estas cualidades visuales básicas. La pureza formal existía cuando los cineastas explotaban limitaciones como la ausencia de sonido y de color porque estas carencias contribuían a simplificar las configuraciones de una obra.

La *Gestalt* establecía que la mente es muy activa cuando afronta la experiencia de la realidad. La realidad representada; es decir, organizada como forma visual, no sólo implica la construcción de sentido, sino que incluye las características materiales. Para los estudiosos de esta perspectiva, el proceso creativo es un modelo ideal de la actividad perceptiva. Cuando un creador produce una forma visual existe un elemento en común entre el arte y la mente: la capacidad de organizar con base en criterios como la simetría o el contraste. Fue desde esta concepción que Arnheim planteó una de las distinciones más importantes de su concepto del arte visual, en general, y del cine en particular: la forma y el contenido no son la misma entidad.[1] Dos conceptos esenciales

1 Entre las revisiones más recientes de la teoría de la forma en el cine, existe una concepción que rechaza la separación que propuso Rudolf

de su teoría, como el caso de la *traducción* y la *representación*, únicamente pueden adquirir plena claridad y operatividad si son considerados desde la separación propuesta por el autor. Este binomio justifica la proposición de que el cine trata una determinada materia visual no para registrar, reproducir o presentar realidades,[2] sino para interpretarlas con las propiedades visuales del medio. Así se explica que, al interpretar la realidad, toda adecuación formal requiera del registro de un determinado suceso o materia que aparecerán modelados en la configuración última de una película.

El cine como arte no profundizó en la exposición de los postulados de la *Gestalt*. Si bien aclaró la perspectiva desde la que dedujo los conceptos, su intención no fue explicitar o cuestionar en profundidad el sistema teórico que lo inspiró. Arnheim ocupó las premisas apropiadas para refutar la tesis del cine como registro mecánico de realidad. Ocupó el sistema *Gestalt* para deducir y explicar un conjunto de características formales que producían impresiones artísticas o que sugerían sentidos mediante la creación de esquemas visuales que estimulaban la actividad mental de los espectadores. En este vínculo entre el orden de la forma

Arnheim. Para David Bordwell y Kristin Thompson, la forma también es un sistema caracterizado por interacciones entre diversos subsistemas que condicionan la totalidad visual. Uno de esos subsistemas es el contenido. Los autores de *Arte cinematográfico* sostuvieron esta concepción porque su intención fue dotar al analista de instrumentos para reconocer la evolución estilística del cine. En cambio, Arnheim buscó una teoría que justificara la conjetura de que el cine era una forma artística porque no era un medio de registro o presentación de la realidad, sino un medio que traducía y representaba las propiedades visuales de la realidad. Esta tesis sólo le pareció defendible si se excluía una definición del contenido como el tema, y se le reemplazaba por una idea del contenido como el material con que el cine producía formas visuales.

2 Los términos presentación, registro y reproducción no son sinónimos, pero sí son intercambiables. Los tres vocablos parten de la concepción de que la imagen cinematográfica tiene la condición de índice de la realidad. La distinción entre esos términos y la idea de representación de la realidad como interpretación a través de medios artísticos es fundamental para comprender la teoría del cine de Arnheim.

visual y la actividad perceptiva radica la capacidad del cine de ir más allá del registro para constituir una expresión.

◇ Conceptos

Dos de los lectores de Arnheim coinciden con que una parte fundamental de su tesis fue identificar los "factores de diferenciación" del cine con otras artes. Sólo que, en contraste con Jacques Aumont, Dudley Andrew denomina estos factores como los aspectos que hacen del cine un medio "de cierta manera irreal" (1981: 38). Más allá de que enlista seis rasgos que producen esta situación de irrealidad,[3] no olvida explicar el concepto fundamental de la teoría: la *traducción*.

Las lecturas de Aumont y Andrew parecen incompletas cuando se trata de la consideración de las proposiciones con que Arnheim estructuró un conjunto de conceptos sobre el cine. Si bien la fundamentación desde la *Gestalt* aclara la tesis básica del psicólogo de Berlín (aspecto que Andrew sí considera a fondo), *El cine como arte* ofrece enunciados particulares que permiten distinguir la noción de *traducción* de otros términos como *irrealidad*, *ilusión* y *representación*. Aunque estas diferencias son mínimas, los términos pueden distinguirse para lograr una mayor precisión. Arnheim no sólo ofreció un conjunto de rasgos diferenciadores del cine (que nada más correspondería a las características de su *irrealidad*), sino que todos estos conceptos conforman un sistema de nociones, más o menos distintas, que son interdependientes.

La *traducción* consiste en adecuar la realidad a las características del medio cinematográfico. Más allá de que se trata del concepto central para comprender la refutación de la tesis del registro, también es una noción que da sentido y coherencia al

3 "1) La proyección de objetos sólidos en una superficie de dos dimensiones; 2) La reducción de una sensación de profundidad y el problema del tamaño absoluto de la imagen; 3) La iluminación y la ausencia de color; 4) El encuadre de la imagen; 5) La ausencia del continuo espacio-tiempo como derivado del montaje; 6) La carencia de aportes de los otros sentidos" (Andrew, 1981: 38).

resto de la terminología. El término de *irrealidad*, por ejemplo, se refiere al conjunto de ausencias evidenciadas por el aparato cinematográfico y que también pueden considerarse como artificios (el marco o encuadre; la fotografía en blanco y negro; la falta de profundidad). La *ilusión*, por su parte, es una forma de nombrar el problema clásico del realismo, pero desde una perspectiva distinta de las escuelas o teorías que veían el cine como reafirmación de la realidad. Finalmente, la *representación* no alude aquí ni al registro directo (la imagen como índice o huella de la presencia original) ni al concepto diseñado por la sociología contemporánea: representar es interpretar es modelar la realidad; se trata del proceso de producción de sentido mediante la adecuación de una determinada materia visual integrada en una particular configuración formal.

◇ Traducción

En su afán de refutar explícitamente la idea de que la fotografía y el cine son "reproducciones mecánicas", Rudolf Arnheim afirmó que las obras de arte, en general, no son imitaciones o duplicaciones de la realidad. La expresión artística implica "una traducción de características observadas a las formas de un medio determinado" (1996: 14). Traducir es una actividad completamente opuesta a reproducir. La *traducción* es un proceso creativo que busca la adecuación del material filmado a las características del medio. Adecuar la materia implica potenciar las limitaciones del cine; es decir, aprovechar la incapacidad de este soporte para reproducir la percepción natural y ponerlo al servicio de la producción de percepciones estéticas.

Traducir significa "moldear el objeto"; es decir, atribuirle una apariencia distinta de la que posee en la realidad. El cineasta, cuando traduce, renuncia a lograr una imagen que corresponda con la realidad. Busca destacar la irrealidad de la imagen para explotar el potencial artístico de las formas que puede crear en el encuadre, así como de los efectos que suscitan las técnicas de

registro y de montaje. Traducir, por lo tanto, es organizar, articular y modificar. El traductor no está interesado en la mímesis, sino que realiza una interpretación visual de la materia que filma.

La traducción es la totalidad del proceso artístico. En palabras de Andrew, traducir es "suprimir el proceso fílmico de representación a favor del proceso artístico de expresión" (1981: 40). El cine como arte comienza justo donde desaparece el afán de registro. La intención de Arnheim al formular este concepto fue caracterizar el cine como un medio artístico que renunciaba a transmitir contenidos. El cometido del cine, según su concepción, era crear esquemas artísticos que, si bien eran capaces de crear una impresión de realidad, buscaban producir una interpretación por medio de formas fílmicas en sí, y no a través de la imagen como índice de lo visible. El cine no es un transmisor de datos, sino que altera los datos para convertirlos en la materia prima de formas visuales que interpretan la realidad.

◇ Realismo

La ilusión es "realidad suficiente"; o bien, realismo. Depende de que exista una "presentación de los elementos esenciales de cualquier acontecimiento" [Arnheim, 1996: 32]. Producir ilusión de realidad es así un proceso de selección de algunas propiedades materiales e inmateriales. Captar propiedades representativas aporta un saber suficiente para que el espectador acepte la parcial realidad de la pantalla.

La ilusión es un tipo del realismo. Esto significa que la ilusión es una impresión de realidad. Como afirmó Andrew el "material del cine se integra con todos los factores que lo convierten en una ilusión imperfecta de la realidad" [1981: 38]. La ilusión es así una de las cualidades de la percepción cinematográfica. Es muy probable que Arnheim haya empleado este vocablo para evitar que el realismo cinematográfico fuera considerado como una forma de registro. La ilusión no es reproducción, sino que se trata de la captación de los rasgos más significativos de objetos o personas.

El realismo o ilusión consiste en plasmar la apariencia de las cosas, pero también su manera de ser o de actuar. Por ello el filósofo aclara que para lograr la ilusión basta, por ejemplo, con que los personajes en pantalla se comporten como seres humanos y vivan experiencias comunes a su género. La ilusión es una representación parcial tanto física como psicológica. Su objetivo es lograr un efecto de realidad sin restar valor a la condición imaginaria de la forma cinematográfica. Esto significa que la ilusión no resulta solamente del registro porque se trata de una condición del cine que aprovecha su parcial realidad, o bien, su parcial irrealidad.

◇ Irrealidad

En el programa teórico de Arnheim, la *irrealidad* es un concepto sumamente ligado al de *ilusión*. A pesar de ello, existen elementos para establecer que se trata de nociones diferentes. Mientras que la *ilusión* tiene que ver con un tipo de impresión o percepción, la *irrealidad* consiste en que el conjunto de limitaciones del aparato cinematográfico no sólo impide la reproducción exacta de la realidad, sino que hace evidente la parcialidad de la imagen. Más aún, el cine es irreal porque las propiedades de su imagen son evidentes. La *irrealidad* del cine resulta de una suma de ausencias.

En la sección "Ausencia del continuo espacio-tiempo" de *El cine como arte*, Arnheim afirmó que "el cine produce simultáneamente el efecto de un acontecimiento real y el de una imagen" (1996: 31). El primero de estos dos efectos es el que hemos denominado como *ilusión*. El segundo caso se refiere a un hecho perceptivo inherente a la naturaleza fotográfica o la cinemática: al tiempo que un espectador es consciente del contenido representado por una película, también advierte la forma de la representación. Percibe una realidad parcial al mismo tiempo que la certeza de que mira una imagen. La *ilusión* es un contenido plasmado que produce un objeto o una experiencia parecidos a la realidad. En

cambio, la *irrealidad* consiste en la evidencia ineludible de que toda representación es un artificio.

La importancia de la *irrealidad* radica en que el efecto artístico está condicionado por las limitaciones del cine. Para Jacques Aumont y Michel Marie (2001), las restricciones no sólo posibilitan el arte cinematográfico. Cada restricción, de hecho, obliga al cine a constituirse como arte. Estas limitaciones ocurren como ausencias o como efectos particulares. El cine es irreal porque carece de sonido, color y continuidad espacio-temporal, pero también porque produce distorsiones a través de las propiedades de sus instrumentos. Los ángulos de la cámara, por ejemplo, pueden crear puntos de vista que no corresponden con las capacidades cotidianas de la visión humana.

En su revisión de *El cine como arte*, Dudley Andrew afirma que "el arte cinematográfico es un producto de la tensión entre la representación y la distorsión" (1981: 40). En otras palabras, la condición de arte del cine depende de la tensión entre la *ilusión* y la *irrealidad*. Es por esta condición que el cine no aparece como la realidad, sino como un medio. El realismo es una cualidad inherente a la capacidad de la cámara de registrar el mundo, pero la *irrealidad* es resultado del proceso creativo que rebate esa ilusión. El cine es irreal porque busca suprimir la reproducción al evidenciar sus instrumentos y al explotar sus limitaciones para transformar la materia que registra.

◇ Representación

El cine como arte no dejó del lado el problema del significado. En "El contenido del film", aborda las características de la actuación en el cine:

> [...] en cuanto a los amantes del arte, no buscan imitaciones de la naturaleza en el cine, sino arte. Saben que la representación artística equivale siempre a explicar, refinar y aclarar el objeto representado. Cosas que en la vida real no se advierten perfectamente, que meramente se atisban o que es-

> tán confundidas con otras cosas, aparecen completas, intactas y nítidas en una obra de arte, libres de materias extrañas (Arnheim, 1996: 102).

Contrario a lo que se pensaba, Arnheim afirmó que el cine tenía capacidad de comunicar ideas. Con un ejemplo de *La quimera del oro* (Charles Chaplin, 1925), afirmó que el cine no era capaz de transmitir nociones abstractas. En cambio, sí podía escenificarlas por medio de "episodios concretos". Tales escenificaciones fundamentalmente operaban por asociación entre formas visuales o por transposiciones dadas por efectos visuales.

La búsqueda de explicación, por un lado, más la práctica de crear conceptos por medios de asociaciones formales, permite definir la representación como los modos de interpretación del cine en tanto forma visual. Al delimitar y asociar imágenes, el cineasta produce significados. El cine interpreta la realidad de modo tal que su reproducción va más allá de la *ilusión* y de la *irrealidad* al situarse en un último nivel que consiste en hacer comentarios de los referentes por medio de las interacciones entre materiales al interior de los planos o en el juego del montaje.

Las proposiciones fueron deducidas del ideal de representación pura de la *Gestalt*. Arnheim pensaba que la expresión en el cine debía ser nítida. Cada presencia humana en pantalla, por ejemplo, tenía que perseguir los ideales de la claridad y la exactitud. Un rostro debía expresar con claridad hasta el más mínimo detalle. La función de la nitidez consistía en lograr que el significado de la expresión fuera asequible. En otras palabras, la representación era un ideal doble porque se inclinaba por la claridad de la imagen y la claridad de su significado. La nitidez era deseable tanto en el nivel de la forma visual como en el de su contenido. Apariencia y significado eran así formas de interpretar la realidad.

◇ Relativización o relatividad (cámara activa)

A la imposibilidad de brindar normas precisas de distancia, tamaño y movimiento podemos denominarle como principio de *relativización*. Arnheim analizó distintos casos y señaló que la experiencia de los espectadores no ofrecía parámetros para determinar las propiedades objetivas de la materia cuando era modelada por la cámara. Por ejemplo, filmar objetos de cualquier tamaño desde distancias diferentes ofrecía resultados muy variados e inciertos. La *relativización* se refiere a un "defecto" más del cine que puede explicarse como la ausencia de valores absolutos resultantes de la actividad de la cámara.

Tal y como ocurre con otras limitaciones similares, la relatividad puede emplearse para lograr resultados artísticos. Es el caso, por ejemplo, de las asociaciones entre objetos de diferente tamaño que resultan de la modificación de sus verdaderas dimensiones, distancias o formas. El rasgo más importante del concepto de relativización radica en la noción de cámara activa; porque describía que la captación de la realidad era una actividad creadora desde el momento del registro. Se trataba de una negación de la función reproductora del cine prácticamente desde el proceso de producción y levantamiento de imágenes.

◇ Formas previsibles e imprevisibles

Un plano de *Downhill* (Alfred Hitchcock, 1927), se muestra a un joven cuando entra por una puerta. La composición de dicho *shot* es única en la filmografía del director de *Psicosis* y de todo el cine silente. La figura humana está invertida y colocada en diagonal. La parte inferior izquierda del plano muestra su cara mientras que el piso y los pies están en la porción superior derecha del encuadre.

Después de un corte, conoceremos la razón que justificaba esa *forma imprevisible*: la cámara fue colocada así porque formaba una mirada subjetiva de otro personaje que estaba recostado en una cama. A pesar de esta explicación puramente visual, el

primer plano obligó a que el espectador asumiera una actitud mental que "no es natural" porque, como señaló Arnheim parafraseando a Pudovkin, "el cine se esfuerza por llevar al espectador más allá de la esfera de las concepciones humanas comunes" (1996: 40).

Del mismo modo que en la era del cine silente, las películas producidas por medios digitales cuentan con numerosos ejemplos de esta cualidad formal. Un caso de uso constante de composiciones poco comunes en la visión humana cotidiana es el documental *Leviathan* (2012). En el proceso de producción, Lucien Casting-Taylor y Verena Paravel adecuaron un conjunto de *GoPro* portátiles que podían funcionar por sí mismas a pesar de que estaban colocadas a lo largo de estructura de un barco pesquero y en los uniformes de sus operadores.

La penúltima secuencia recupera los registros de una cámara situada en la sección externa del pesquero. La escena primero ofrece un plano general de una porción del barco. Cuando la embarcación navega entre olas intensas, el encuadre padece toda clase de alteraciones porque muestra la superficie del mar, los animales que navegan cerca de ella, cuerpos de agua y, finalmente, una parvada de albatros que compite con el armatoste para obtener comida. La forma visual nunca es estable. El movimiento de la cámara es azaroso y violento. Todo el tiempo hay formas imprevistas. En los pocos empalmes de visiones atípicas con algunas más previsibles es posible reconocer los elementos del plano, pero incluso en esos casos los ángulos son inéditos: así ocurre casi al final de la secuencia cuando la cámara registra las barrigas de las aves completamente en posición cenital.

Una *forma imprevisible* es un tipo de composición del encuadre donde la materia representada no tiene una presentación común con el objetivo de provocar impresiones por la propia imagen o de obtener una mayor atención del espectador. Además de estas dos funciones, la forma imprevista también es una representación abstracta. Busca que la visión del filme no se conforme con

la observación y la aceptación de su contenido. Junto a las abstracciones, este tipo de formas visuales también son modos de suscitar miradas objetivas irreales o miradas subjetivas; es decir, puntos de vista impersonales, pero cuya presentación es única o inédita, o puntos de vista identificados con la visión de un personaje como ocurre con el caso del plano de la película *Downhill*.

En contraste con las *formas imprevisibles*, las *previsibles* son aquellas composiciones que figuran la realidad y que buscan presentarla sin hacer una interpretación profunda de la misma. En este grupo aparecen los encuadres que no buscan representar la materia visual desde perspectivas novedosas o provocativas. La *forma previsible* busca captar y mostrar el objeto de manera característica. En contraste con los ángulos inéditos para la visión común, este tipo de composición aporta balance, simetría y armonía. No busca llamar la atención sobre un momento o crear distorsiones, sino que observa y presenta el material de un modo tal que éste parece más próximo a lo que en realidad es, ya que está allí "como él mismo".

Arnheim notó que el uso de este tipo de formas, particularmente las imprevisibles, no era únicamente un conjunto de recursos para alertar o sorprender al espectador, sino que se trataba en general de un modo de interpretación de los contenidos. Dado que el principal recurso para explotar esta cualidad del cine eran los ángulos de cámara, el autor reconoce este concepto como una de las modalidades de la creatividad fílmica; o bien como una técnica que no se ocupa del tema tratado, sino que apela a una particularidad del medio para obtener un efecto. Con base en esta idea, estableció que las *formas imprevisibles* lograban impresiones sólidas porque reclamaban una actividad mental intensa caracterizada por la búsqueda de equilibrio; en cambio, las *formas previsibles* fundaban sus efectos justamente en la sensación placentera que provocaban los balances y las armonías de una distribución agradable de motivos en pantalla.

◇ Montaje

Arnheim no propuso un concepto de montaje. Prefirió adaptar las definiciones y las tipologías existentes a su concepción del cine. Hubo dos razones para ello: antes de la publicación de *El cine como arte*, la escuela soviética ya había dado a conocer algunos trabajos sobre el montaje; para el estudioso de la teoría *Gestalt*, además, el movimiento, que veía como una de las implicaciones del montaje, consistía en una de las especificidades del nuevo medio. Esta visión explica por qué mostró moderación frente a la idea de Vsévolod I. Pudovkin de que la base del arte cinematográfico estaba dada por el montaje.

Aunque reconoció la subordinación de este componente a la condición cinemática de las películas como totalidades, Arnheim afirmó que "el montaje implica la conexión de tomas de situaciones que se dan en tiempos y espacios diferentes". Abordó el problema en una sección que evidenciaba su idea de que el cine planteaba la "ausencia del continuo espacio-tiempo". Si bien hay elementos para pensar que no encontró condiciones conceptuales en el conjunto de técnicas que los soviéticos habían catalogado, el sicólogo destacó su función creadora, definió dos tipos generales de asociación (realista y poética) y planteó una redefinición de las técnicas elaboradas por el propio Pudovkin y por Stephen Timoshenko.

Al adaptar los repertorios prácticos de la escuela soviética, Arnheim encontró cuatro principios para el montaje: el corte, las relaciones temporales, las relaciones espaciales y las relaciones temáticas. Los *cortes* podían ser largos, cortos, mixtos o irregulares, y contribuían al montaje de escenas enteras o al montaje al interior de una escena determinada. Las *relaciones temporales* tienen posibilidades de sincronismo, vinculación entre *el antes y el después*, y neutralidad. Las *relaciones espaciales* pueden ocurrir en un mismo lugar o en un lugar cambiado. Finalmente, *las relaciones temáticas* establecen semejanzas, contrastes o combinaciones de las dos anteriores.

Al diseñar esta tipología, el teórico pudo afirmar que montar películas era una práctica eminentemente formal porque requería la intervención plena del hombre en al menos cuatro niveles que implican el plano, la articulación básica plano a plano, la secuencia y el filme entero. Recurrir a las cualidades formales del montaje en cualquiera de estas dimensiones implicaba fragmentar el tiempo, reunir cosas u objetos desvinculados en el espacio y el tiempo, subrayar hechos o detalles, asignar significación a ciertos elementos, o simplemente seleccionar y discriminar. El montaje era así el conjunto de técnicas que contribuían a modelar la totalidad del filme al establecer relaciones temporales, espaciales y temáticas con el objetivo de tratar creativamente las imágenes aisladas que la cámara podía registrar desde los tipos de cortes. La finalidad era establecer una "conexión de sustancia" entre los planos para articular las imágenes que contienen con una intensión realista o lírica.

Al abordar este tema, Arnheim subrayó la idea de que una imagen aislada no era una mera reproducción. Antes de formar parte de un montaje, las imágenes ya presentan una serie de condiciones que las distinguen de la realidad y que las tornan creativas. Esto significa que el montaje amplía la irrealidad. El cine modifica la materia desde la imagen en sí, pero después lo hace mediante las relaciones entre imágenes. La finalidad de los métodos de montaje es "agrupar fragmentos de realidad en un todo integrado" no para unir cosas que están desconectadas, sino para modificar la "naturaleza de una acción continua". Esta afirmación evidencia que, en la concepción de este autor, la importancia de unir pedazos en una totalidad consiste en integrarlos a un movimiento sucesivo que está más allá del que ocurre al interior de los planos, pues abarca al filme completo.

◇ Movimiento

Es posible afirmar que el movimiento también es una de las propiedades no absolutas que se agrupan dentro del marco de la *re-*

lativización. A pesar de ello, Arnheim comprendió que se trataba de una distinción fundamental del cine frente a otros medios;y a ello dedicó secciones enteras de *El cine como arte* y *Arte y percepción visual*. La concepción que tuvo de este aspecto fue definitiva y directa: el movimiento era una de las cualidades con mayores posibilidades expresivas porque era uno de los principales instrumentos para provocar ilusiones por medio de la imagen. En palabras de Arnheim, "en el cine, el movimiento no es absoluto, sino que está vinculado siempre al punto en que se sitúa la cámara filmadora" (1996: 120).

El movimiento se imponía a la imagen desde el exterior. Los desplazamientos, los cambios de tamaño y las deformaciones no provenían de movimientos realizados por los objetos mismos, sino que eran producto de una cámara que participaba activamente. El movimiento tampoco era absoluto. Del mismo modo que otros valores relativos, se trataba de una ilusión producida por la cámara al registrar cambios directa o indirectamente. La impresión de movimiento tenía dos maneras de tratarlo: la presentación del movimiento registrado (un objeto que se mueve) o la presentación sucesiva de las fases de un acontecimiento en una síntesis creada con el montaje.

En un ensayo añadido en 1934, el propio autor incorporó un conjunto de condiciones que ampliaron la tesis inicial del movimiento como resultado de una cámara activa. Añadió cinco posibilidades del cine para producir la ilusión de movilidad: los movimientos de los objetos o seres; el efecto de perspectiva y distancia; la cámara en movimiento; la composición de conjunto del movimiento por medio del montaje; y la interacción de movimientos conectados directamente mediante el montaje.

Esta caracterización del movimiento anticipó los proyectos de codificación de autores como Marcel Martin toda vez que, si bien Arnheim no diseñó una tipología sistematizada como la que haría el crítico francés con *El lenguaje del cine*, sí explicó algunas de las cualidades expresivas que brindaba la impresión de

movilidad. Por ejemplo, reconoció que las dos funciones básicas del movimiento eran la informativa y la expresiva. La primera contribuía al relato con datos visuales mientras que la segunda consideraba los efectos artísticos. Además, la cámara móvil, por ejemplo, creaba puntos de vista o impresiones de subjetividad, mientras que el movimiento por montaje, con estrategias como la repetición, lograba efectos melódicos toda vez que, a decir del autor, el ritmo está muy vinculado con el movimiento.

Al tratar este concepto, Arnheim estableció que sus características permitían afirmar que cada película era por sí misma un "acontecimiento" que cambiaba de aspecto todo el tiempo. Fue por ello que buscó una normativa estética mínima para comprender cómo podía utilizarse e interpretarse el movimiento en sus dos tipos más evidentes: el movimiento dado por el montaje y que manifestaba las transformaciones del acontecimiento al unificar fragmentos, y el movimiento creado por una cámara móvil. El primero era, sobre todo, un modificador de la sensación de velocidad porque contaba con la posibilidad de presentar exposiciones breves de cada plano; el montaje, por lo tanto, hacía del movimiento un problema de contracción o expansión del tiempo. En cambio, el movimiento creado por la cámara no sólo producía la ilusión de movilidad, sino que modificaba al movimiento mismo.

La tesis del movimiento puede ampliarse con los aportes de *Arte y percepción visual* que estableció que se trataba de la "incitación visual más fuerte a la atención" (Arnheim, 2008: 377). En el apartado destinado a este concepto en dicha obra, concluye que el movimiento es una cualidad que provoca un "cambio en las condiciones del entorno" y que pude ocurrir en el espacio o en el tiempo:

Tanto los objetos móviles como los inmóviles son susceptibles de algún tipo de movimiento. Los primeros pueden experimentarse como "objetos en transformación" mientras que los segundos como sucesos. Esto explica por qué una impresión de

movimiento puede ocurrir en el espacio; es decir, como un vector que se desplaza dentro de los límites del encuadre (el caso de la bailarina).

La segunda posibilidad ocurre cuando el movimiento se manifiesta como la relación temporal entre espacios y objetos diferentes que contribuye a comprender o manifestar una transformación. Un tipo implica el movimiento como un desplazamiento en el espacio, mientras que el otro es el movimiento como transformación de una materia. El primero es parcial y explícito: algo se mueve dentro del todo. El segundo es total e implícito porque opera por asociación de materias en transformación.

Arnheim concretó una concepción tan vasta del movimiento que recurrió a ella para proyectar un escenario que ya fue confirmado por el cine digital: las cualidades del movimiento permitirían preservar las *formas melódicas* resultantes del cine más allá de que éste lograra el ideal de "fidelidad a la vida" con la irrupción del color, del sonido y la palabra.

En una secuencia de *Rise of the Planet of the Apes (El origen del planeta de los simios*; Rupert Wyatt, 2001), un simio recorre la casa de su criador humano. La cámara sigue el desplazamiento en el primer nivel del piso, pero el animal acude a todas sus extremidades para impulsarse y recorrer otros niveles de la casa e incluso cruzar puertas y ventanas. La peculiaridad de la secuencia es que el espacio no está producido por medio de cortes, sino que está reproducido en un solo plano lleno de movimientos en varios sentidos y con distintas velocidades.

En la era del cine digital hay numerosos ejemplos similares de esta clase de ilusión de movimiento no interrumpido que, por medio de una cámara portátil o de un algoritmo informático que simula una filmación, permite exploraciones en profundidad del espacio. Ejemplos así ocurren tanto en el cine altamente industrializado como en los festivales de vanguardia o experimentación, y confirman que Anrheim concretó uno de los conceptos más completos del movimiento cinematográfico al establecer

que era una de las propiedades más irreales y, al mismo tiempo, más expresivas. Ambas características permitirían que el movimiento fuera uno de los conceptos fundamentales de su visión del cine como un medio opuesto al registro de realidad que, a pesar del color y del sonido, lograría preservar su capacidad para crear *ritmus* formales como el que cada vez se desarrolla más gracias a la simulación virtual del movimiento.

Contrastación teórica. La forma y el aspecto

Arte y percepción visual contiene una distinción muy relevante al emplear los términos *shape* and *form*. En la versión en español de María Luisa Balseiro, la traductora aclara que el término forma tiene dos acepciones distintas según la obra original en inglés. Primero se encuentra la forma (*shape*) como aspecto. Es la apariencia material, visible y palpable: la obra como hecho físico. En cambio, la segunda acepción de forma (*form*) denota la configuración total de la obra. Incluye su estructuración y aquello que no es directamente observable; es decir, las relaciones dadas en una *totalidad* y que contribuyen, según lo establecido por los conceptos revisados hasta aquí, a interpretar los contenidos mediante asociaciones dadas en la disposición visual.

Con base en los propios términos de la teoría del cine de Arnheim, es posible afirmar que el *aspecto material* (*shape*) está relacionado con la certeza de que el registro es la propiedad fotográfica básica que recuperó el cine. La *forma* (*form*), en cambio, agrupa las capacidades de modelar la materia visual para convertirla en un esquema artístico. El término, por lo tanto, no alude a la reproducción, sino a la representación; es decir, a las estrategias de interpretación. El *aspecto* es la reproducción de hechos físicos. Consiste en presentar objetos definidos y visibles de manera inmediata. La *forma* es la alteración de los materiales tanto en su aspecto visual como a través de sus relaciones con otros elementos reproducidos por la cámara.

Esta distinción no es irrelevante dado que evidencia un sistema teórico coherente en tanto que, incluso desde la utilización del vocabulario, Arnheim diseñó una teoría del cine que partió de una refutación sistemática de la idea de este medio como un reproductor de realidad. En un principio, el léxico, los conceptos y las proposiciones del filósofo alemán son compatibles con los postulados de la *Gestalt*. Todos caracterizan, con distintos grados de generalidad, las técnicas que contribuyen a la condición irreal de la imagen cinematográfica. Al caracterizar las normas de expresión del cine, el autor hizo una búsqueda sistemática de películas donde fue posible advertir distintos tipos de decisiones visuales. Tales elecciones estaban caracterizadas por casos donde los realizadores hicieron usos artísticos o interpretativos de la cámara, el montaje o la actuación. Esto explica por qué el filósofo seleccionó un *corpus* de películas silentes y narrativas. Más allá de que con el concepto de *ilusión* reconoció la existencia del realismo, su intención fue identificar y describir los elementos comunes de aquellas películas que parecían tener un cometido que superaba la aspiración inmediata de captar realidades.

Las proposiciones de este sistema también son consistentes porque aportan un conjunto de deducciones que excluyen el principio de registro, al negar de manera continua la imposibilidad de la objetividad. A pesar de que el autor no empleó de manera explícita este concepto, sí estableció que en el "arte no hay lugar para cosas exentas de significación" (Arnheim, 1996: 45). Incluso, en un momento afirmó que ni siquiera los planos aislados podían ser juzgados como mero registro de realidad porque los límites impuestos por el encuadre, el tipo de relación entre las formas y las alteraciones derivadas de las clases de ángulos añadían sentidos al contenido. Estos enunciados tienen un origen evidente en los postulados de la *Gestalt* toda vez que afirman la premisa de que la mente humana es muy activa. Tanto en el proceso creativo como en el proceso perceptivo, la actividad mental efectúa un trabajo de organización y de comprensión. La imagen

cinematográfica y las percepciones de ella rechazan por sí mismas la función reproductiva, toda vez que ambas siempre están buscando equilibrios y sentidos.

También es posible explicar la coherencia de esta teoría mediante la ejemplificación de las ideas con las que no es compatible. Este ejercicio es posible porque el filósofo hizo un uso sistemático de su propia propuesta al excluir permanentemente las proposiciones de la perspectiva teórica realista. Esta corriente suponía que el cine era un medio híbrido que había incorporado movimiento a la facultad básica de la fotografía: la reafirmación de lo real. Si Arnheim señalaba que realidad no era otra cosa sino la materia básica que el cine empleaba para crear expresiones visuales, Siegfried Kracauer (2001) proponía la existencia de temas "cinemáticos" que provenían de la existencia física.

Para el teórico realista, una de las cualidades distintivas, y por tanto una de las premisas esencialistas del cine, estaba constituida por los hechos físicos en sí mismos. Registrarlos era la tarea del cinematógrafo. Convertirlos en expresión artística, por el contrario, era un proceso que negaba la genuina condición de la cinemática. El cine debía reproducir aspectos de la realidad física para que el espectador los experimentara directamente. Esta afirmación de Kracauer consideraba válido el postulado de André Bazin sobre el hecho de que la esencia del fenómeno fotográfico consistía en que una imagen era una presentación (que no una representación) del objeto registrado. Toda imagen debía percibirse como objeto y no como imagen (Bazin, 2008: 30). La imagen constituía el hecho físico en sí. Era un índice de esa realidad. Bajo este postulado, la fotografía tampoco era una creación, sino la reproducción de un aspecto verificable de esa realidad que podía aceptarse como otra manera en que dicha realidad se presentaba ante el espectador.

La incompatibilidad de estas proposiciones es evidente. Arnheim veía la realidad de un elemento instrumental. Los hechos físicos no eran el *fin* de la expresión cinematográfica; representa-

ban un *medio* para articular formas visuales que desataran procesos creativos y perceptivos. Y fue tanta su convicción al respecto que las principales críticas de su obra fueron dirigidas a la falta de profundidad con que trató el problema del contenido. En cambio, los teóricos realistas defendían la realidad como el *fin* de la cinemática. Los objetos no constituían materia moldeable, porque su mera presencia en el encuadre ya concretaba el cometido del cine. En esta concepción importaba el "dato visible"; en la perspectiva formativa imperaba la materia transformable. El realismo apostaba por la "realidad desteatralizada" y formulaba la omnipresencia de la "existencia física efectiva" como la condición básica del cine (Kracauer, 2001: 89). La incompatibilidad de las proposiciones centrales de las dos teorías fue más que evidente: la visión realista buscaba la subordinación de la imagen a la función del registro; la visión formativa consistía en subordinar la realidad a las posibilidades de la imagen.

La consistencia de la propuesta de Arnheim también ofrece enunciados que permiten establecer que se trata de una teoría *empírica* en el sentido propuesto por Popper.[4] Las proposiciones sobre el cine que el filósofo dedujo con base en los postulados de la *Gestalt* manifiestan con claridad todos aquellos casos y enunciados que corresponden con los conceptos del cine como ilusión e irrealidad. *El cine como arte* dispone de una base empírica suficiente para identificar con claridad aquellas tesis que podrían falsar la teoría porque, en su intento de excluir todo aquello que

4 Como adelanta aqui una nota previa, la coherencia o consistencia de una teoría existe cuando las proposiciones que contiene establecen una división inequívoca entre los enunciados que son compatibles con ella y los que no lo son. Para Popper esta condición también permite distinguir una teoría empírica de una tautológica. Un sistema es empírico cuando sus posibles *falsadores* están definidos. La clase de los enunciados compatibles con una teoría está contrastada con la clase de los enunciados no compatibles. Cuando la segunda clase de proposiciones no está vacía, significa que la teoría es empírica porque disponemos de proposiciones que pueden falsarla (2011: 102).

acercara al cine a la experiencia de la realidad, Arnheim terminó por excluir, también, algunas de las proposiciones de su propia teoría de la forma que aparecerían en *Arte y percepción visual*.

La definición de la cualidad reproductiva del cine "designa la acción de reproducir fielmente una cosa existente" (Aumont, 2001: 191) es evidentemente incompatible con los fundamentos de la teoría de la forma de Arnheim, pero también es una afirmación que, paradójicamente, resulta apropiada para sustentar la tesis del propio autor de que el desarrollo tecnológico es contrario a la preservación de las cualidades estéticas del cine. Al ampliar esta proposición, el autor hizo una crítica de las propiedades expresivas que perdería el cine al incorporar el sonido y el color. De acuerdo con su observación, los ingenieros del cine:

> no orientan sus esfuerzos a proporcionar un medio más eficaz, sino a aumentar la naturalidad de las imágenes cinematográficas. Al ingeniero le molesta que el cine careza tanto de calidad estereoscópica. Su ideal es imitar exactamente la vida real. Le irrita que el cine carezca de colores y sonidos, y por esto consagra su atención a la fotografía con color y al sonido [Arnheim, 1996: 54].

Si bien esta argumentación aporta elementos para contrastar la teoría con sus propios postulados, la crítica del sonido y del color estaba justificada en un aspecto que, para los estudios contemporáneos del cine, tendría lugar dentro de los enfoques propuestos por la economía política. Arnheim pensaba que el ideal de la ingeniería del cine era resultado del anhelo de convertirlo en un espectáculo lucrativo. El interés de la industria del cine, afirmó entonces, era llenar las salas y, por ello, procuraba un desarrollo técnico orientado hacia la invención de tecnologías que permitieran la máxima correspondencia posible con la realidad. La irrupción del sonido y del color eran así negaciones de la ilusión. Se

trataba de heraldos del registro. Instrumentos para asegurar una reproducción fiel de la realidad.

Los argumentos anteriores, por lo tanto, confirman la base empírica de esta teoría. La crítica del color tenía la pretensión de sostener la refutación de la tesis del registro pues, como observó el propio Arnheim en varias películas silentes, la fotografía en blanco y negro era una propiedad formal con distintas funciones expresivas. El color, en cambio, no aportaba a las condiciones artísticas del filme. El teórico sostuvo esta tesis en varias versiones de su teoría incluso cuando se trataba de una cualidad material que también es objeto de percepción ya que implica un *aspecto* y, además, una parte de una *configuración*. Las afirmaciones sobre el color evidencian la condición empírica de esta teoría porque, entre sus propios enunciados, hay contenidos que pueden sustentar refutaciones que contribuyan a encontrar errores que son susceptibles de contraste con otras teorías acerca del mismo problema o sobre las que resulta necesario aportar nuevas hipótesis.

Contrastación entre teorías. Patti Bellantoni y el color

Cuando Rudolf Arnheim afirmó que el color en el cine es de "tipo naturalista" y que "no proporcionaba al artista un medio de expresión potencialmente útil", incluso cuando no se trataba de una técnica perfecta, quizás aún no había llegado a las consideraciones que él mismo aportó en su estudio sobre el arte: "el artista usa sus categorías de forma y color para capturar en lo particular algo universalmente significativo". Si bien siempre hizo una jerarquización entre los valores expresivos de la forma y los del color al establecer que los primeros tenían una mayor repercusión estética, su propia teoría del arte contiene (o al menos sugiere) lo que Popper denominó como *hipótesis auxiliares*.[5] Esto significa que, al contrastar su teoría

5 Para el filósofo vienés, una hipótesis auxiliar es una proposición que busca aumentar el grado de contrastabilidad de una teoría. En otras palabras, es una nueva explicación que procura evidenciar los errores presentes en una proposición previa (Popper, 2011: 98).

particular de la forma cinematográfica con su teoría general de la percepción del arte, resulta posible encontrar proposiciones que contribuyen a refutar algunas tesis de su crítica del color en el cine.

En un principio, y de acuerdo con los postulados del sistema teórico con que fundamentó todo su proyecto de investigación, Arnheim recuperó la idea de que los esquemas perceptuales buscan la máxima organización posible para sostener la proposición de que el color tendía hacia dos posibilidades definidas: el contraste o la asimilación. El primero de estos dos efectos perceptivos solamente acentúa las diferencias entre los matices. El segundo modo, en cambio, opera por aproximación. Más allá de estas diferencias, ambos son procedimientos que operan como propiedades organizativas de la percepción. Todavía más, las relaciones del color son propiedades que también pueden suscitar transformaciones de las formas visuales ya que pueden agudizarlas o nivelarlas.

En *El cine como arte*, el autor estableció que el blanco y negro dotaba a la imagen fílmica de un "simbolismo primitivo". Esto significaba que, además de la irrealidad obvia que aportaba la combinación de luz y de sombra en las primeras formas del cine, la fotografía en blanco y negro era, por sí misma, una propiedad que añadía significado al material visual. Ambos rasgos acentuaban la irrealidad porque poseían una diferencia sustancial basada en la escala monocroma del gris que hacía posible la "elaboración de imágenes significativas y decorativas mediante el uso de la luz y la sombra" (Arnheim, 1996: 55).

Frente a su propio concepto del color, la tesis de que su presencia en el cine reducía la irrealidad y acentuaba el registro mecánico parece ser un error. En primera instancia, el color también está sujeto a los criterios de orden y simetría que suscita la actividad perceptiva. Sus usos contribuyen a crear armonías o disonancias, y oposiciones o asociaciones, por ejemplo, que plantean interacciones entre ellos. Por otra parte, las propias afirmaciones

de Arnheim ofrecieron evidencia de que el color es un instrumento apropiado para moldear las formas. En otras palabras, el color no se reduce al *aspecto* que posee; es decir, al matiz concreto que el cineasta utiliza; el color también implica una función artística dentro de la configuración formal de una obra. El color es materia, pero también es recurso expresivo. Si las formas visuales del cine, por ejemplo, moldean la materia física con que tratan, el color, al mismo tiempo, tiene capacidad de modificar las pautas formativas.

En *Arte y percepción visual*, la afirmación de que "la identidad de un color no reside en el color mismo, sino que se establece por relación" puede leerse como una deducción originada en los postulados de la *Gestalt*. El color también es parte de la *totalidad* de una forma visual dada. Su valor está definido por su lugar en el esquema artístico. Su función depende de él y, como parte del todo, también incide en la percepción final de la forma. "Un mismo color en dos contextos diferentes no es el mismo color", diría finalmente el autor para establecer la condición relacional de esta cualidad visual y, por tanto, su capacidad para cambiar de sentido al establecer un determinado tipo de configuración según el esquema donde fue empleado. Como señalan los propios postulados del sistema teórico que empleó el psicólogo alemán, cada componente de una forma está condicionado por el lugar y la función que posee en un esquema.

En una investigación derivada de una serie de seminarios y ejercicios con estudiantes de la School of Visual Arts de Nueva York, Patti Bellantoni supuso que el color condicionaba las elecciones, las opiniones y los estados emocionales de las personas. Distintos tipos de sentimientos o reacciones podían intensificarse o modularse por medio de los colores presentes en los ambientes (Bellantoni, 2005: XXIII). Las experimentaciones que hizo durante aquellos cursos condujeron a que la autora concluyera que este conocimiento del color podía constituir una herramienta para los cineastas. Después de realizar observaciones

directamente en clase, preparó una teoría formativa del color en el cine para reconocer y caracterizar las codificaciones de seis colores (rojo, amarillo, azul, naranja, verde y morado) presentes en películas con estructuras narrativas.

Más allá de las categorías poéticas de su propuesta, la teoría de Bellantoni también está fundada en la actividad perceptiva. Además, reconoce las relaciones del color con las propiedades expresivas del cine. Es una teoría específica que, en contraste con la de Arnheim, va más allá de la afirmación de que los colores moldean las formas toda vez que establece que un uso determinado y regularizado del color no sólo crea ambientes emocionales, sino que activa las habilidades interpretativas de la mente o contribuye a la construcción visual de figuras más complejas como la metáfora. Los usos regulares del color en el cine narrativo permiten reconocer, por ejemplo, diferencias en las etapas de la biografía de un personaje, registros dramáticos (ironía, sátira, tragedia, épica...) o figuras como los indicios.

En la sección destinada a caracterizar las cualidades del naranja, Bellantoni recupera el testimonio de Henry Bumstead acerca de su trabajo como diseñador de producción de la película *Unforgiven* (Clint Eastwood, 1992). A partir de ello, la autora afirma que en toda la película el único tratamiento directo del color, y que por tanto ofrece los matices reales presentes en el momento del registro, aparece en los planos de paisajes (Bellantoni, 2005: 154). El resto del filme, y particularmente las secuencias de interiores de la casa de un pistolero retirado llamado Munny, el trabajo de color no sólo fue resultado de un conjunto de técnicas de iluminación, sino también de un diseño del decorado que puso un particular énfasis en modelar las características físicas de lo que debería aparecer como paredes de adobe.

Los aportes de esta teoría de la percepción del color contribuyen a refutar la afirmación de Arnheim de que el color no es más que un ornamento que acentúa la facultad de reproducción del cine. Tal y como advierte la tipología propuesta por Bellantoni, el

uso del color también está sujeto a decisiones artísticas. Aún más importante que lo anterior es la evidencia de que su presencia en la imagen cinematográfica no resulta necesariamente en un incremento de semejanza con la realidad. El color, sin duda, contribuye a acentuar el efecto perceptivo del realismo; es decir, en términos de *El cine como arte*, el color cinematográfico también es una propiedad que favorece la *ilusión*.

Entre las tecnologías y técnicas del cine analógico, por ejemplo, el registro del color podía ser modificado por el uso de lentes, filtros y formatos de iluminación artificial, así como en el proceso de revelado de la cinta de celuloide. En el caso del cine digital, además de los procedimientos de color susceptibles desde el levantamiento de imágenes, es posible aplicar filtros, correcciones de lentes, graduaciones tonales y cromáticas e, incluso, crear completo el color con programación y diseño informáticos. Esta posibilidad tecnológica implica que de antemano no hubo ningún tipo de registro directo de color. Toda la paleta cromática de una película es producto de un diseño visual preestablecido y producido directamente con programación. Esto significa que, desde la manera en que la imagen cinematográfica produce el color hasta el modo en que lo modifica para lograr finalidades específicas, los valores cromáticos tampoco son absolutos. Como pasa con otros elementos, el color es relativo. Es condicionante y condicionado por el resto de los componentes formales y, por ello, carece de denotaciones que permitan fijar su valor o su sentido de modo tal que en realidad el color es más bien un material visual con el que los realizadores pueden trabajar y sobre los que pueden explorar posibilidades artísticas.

La historia del cine ofrece dos películas de culturas diferentes cuyo esquema artístico y sentido están fundamentados de principio a fin en la mezcla de secuencias en blanco y negro con secuencias en color: *The wizard of Oz* (*El mago de oz,* Victor Flemming, 1939) y *Der Himmel über Berlin* (*Las alas del deseo*; Win Wenders, 1987). Ambas construyen sentido a partir del contraste

entre las dos formas cromáticas. En las dos, la fotografía en blanco y negro tiene la función expresionista de proyectar el estado anímico de los personajes al exterior. Dory (Judy Garland) vive en la granja de sus tíos y no está satisfecha con el tipo de vida que tiene. Es un mundo en blanco y negro. En el filme alemán, un ángel llamado Damiel (Bruno Ganz) recorre Berlín para proteger y acompañar a los seres humanos. Sólo que está enamorado de una trapecista a quien ha descubierto con una mirada en blanco y negro. Cuando el color aparece en ambas películas, no sólo advertimos un cambio en los estados anímicos, sino que incluso el color funge como indicador de giros argumentales, tonos dramáticos o resoluciones del relato.

Hay elementos para formular una suposición sobre este aspecto de la teoría de la forma en el cine: las propiedades artísticas del color no cancelan aquellas que aporta la fotografía en blanco y negro, sino que, al contrario, incrementan las posibilidades para moldear la materia visual e, incluso, las formas producidas a partir de ella. Las cualidades del color no sólo incrementan el espectro cromático del cine, sino que permiten crear interacciones formales que dan lugar a representaciones completamente irreales como en el caso de los filmes que combinan estas dos técnicas de tratamiento de la imagen.

Además de estas propiedades perceptivas, es posible afirmar que el color tiene dos tipos de presencia en escena: el color por registro y que, por lo común, tiene la intención de crear impresiones de realidad; y el color por composición cuando la intención de los realizadores es modificar la escala cromática de tal modo que desaparece el registro. El primero implica el uso del color como material visual; en el segundo caso, el color es un modificador del resto de la materia visual.

Contrastación empírica. *Pina* y las formas híbridas

Una de las tesis más rotundas de Rudolf Arnheim provino de su muy conocida crítica del sonido. Según su posición, el cine

más artístico era justamente el más imperfecto. La incorporación del sonido no contribuía, como se pensaba en su tiempo, al perfeccionamiento del cine. Era más bien un anhelo de quienes no comprendían la especificidad de este medio. El filósofo tenía dos razones fundamentales para defender esta postura: la ausencia de sonido repercutía en que el espectador brindara más atención a la materia prima y a las formas visuales de modo que había una actividad mental más constate y consistente; además, la ilusión de movimiento creaba ritmos visuales semejantes a los de la música sin necesidad de incorporarla.

Como complemento de la primera observación, Arnheim caracterizó las posibilidades de expresión del cine silente a pesar de la carencia de sonido: la trasposición de lo no visual a visible, el cuerpo como medio de expresión visual y los aspectos visibles de las conductas. El primero de estos recursos consistía en convertir el sonido en imagen. Transponerlo a la materia visual de modo que "Lo que desea subrayar de forma particular en un hecho audible se traspone en algo visual; y así, en vez de dar el hecho *en sí*, sólo presenta algunas de sus características reveladoras, con lo cual lo modela e interpreta" (Arnheim, 1996: 83).

El segundo recurso refería la interpretación visual del cuerpo en escena. Sin el sonido, por ejemplo, los labios no podían ejercer el habla, pero podían fungir mejor como "medio de expresión visual". Renunciaban, como todo el cuerpo humano, a su actitud realista a favor de interpretaciones artísticas caracterizadas por la técnica de la pantomima. Un rostro que no emitía palabras tenía más cualidades expresivas, lograba efectos más contundentes (como la risa) y aportaba estados de ánimo más puros que aquellos que contaban con el habla. Finalmente, la ausencia de sonido no sólo orientaba la atención hacia el cuerpo como medio de expresión, sino que obligaba a atender los comportamientos y acciones de los personajes en el encuadre antes que sus dichos.

Tras exponer estos casos en la primera versión de su teoría, en 1938 Arnheim añadió un ensayo a *El cine como arte*: "Un

nuevo Laocoonte: los componentes artísticos del cine sonoro". En la introducción de dicho texto, el autor expuso el problema que lo condujo a preparar una nueva tesis, con un enfoque más amplio, sobre el problema del sonido: había detectado "contradicciones intrínsecas". Estaba convencido de que añadir sonido al cine daba lugar a una pugna entre dos medios (visual y sonoro). Ambos buscaban expresar lo mismo. Esta redundancia provocaba una obstaculización mutua de la expresión. El medio visual y el sonoro tenían el mismo cometido y no parecían estar unificados en el momento del decir.

Más allá de que el filósofo sostuvo la crítica del sonido, la relevancia de este ensayo fue el hecho de que identificó un nuevo objeto de estudio: las formas híbridas. Y justo a partir de este reconocimiento fue como el autor planteó un nuevo problema de reflexión: ¿cuáles son las condiciones con las que una obra de arte puede basarse en varios medios y qué alcances puede tener? Tras realizar una serie de observaciones y proposiciones sobre la relación entre el cine, el teatro, la danza y la ópera, donde sus observables principales fueron el diálogo y la palabra hablada, Arnheim concluyó que las formas híbridas resultaban inestables mientras que las puras estaban exentas de error. Incluso, las formas puras, en contraste con las que surgían de la combinación de al menos dos medios, podían considerarse como más cercanas a la verdad.

En el cine actual existen películas que buscan la hibridación al aprovechar algunas características de distintos medios para lograr expresiones diversas. Uno de los más recientes documentales de Win Wenders es una plasmación de lenguajes de la danza contemporánea que buscó homenajear a Pina Bausch luego de su deceso a los 68 años. Por medio de la filmación directa de un grupo de integrantes del Tanztheater Wuppertal, *Pina* (2012) evoca la obra artística de la bailarina con una interpretación visual que recurre a tres tipos de materiales: coreografías, testimonios y ambientes de la ciudad natal de la

artista. El documental aporta un tratamiento creativo de estos elementos al renunciar a la exposición verbal del tema (no usa voz *in* u *off*) y la entrevista en directo. En lugar de ello, recurre una cámara activa que participa en las piezas mientras las registra. También aprovecha las posibilidades del espacio al situar las coreografías en lugares como calles, puentes o trenes con el fin de valorarlas mediante su relación con ellos. El proyecto original consideraba la participación de la creadora de la obra *Café Müller*, pero su fallecimiento condujo a que en el trabajo de preproducción se modificara la idea original. La versión final dio lugar a un documental reflexivo[6] sobre los más recientes lenguajes de la danza.

La configuración formal de *Pina* dispone de cuatro características que pueden refutar la tesis de la inestabilidad de las *formas híbridas*: no existen diálogos ni exposiciones verbales al interior o al exterior del encuadre más allá de que sí hay testimonios; el registro audiovisual de las piezas de danza está modelado con movimientos de cámara que simulan las técnicas de la danza; la música no es un medio añadido, sino que pertenece a la escena como parte de la materia interpretada. Finalmente, la puesta en escena acude a interiores y exteriores de la ciudad de Wuperthal para crear interacciones entre el entorno y las piezas de danza, de modo tal que el espacio cinematográfico interpreta el lenguaje coreográfico al situarlo en otro contexto.

La cara es una de las materias visuales que más interesaron a Rudolf Arnheim. En la primera versión de *El cine como arte*, el filósofo expuso las cualidades de la iluminación y destacó el simbolismo y el contraste pictóricos. Destacó que una consecuencia artística de estos rasgos formales era la irrealidad de los rostros.

6 Según Bill Nichols, el documental reflexivo ofrece un tipo de tratamiento que llama la atención sobre el tema del file y también sobre la forma en que está realizado. Antes que interesarse por la documentación exhaustiva del material que registra, le interesa aprovechar sus cualidades para construir una forma creativa a partir de ellas con una intención artística [1997: 93-94].

Para él las "gigantescas máscaras estilizadas y expresivas que hay en la pantalla" no correspondían personas; era "material visual, la materia con que se hace el arte" (Arnheim, 1996: 56). La cara era así un motivo significativo por sí mismo y que escapaba a toda posibilidad de ser nada más un objeto de registro. El rostro en el cine era siempre irreal. Del mismo modo que el cuerpo, las manos o los labios, la cara era un medio artístico.

Si bien *Pina* no carece de sonido ni recurre a la fotografía en blanco y negro, el director hizo un uso de la voz *off* que Arnheim no hubiera imaginado. Con el objetivo de presentar caras como medios expresivos, Win Wenders recuperó una serie de testimonios de los integrantes del Tanztheater Wuppertal que montó como voz *off* de tal manera que la edición final no muestra el momento de las entrevistas, sino que sostiene la cámara frente a sus interlocutores para observar sus gestos mientras permanecen callados. Para evadir el uso de la entrevista tradicional con cámara fija frente a la fuente, el realizador alemán yuxtapuso las voces que montó fuera del campo visual (*off)* con los gestos de los artistas que ocupaban el espacio visible (*in*) en una composición similar a un retrato sobre una silla con un fondo de color uniforme. Se trata de una articulación visual y sonora donde la película emplea la materia visual, pero también la materia auditiva sin que exista redundancia u obstaculización mutua. Además, a pesar de la presencia de la palabra hablada, las caras y los cuerpos fungen como medios expresivos. Al unir propiedades de imagen y sonido, *Pina* aporta una primera refutación a la presunta inestabilidad de las *formas híbridas*.

Además de esta estrategia, *Pina* dispone de un punto de vista estructurado principalmente como una mirada objetiva irreal.[7]

7 Según la tipología diseñada por Francesco Casetti, la mirada objetiva irreal resulta de un punto de vista que no está relacionado con ningún personaje. Ofrece información suficiente para comprender el contenido del filme, pero recurre a ángulos anómalos o injustificados para evidenciar

Desde la tercera secuencia del filme, la cámara da seguimiento a piezas del repertorio coreográfico de Bausch. La primera de ellas es una versión de la *Consagración de la primavera*, de Igor Stravinsky, en un escenario tradicional con un decorado totalmente negro en el fondo y un suelo rectangular con arena. Tras una serie de planos fijos de una bailarina recostada sobre la tierra, los encuadres dan lugar a la entrada de tres bailarinas al campo visual. Una a una y de modo sucesivo, danzantes aparecen en escena mientras que la cámara presenta planos cada vez más distantes separados por cortes directos. Esta mirada objetiva no se modifica hasta que la coreografía demanda grupos de bailarines en la escena que forman dos bloques en interacción: uno de hombres y uno de mujeres. Entonces irrumpe por vez primera la estrategia que tendrá la cámara en todo el repertorio filmado a partir de ese momento: un tratamiento dinámico en movimiento que aporta encuadres equilibrados y desequilibrados, y movimientos que no cumplen funciones descriptivas porque, en realidad, la cámara sigue la música y participa en la danza.

Éste es un ejemplo más de uso unificado de imagen y sonido. La música del documental debía ser parte de su propuesta visual porque el tema obligaba a tratarla como materia moldeable. La música no proviene del exterior. Tiene un lugar en la *totalidad* del documental porque es necesaria para comprender el legado de la danza contemporánea al completar la expresión que planeó el cineasta. Música e imagen, antes que perseguir un mismo fin, están estructuradas y cumplen con dos de las funciones que identificó Marcel Martin cuando hablaba del sonido: crear ritmo y producir figuras a través de la relación entre la forma visual y la forma musical (2008: 158-162).[8] La música

intencionalidades. Es un tipo de mirada referencial, pero también expresiva y creativa (Casetti, 2007: 220-221).

8 En el cine de ficción también existen casos de cineastas cuyas poéticas buscan que la forma visual persiga los ritmos de la música. Es el caso de Martin Scorsese y de Alex Cox quienes, deliberadamente, buscaron que

aporta cualidades rítmicas, pero la actividad de la cámara, en varias de las secuencias, procura imitar los movimientos de los danzantes en algunas secuencias de modo que participa en la música y crea figuras a través de ella.

Finalmente, durante la filmación del documental varias de las piezas diseñadas por Bausch fueron representadas por los miembros de su compañía en ambientes urbanos o naturales de la ciudad de Wuperthal. Un hombre crea figuras con sus manos en el asiento trasero de un monorriel mientras da servicio; una pareja danza debajo de un puente del mismo vehículo; un joven improvisa figuras corporales al borde de un barranco sobre una colina de arena; otra joven danza sobre las rocas de un río mientras un rinoceronte de utilería emerge del agua y danza. En todas las escenas la intención es asociar los lenguajes del baile con las características del entorno. Las secuencias no se conforman con mostrar esta materia visual, sino que incorporan dos tipos de sonidos: música y ruido. La primera corresponde a las piezas representadas, pero los rumores pertenecen al ambiente: chirridos de monorriel; fricción de rieles; crujir de arena levantada por los pies de un bailarín; ondas de agua y agitación de árboles por el viento. Todos los sonidos del ambiente están preservados en la edición final de modo tal que interactúan con la imagen, la música y la creación de movimiento adicional que aporta la cámara.

En todo el filme la palabra ofrece aportes, pero nunca ocupa el lugar central de la forma toda vez que el interés de Win Wenders pareció ser la materialidad de los hechos físicos que interpretó. La recuperación de música, ruido, ritmo, espacio y movimiento convierte a la película en una experiencia creativa que va más allá de la intención documental al trascender el registro de la danza y convertirla en un objeto de expresión

---

películas como *Goodfellas* (Martin Scorsese, 1990) y *Reppoman* (Alex Cox, 1984) emularon la rítmica del rock y del punk respectivamente.

audiovisual. Es un genuino ejercicio de *forma híbrida* como audiovisión cinematográfica.

En la sección "Digno del nombre sonoro" de *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido,* el músico y teórico Michel Chion describe una paradoja para explicitar una tesis poco considerada después de la incorporación del sonido en la década de 1930: que el cine sonoro no había existido plenamente hasta la aparición de la tecnología de sonido Dolby y el aprovechamiento perceptivo y creativo del ruido. El autor de *La música en el cine* advierte que

> Con el nuevo lugar que ocupan los ruidos, la palabra cinematográfica ya no es central, tiende a reinscribirse en un *continuum* sensorial global que la absorbe, y que ocupa los dos espacios, sonoro y visual, mientras que un primer periodo del cine hablado, la pobreza acústica del soporte llevaba a privilegiar los elementos sonoros precodificados (lenguaje, música), en detrimento de los que eran puros indicios de realidad y de materialidad; es decir, los ruidos.
> El cine es hablado desde hace mucho tiempo; pero sólo realmente se ha hecho digno del nombre que, algo apresuradamente, se le había dado: el de sonoro (Chion, 1993: 147).

Además de que el término de un *continuum* sensorial es oportuno para comprender el modo en que *Pina* ocupa los dos espacios (visual y sonoro) para crear una *forma híbrida* artística, la crítica de Chion resulta oportuna para comprender algunas de los hechos del cine que Arnheim logró anticipar. En el apartado sobre "El film completo", el filósofo advirtió que el desarrollo técnico podía conducir a una reproducción mecánica extrema que eliminaría las cualidades artísticas del cine. La preocupación estaba justificada no tanto por la presencia de sonido en sí, sino por la negativa de los productores y de algunos realizadores a lograr que las nuevas propiedades técnicas como la sonoridad y el color tuvieran funciones artísticas.

> La introducción del cine sonoro debe ser conceptuada como la imposición de una novedad técnica que no estaba en el camino que seguían los mejores artistas del cine. Estos estaban consagrados a elaborar un estilo explícito y puro de cine mudo, utilizando sus restricciones para transformar un juego de sombras en arte. La introducción del cine sonoro destruyó muchas de las formas del cine que los artistas venían utilizando en pos de la exigencia antiartística de la mayor *naturalidad* posible (entendiéndose *naturalidad* en el sentido más superficial de la palabra). Por pura buena suerte, el cine sonoro no es sólo destructivo y ofrece también sus propias posibilidades artísticas. Debido a este único accidente, la mayoría de los amantes del arte no se percatan aún de las trampas que hay en el camino que siguen los productores de cine. No ven que el cine va por el camino de la victoria de los ideales de museo de cera sobre el arte creativo (Arnheim; 1996: 113).

A pesar de la dureza de esta crítica proveniente de la edición de 1933, Arnheim afirmaría, en el ensayo añadido en 1938, que la adición de propiedades de otros medios al cine sería inestable además de que, en términos artísticos, daría lugar a formas lejanas a la verdad estética. Si partimos del aporte de Michel Chion a finales del siglo pasado, es posible afirmar que la proyección de su antecesor no fue equivocada. La producción del cine orientó el sonido a la palabra hablada. La lógica narrativa resultó predominante y el sonido quedó altamente condicionado por los diálogos. La música era un elemento de complementación antes que un componente que tuviera capacidades para alterar o modelar la forma visual. Si bien hay numerosas excepciones como *Pina*, Arnheim y Chion tuvieron razón: el primero sabía que el sonido tenía propiedades estéticas y que había que desarrollarlas y codificarlas; el segundo, por su parte, notó que las contribuciones del ruido a la *ilusión* habían sido poco consideradas y, por tanto, las potencialidades de la sonoridad fílmica aún esperaban su lugar en la cultura del cine.

Fue el propio Michel Chion quien acuñó el concepto de cine sensorial cuando explicó que era necesario reconocer la existencia y la posibilidad de un tipo de cinematografía que, además de exhibir imágenes y sonidos era generadora de materialidades. Esto sólo sería posible si se entendía al cine desde el punto de vista de la *audiovisión*; es decir, como un tipo de medio capaz de articular una actitud perceptiva donde un tipo de percepción influye sobre la otra y la transforma. Como ocurre con el caso de *Pina*, la *audiovisión* implica una tensión entre las percepciones posibles que aporta un filme. Imagen y sonido no redundan, sino que interactúan hasta lograr una mayor sensación de materialidad, especialidad, temporalidad o atmósfera. Sólo entonces, la imagen en movimiento es completamente audiovisual y potencialmente expresiva.

También la lectura de Chion ofrece un concepto para comprender la importancia de refutar las críticas de Arheim a las propuestas híbridas que comenzaron con el empleo de color y sonido en el cine. Para el teórico francés, el cine puede definirse como "*un lugar de imágenes*". La imagen es más bien el marco. Antes que el contenido, es el continente. Si existe un componente del que el espectador siempre tiene una percepción son los límites de la imagen. Más allá de la actividad de la cámara, la puesta en escena o el tipo de montaje, el marco prevalece como evidencia de lo fílmico. El marco es la imagen y es lo que permite particularizarla, reconocerla e, incluso analizarla.

Aunque Chion recurrió a este concepto para explicar que el marco del cine, en general, no había brindado *un lugar para los sonidos* (porque el sonido casi siempre era una entidad externa o que estaba por detrás de la imagen), esta noción permite volver a la idea básica de Arnheim de la fotografía como una composición, antes que como un registro mecánico.

Mientras que el campo de visión del ser humano era ilimitado, el cine estaba limitado por sus márgenes. Debía elegir material de la infinitud para concretar un *motivo*. Era necesario destacar y

omitir. Mediante la luz era posible decorar o evocar los contenidos. El tipo de plano podía permitir interacciones con el exterior del encuadre al referirlo desde adentro o al brindar entradas de personajes o cosas desde el exterior del campo y crear sorpresas. Finalmente, lo más destacado es que los límites del marco fotográfico del cine proveían de equilibrio a la imagen al balancear las líneas de las formas en el encuadre con los límites del marco. Arnheim decía que no existía equilibrio en el infinito. Bajo esta premisa vio el encuadre como el primer principio organizador de la materia visual. Esto significaba, por supuesto, que el encuadre también era la primera instancia expresiva que modelaba la materia visual (Arnheim, 1996: 60).

Si el marco en el cine es un lugar de imágenes y, al mismo tiempo, el medio para comenzar a balancearlas y modelarlas, conviene falsar la tesis de que las *formas híbridas* no son artísticas o cinematográficas porque combinan propiedades de diferentes medios. Cualquier tipo de combinación entre imagen, sonido y color, por ejemplo, parece ocurrir dentro de los límites del encuadre. Incluso si la materia visual o sonora proviene de fuera del campo, su lugar de convergencia o divergencia es el espacio brindado por el marco. Ese mismo espacio, ya como encuadre o plano, es el primer elemento con el que se enfrenta la percepción de los espectadores. Esto significa que, en palabras de Dudley Andrew, no es nada más una cualidad que funge como "principio organizador" [39]. El encuadre es el primer portal hacia la *irrealidad*. Los límites del mismo no reproducen el todo, sino únicamente una selección de una realidad que siempre es más vasta. La regla de omisión obliga a hacer interpretaciones del material desde el momento de su elección. La *traducción* del mundo real a imagen cinematográfica comienza con los límites de cada plano.

Debido a esta condición obvia y primerísima, la presencia de sonido y de color no cancela las posibilidades artísticas en favor del registro mecánico. En el cine, tanto las formas puras como las híbridas son traducciones. Ambas moldean motivos y los

transforman. Los dos tipos formativos son capaces de producir *ilusión* de realidad y materialidad, pero ninguno omite la *irrealidad* ya que, dentro de los límites de cada encuadre, no existen los valores absolutos. Quizás sea posible conjeturar que la teoría de Arnheim puede redefinirse como el proceso de adecuación de materiales visuales y sonoros para componer formas artísticas que producen impresiones, ilusiones y significados por medio de las tensiones e interacciones determinadas por las propiedades, los materiales, las limitaciones y los límites de la imagen en movimiento.

Capítulo Tres
Semblanza de la visualidad fílmica

La teoría de Béla Balázs

Dramaturgo, poeta y crítico cinematográfico, Herbert Bauer nació en Szeged en 1884 y desarrolló una trayectoria artística en distintos medios, pero fue reconocido especialmente porque sus trabajos teóricos fueron vistos como aproximaciones al cine silente como un problema de lenguaje. Miembro de una familia judía, adoptó el seudónimo de Béla Balázs para publicar en periódicos locales. Hijo del profesor Simon Bauer y de la traductora Jenny Levy, quienes eran reconocidos por sus opiniones liberales, hizo un doctorado en filosofía con un estudio de las tragedias de Friedrich Hebbel. También estudió idiomas en Alemania y Francia. Si bien fue voluntario del ejército húngaro durante la Primera Guerra Mundial, los acontecimientos políticos del año 1919 lo obligaron a exiliarse en Austria.

Desacreditado por algunos colegas de su generación como György Lukács, con quien colaboró en un grupo de estudiosos donde también participaron Karl Mannheim y Arnold Hauser, el éxodo lo condujo a la Unión Soviética una vez que el partido Nacionalsocialista arribó al poder. Dejó Viena para participar como docente de estética del cine en el Instituto Estatal de Cine de Moscú entre 1931 y 1945. Produjo casi todas sus reflexiones sobre el medio cinematográfico fuera de Hungría en ensayos

diversos que aparecieron en revistas alemanas a partir de 1928. Su teoría del cine fue publicada hasta 1949, de manera póstuma, en una edición en inglés traducida por Edith Bone.

Reconocido como marxista, Béla Balázs no fue solamente un observador del cine; también participó en él. Hizo crítica al tiempo que produjo obras de teatro como *El castillo azul* (1912) y *El príncipe de madera* (1917), las cuales fueron adaptadas para ópera y ballet, respectivamente, por dos colegas que conoció en el Colegio Eötvös: Zoltán Kodály y Béla Bartók. El propio dramaturgo hizo el guión cinematográfico de *La ópera de los tres peniques* (1931) para una adaptación dirigida por G. W. Pabst. Aunque Leni Riefensthal retiró el nombre de los créditos finales, Balázs colaboró con ella como codirector de la película *Das blaue licht* (*El listón azul*, 1932). También fue encargado del departamento artístico de un filme de István Szöts en 1947.

Su trabajo en el guionismo sumó un total de treinta y un materiales producidos a partir de 1921. También tuvo tres participaciones como actor secundario (1922, 1929 y 1949) y dirigió diez producciones propias entre 1915 y 1943. Otras colaboraciones significativas en su carrera fueron con el dramaturgo Bertolt Brecht (1898-1956), quien también se inconformó con él por sus propuestas, y con el director y escritor Erwin Piscator. Balázs falleció en Budapest en 1949 tras participar en la reorganización de la producción de cine de su país y como docente en la Academia de Teatro y Cine de la capital húngara. Un estudio que lleva su nombre, y que es conocido por las siglas BBS (Béla Balázs Studio), fue inaugurado en 1959 con el propósito de ofrecer un espacio para jóvenes realizadores de cine experimental. Allí principiaron su carrera realizadores como István Szabó (*Réquiem por un imperio*, 2001), Zoltán Huszárik (*Elegía*, 1965) y Béla Tarr (*Santatangó*, de 1994, y *El caballo de Turín*, del 2011).

Al paralelo de sus actividades políticas orientada a promover la paz, Béla Balázs abordó la expresión fílmica como su principal objeto de estudio desde su primer ensayo en 1924 y hasta la obra

final de 1949. Partió de la suposición de que el arte cinematográfico comenzó a existir cuando su forma logró distinguirse del teatro sin perder la cohesión que aporta el drama. Vio arte en todo aquel cine que aprovechaba la *visualidad* de la forma para producir una experiencia con sentido que no tuviera pretensiones conceptuales. Como veremos en el análisis de su obra, esa idea distinguió su pensamiento del trabajo de Rudolf Arnheim, pero lo situó como uno de los autores fundantes del problema de la forma en el cine en tanto objeto de la cultura visual.

◇ Problemas y preguntas

De acuerdo con un prefacio de Helmut Diederichs (*cfr.* Balázs, 2013: 155-156), el libro intitulado *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo* (1949) todavía puede considerarse como la "obra principal" de la concepción formal porque fue un "resumen parafrástico" de una "teoría evolucionada de la forma" que pasó por varios niveles de argumentación a través de tres trabajos previos: *El hombre visible, o la cultura del cine* (1924), *El espíritu del cine* (1930) y *El arte del cine* (1945).

Balázs no sólo fundamentó un concepto y una descripción pormenorizada: procuró fundar la teoría del cine. Adelantó bases para instituir la cinematología.[1] Incluso, este proyecto motivó a los formalistas rusos a elaborar la *Poetika Kino* de 1927. Si bien no aportó elementos para un consenso que permitiera afirmar la existencia de una ciencia, sí impulsó la creación de un *corpus* conceptual que luego corroboraría la existencia de un campo.

La irrupción disciplinaria en el análisis del cine fue posterior a los trabajos del húngaro, pero fue un suceso que concretó algunos de los objetivos anticipados por su obra ya que fue el primer teórico que aludió explícitamente al cine como un tipo de

1 En el caso del formalismo ruso, existen diferencias importantes en las traducciones del ruso al inglés o al castellano. En el caso del término *cinematología*, acudo a la versión que hizo José Ángel Alcalde de la compilación de Francois Alberá.

lenguaje. En la década de 1960, la generación de Christian Metz contribuyó a la tarea de la institucionalización del cine desde el ámbito de la lingüística en respuesta a un impulso que provino, casi a la par, de *El hombre visible, o la cultura del cine* y de la poética diseñada por el grupo inicial del formalismo.

Más allá de que Hugo Münsterberg publicó una teoría suficientemente sistematizada en *The Photoplay* (1916) antes de la difusión del primer ensayo de Balázs, el sicólogo alemán no propuso construir un campo de estudios del cine. Tampoco hizo alusión explícita a un lenguaje, una forma o una ciencia. Como sugiere la revisión crítica del primer capítulo de esta investigación, su legado fue más bien una teoría del montaje. Balázs, en cambio, colocó la forma como el concepto central de la teoría del cine y de sus condicionamientos en el ámbito de la estética. Buscó un concepto amplio de la dimensión formal para integrarlo a la comprensión más general de lo estético.

Uno de los aspectos que el pensador húngaro abordó bajo el título de "Tema con variaciones" resulta útil para plantear una analogía que describa el desarrollo de su elaboración teórica. Su propuesta fue equivalente a un *núcleo conceptual con variaciones*. Desde la publicación de su primer trabajo en 1924, las nociones de cultura visual y antropomorfismo visual no dejaron de sustentar una particular redefinición del concepto de *fisiognomía* propuesto por Johann Wolfgang von Goethe a partir de Johann Caspar Lavater. Este argumento maduró hasta alcanzar la condición de metáfora del lenguaje cinematográfico. Fue esa obra una estética del cine silente que identificó el gesto, la mímica y el movimiento del cuerpo como recursos expresivos básicos.

A partir de un cuestionamiento de la palabra, que asumió como un tipo de *cultura conceptual*, Balázs estableció principios estilísticos del gesto y de la corporalidad como elementos de la *cultura visual*. La contrastación de estas manifestaciones de la expresión humana dio lugar a un concepto complejo y explícito de *forma* como una entidad dialéctica, manifiesta en los artificios

de la puesta en escena que sustenta una teoría de la expresión cinematográfica como dramaturgia y fisonomía del hombre y de las cosas.

Esta noción fue relevante no sólo para describir las cualidades artísticas del cine, sino para determinar la repercusión que este medio tuvo en la comprensión de las normas y los valores del arte. Esto explica por qué Dudley Andrew (1981) y Helmut Diederichs (*HV*: 138)[2] concluyeron, respectivamente, que Balázs intentó contribuir al desarrollo artístico y a la elaboración de "una teoría del arte con declarados objetivos de pedagogía mediática". Dotar de conceptos al análisis del cine lo situaba como un nuevo lenguaje en la cultura visual.

El proyecto de Balázs no fue una defensa explícita del cine como arte. Fue una exploración de las implicaciones "espirituales y materiales" de este medio en la formación estética y en la sociedad. Si bien este cometido exhibe las incompatibilidades de esta teoría con su fundamentación formalista, aquí también están las premisas y las afirmaciones que sitúan los objetivos de su investigación en los campos de la estética con una fundamentación propia de la lingüística.

En un capítulo intitulado "Una estética del film", advirtió que su cuarto libro no era una propuesta de "*comprensión* de un arte acabado, sino de su *destino*, que depende de nuestro conocimiento de su *esencia*" ya que, como resultado de una ley de la cultura, el arte y la formación artística tienen una "relación de intercambio dialéctica" (Balázs, 1978: 18). Este argumento sugiere que el cine repercute en el desarrollo del gusto del público. Es un "arte social" creado por el público (*HV*: 14).

2 Dado que este análisis aborda simultáneamente la fundamentación y las tesis de los dos principales libros de Béla Balázs, indicaré la referencia a los parágrafos y secciones con dos abreviaturas excepcionales. Después de la primera referencia a la edición utilizada, donde incluiré el apellido y el año, el resto de las notas aparecerá como [*HV*] cuando la cita corresponda con *El hombre visible o la cultura del cine* y como [*EF*] para el caso de *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*.

Balázs no tuvo como finalidad la determinación de la especificidad del cine. Su objetivo fue comprenderlo para establecer el modo en que desarrolló una cultura visual. Partió del supuesto de que las nociones desarrolladas por las artes clásicas no eran adecuadas para explicar la cultura fílmica. Tales conceptos "no aplicables" al cine no requerían de "una demostración teórica de autenticidad" (*EF*: 19) porque resultaron de reglas milenarias.

Cuestionar *"cómo nace un arte de la realidad de una nueva sociedad"* implicaba el conocimiento del "estado de la consciencia humana" en que surgió el cine, así como el atestiguamiento directo de un acontecimiento de la *"historia de la cultura"* que, en contraste con las artes de la antigüedad, fue visible para los académicos desde su origen. Definir la esencia era una fase intermedia para llegar a un fin más relevante: establecer cómo es la forma del cine y por qué era comprendida.

"¿Cómo y cuándo pasa la cinematografía a ser un arte independiente, con métodos esencialmente distintos a los teatrales y que habla un lenguaje completamente nuevo?" (*EF*: 26), preguntó para plantear un problema que emparentó su labor intelectual con la de su contemporáneos, pero en la que subyacía un supuesto. A su juicio, el cine había dejado de imitar artes preexistentes. Era un método autónomo y nuevo.

A partir de esta observación, planteó una duda teórica al preguntarse qué *fundamento* permitiría explicar que una forma fílmica resultara independiente de la "reproducción técnica del teatro" (*EF*: 26-27) y de las categorías del resto de las artes gráficas. Distinguió cuatro principios del arte escénico con sus adecuaciones para el cine: el tamaño variable de la imagen como consecuencia de las diversas distancias; la división de una escena en planos separados; la variabilidad de ángulos y perspectivas del encuadre; el montaje como unificación de la escena.

En contraste con Arnheim, quien refutó la afirmación del cine como registro mecánico de la realidad, Balázs habló de separar al cine de la tarea de reproducir los métodos del teatro. Pensó

que este medio era un arte social que condicionaba la realidad al tiempo que estaba bajo condicionamientos del contexto. Hizo la distinción entre forma escénica y forma fílmica para confirmar el vínculo entre cine y realidad.

Su intención era comprender las facultades interpretativas del nuevo medio en su encuentro con el entorno. Por eso rechazó aquello que llamó cine conceptual o abstracto, así como las propuestas de la vanguardia. Incluirlas implicaba excluir la realidad. Sólo era válido aquel cine que justificaba sus formas en un universo dramático porque el método de este medio, a decir suyo, era el de la adaptación. Adecuar el drama era un modo de interpretar al ser humano y convertir a los referentes de la realidad en experiencias perceptivas y de sentido.

Al plantearse una teoría de la forma en el cine como el basamento para una teoría general del potencial de significación del arte, Balázs incurrió en algunas de las incompatibilidades de su concepción. Como sugiere más adelante el apartado dedicado a analizar la coherencia de la propuesta, su concepción no excluye algunas proposiciones acerca del cine como registro de realidad. Hubo aquí una preocupación sociológica manifiesta.

Esta fuga proviene de la tesis antropológica del texto; es decir, la certeza de que la forma del cine es equivalente a la restitución del *hombre visible*. A decir del autor, este medio recuperó el potencial lingüístico del cuerpo y del rostro para convertirlo en una fisonomía que se proyecta a la puesta en escena y el montaje. El resultado de este proceso es la composición de temas fílmicos que resultan de una particular manera de presentarlos.

Las expresiones derivadas de la mímica y la corporalidad son comprensibles porque tienen referentes de realidad y porque acuden a formas familiares para el espectador. Además, son artísticas porque ofrecen una percepción distinta de esa misma realidad para aportar una interpretación. Cada motivo fílmico está desarrollado a través de la escena y del montaje, pero también de la realidad y de la participación del público.

Para Balázs este proceso formativo evidencia que el cine es productor de temáticas y sentidos. Una película no es *reproducción*; es *producción*; crea experiencias a través de un lenguaje dotado de movimientos expresivos, de articulaciones sucesivas del montaje y de la justificación visual que aportan las modalidades del drama. La suma de lenguaje, ordenamiento y conflicto condiciona la forma fílmica como una derivación de las formas de la realidad, pero su resultado último sólo es posible con la integración del espectador.

Al indagar el fundamento teórico para un arte con autonomía, Balázs propuso un "análisis y esquematización de aquella parte de la evolución de la sensibilidad humana que se encuentra en relación recíproca con el arte del filme" (*EF*: 29). Este proyecto fue una teoría de la forma fílmica y una descripción de la manera en que fue asimilada por el hombre como una nueva sensibilidad que tuvo la capacidad de crear una cultura.

◇ Postulados

Las fuentes disponibles para el estudio del papel que tuvo el formalismo ruso en el estudio del cine indican que su labor surgió casi al paralelo del proyecto de Béla Balázs. De acuerdo con una nota elaborada por François Alberá (*cfr.* 1998: 25-26), los pensadores rusos consideraron al cine en sus investigaciones sobre poética al apropiarse de los conceptos de *visualidad* y de *fotogenia* que recuperaron, respectivamente, de la obra de Balázs y de Louis Delluc. Esto significa que, al buscar nociones para definir la llamada *cinematograficidad*, esta corriente habría recuperado algunas proposiciones de *El hombre visible, o la cultura del cine* como parte de una nueva fundamentación.

De haber sido así, existen elementos para refutar un análisis de Dudley Andrew (1988) donde sugirió una relación entre la fundamentación de la teoría formal de Balázs y las doctrinas de los investigadores de Moscú. Quizás fueron los pensadores for-

malistas quienes partieron de la concepción del realizador húngaro para desarrollar algunos de sus términos.

Más allá de las precisiones cronológicas de los intercambios evidentes entre estos dos proyectos, existen proposiciones suficientes para indicar que la poética de los formalistas y la teoría formal argumentada en *El film* tienen diferencias conceptuales importantes. La incompatibilidad más relevante fue que los formalistas buscaron entender la relación entre palabra y cine, mientras que Balázs pensó en separarlos como representantes de dos culturas diferentes.

Algunos formalistas vieron en el cine un tipo de lenguaje con capacidades de expresión y abstracción. El autor de *El hombre visible* también pensó al cine como lenguaje, pero excluyó la cultura conceptual de los fundamentos estéticos de ese medio porque su capacidad de racionalización no era directa, sino indirecta. La doctrina rusa heredó una postura de la poesía simbolista que distinguía entre la *lengua práctica* y la *lengua poética*. En la primera, el uso de la palabra era prosaico y tenía una finalidad comunicativa. El modo poético buscaba extrañar la expresión para distanciarla de sus usos prácticos y cotidianos. El efecto más relevante de este alejamiento era la capacidad formativa de la palabra.

Esta implicación era análoga a una de las cualidades del cine que hizo notar Yari Tynianov cuando señaló las diferencias entre la realidad y la imagen filmada. Estas "imperfecciones" eran justamente los "factores *constructivos*" del cine (*cfr.* Alberá; 1998: 22-25). Si la palabra literaria era capaz de cambiar nuestro modo de percepción de la realidad para convertirla en artística (la *literariedad*), era posible reconocer los recursos fílmicos (la *cinematograficidad*) mediante los que el nuevo medio era capaz de lograr una distorsión similar.

La oposición entre percepción cotidiana y percepción artística en los dos binomios (literatura-realidad y cine-realidad) aceptados por los formalistas no aparece en la fundamentación de Balázs porque él procuró evitar la separación completa entre

realidad y cine. El autor aceptaba la necesidad de la distorsión, pero si tal transformación era drástica podía considerarse como una forma degradada.

Las películas interesadas únicamente en los ritmos, las líneas o los materiales de la realidad eran formas puras o absolutas; es decir, abstractas. Cada película poseía una capacidad formativa y una capacidad interpretativa. Si la primera sobrepasaba la facultad de elaborar consideraciones sobre la realidad, el resultado era una forma vacía. A pesar de ello, Balázs aceptó las premisas de la *función* estética, el efecto de *extrañamiento* o *desautomatización*, y la distinción entre *norma* y *valor* con una acepción semejante a la que postuló la *Poética Kino*.

Los postulados formalistas fueron redefinidos por *El film* porque su autor partió de una afirmación de Karl Marx para precisar su idea del objeto artístico. En su obra de 1949, Balázs señala que la belleza es "una experiencia subjetiva del conocimiento humano provocada por la realidad objetiva" (*EF*: 29). Aquello que produce una entidad artística no sólo reside en sus propiedades. No es una belleza objetiva nada más. Es una producción que delega su potencial como experiencia estética a la presencia de un individuo.

Esta definición tiene fundamento en la idea marxista de que la producción estética no sólo aporta objetos para los sujetos, sino que también aporta sujetos para los objetos. Se trata de un proceso de formación de la "sensibilidad subjetiva del hombre" condicionado por una época o una cultura de referencia. Todo arte es una "experiencia humana" que resulta de una "función psíquica" en la que el sujeto es portador de una cultura artística (*EF*: 28-29). Esta premisa estuvo presente desde un ensayo de 1924. En *El film,* Balázs incorporó la concepción de los *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política*, pero en *El hombre visible,* todavía sin la referencia directa de Karl Marx, afirmó que el cine es "un arte social, creado hasta cierto punto por el público. Todas las demás artes están condicionadas en su esencia por el

gusto y el talento de los artistas. En el cine, en cambio, decide el gusto y el talento del público".

Balázs emplearía estas ideas para afirmar que "el tema esencial de arte es la *vivencia*" y no el conocimiento científico. Antes que un proceso de racionalización, hacer arte es buscar el "reflejo del mundo objetivo sobre *la sensibilidad humana*" (*EF*: 77). Como arte de nuestro orden social, el cine fue capaz de captar, a decir del pensador, la sensibilidad y el estado anímico de nuestra época. La condición de una vivencia, la objetivación de la sensibilidad y la rutina de ver películas son justamente los elementos que permiten que exista una comprensión del cine. Su lenguaje es resultado de su naturaleza social.

La premisa del arte social está emparentada con una de los conceptos centrales de Balázs. El cine es un arte que nos hace ver un mundo antropomórfico. Detrás de este proceso artístico se encuentra un postulado central del formalismo. El vocablo ruso *ostranenie* tiene la acepción etimológica de "hacer extraño" y fue ideal para el estudio de la poética como el conjunto de recursos literarios que modifican la percepción ordinaria de las cosas.

El llamado *extrañamiento* (también conocido en castellano como *desautomatización* o *desfamliarización*) aludía a la capacidad de los objetos artísticos de cambiar el modo de percepción de lo automático a lo artístico. Cada obra era una entidad construida de modo tal que impactara a nuestras prácticas perceptivas y nos revelara una realidad desviada de sus formas originales. El *extrañamiento* describe la capacidad de expresar la sensación. Antes que presentar las cosas como las conocemos, el arte recupera las sensaciones del modo en que percibimos esas cosas. Arte, de nuevo, es vivencia. Pero se trata de un tipo de experiencia que no sólo es colectiva, sino que es construida.

La obra hace un uso especial del lenguaje. Es un artificio que trata de sustraer la familiaridad de los objetos al complejizar sus formas y sus relaciones, así como la duración de su percepción. Esto se debe a que las desviaciones provocadas por los lenguajes

artísticos son un medio para convertir la percepción en una finalidad estética en sí misma. A decir de Victor Shklovski, el cometido es "dar una sensación del objeto como visión y no como reconocimiento" para singularizarlo y lograr que los individuos experimenten "el devenir del objeto" (Tzvetan Todorov; 1980: 60).

La premisa de la *desfamiliarización* fue compatible con la teoría de Balázs porque sus argumentos incluyen una descripción del automatismo. Hacer que las propiedades de una realidad objetiva resulten extrañas es posible porque los estudios de la percepción habían llegado a la conclusión de que ciertas acciones cotidianas resultan automáticas. Estos actos provienen de hábitos disimulados por la inconsciencia. Son resultado de una forma de vida práctica que espera la "economía máxima de las fuerzas perceptivas" donde los objetos son nombrados solamente a partir de uno de sus atributos.

Automatizar es agotar las formas y los procedimientos. Es familiarizar la rutina a través del conjunto de prácticas lingüísticas, visuales y auditivas que no se interesan por la connotación (Alberá, 1998: 227). Se trata del modo de hacer del lenguaje prosaico y de la actividad cotidiana. La automatización hace posible la comunicación, pero no logra que ésta resulte entrañable o única. En cambio, cuando la obra transgrede las fórmulas cotidianas del lenguaje el proceso perceptivo nos hacer ver las cosas de un modo diferente.

Aunque los argumentos de Shklovski aportaron precisiones suficientes para entender este fundamento, Dudley Andrew apuntó que la descripción posterior que hizo Boris Tomachevsky del extrañamiento añadió una referencia al potencial que tiene este procedimiento para separar el arte de la representación de realidad. Las técnicas literarias como la ironía, el humor o las figuras del lenguaje eran todas "distorsiones conscientes de la realidad" (Andrew, 1988: 85). Esta exposición evidencia que la compatibilidad de estas premisas con la argumentación de Ba-

lázs se debe a que sus cuatro libros siempre brindaron elementos para incluirlos en el estudio de la poética.

Al igual que los formalistas, el escritor húngaro caracterizó las figuras que podían realizarse con el cine. Esta fue la razón por la que Roman Gubern entendió este trabajo como una "teoría de la expresión cinematográfica" que explicó dos rasgos de la esencia del cine: su facultad formativa y su capacidad de connotación. Ambas cualidades son modos de *extrañar* la realidad más allá de que, para hacerlo, tienen que referirla.

El argumento anterior trae de nuevo a la luz la relación entre cine y realidad, pero también evoca uno de los problemas centrales de las dos obras aquí analizadas: el papel de las formas particulares del cine en la elaboración de una teoría general del arte. Balázs aportó una distinción entre *realidad* y *verdad* cuya generalidad obliga a considerarla como un fundamento. En el apartado "¿Realidad o verdad?" de *El film* (136-137), introdujo el problema de la verdad al señalar que ésta no existe en los sucesos aislados. Construirla implica asignar un sentido a los hechos mediante su composición. Esta postura tiene sustento en la noción de causalidad. A través de ella el ensayista sostuvo la necesidad de que las obras de arte posean una intención:

> Es una función fundamental de la conciencia humana el descubrir la causa necesaria y el sentido, en el marco de las categorías kantianas de la causalidad. Se trata de una función del pensamiento ingenuo teleológico, por el que se identifica la causa de las cosas con su fin. Ese momento teleológico es una necesidad en todas las obras creadas conscientemente por el hombre. No podemos imaginar que un hombre que ha creado algo, no persiga con ello un fin determinado. Por eso, buscamos en cada una de sus obras un sentido, lo imaginaremos, lo supondremos, y si es preciso se lo introduciremos. Aunque cortáramos un film en trozos, los mezcláramos de nuevo con los ojos cerrados, el espectador (que no conoce la forma en que se ha producido la obra) le daría un significado, un sentido, bajo la impresión

> de la sucesión de imágenes. La sucesión de imágenes produce asociaciones en el espectador y éstas toman una dirección determinada, un supuesto sentido. Aunque la obra tuviera el propósito nihilista de mostrar la carencia de sentido del mundo, la representación de la insensatez se convertiría en el sentido del film (*EF*: 137).

Toda película debe poseer una dirección. El sentido que resulta de su plan es su *verdad*. Únicamente es posible concretar una representación cuando hay un propósito previo. El cine no es reproducción de realidad. Es la construcción de una interpretación artística de las emociones suscitadas en el marco de una realidad. Encarna la posibilidad de crear una *verdad* agrupada en una "tesis". Este principio presupone una selección de elementos de la realidad, así como un ordenamiento que singulariza dicho material en los límites que establece la emoción que desea expresar. El principal instrumento para realizar este procedimiento es el montaje. La composición que éste aporta brinda un sentido preferente. Es un principio esencial de toda representación porque ésta opera, al mismo tiempo, como "ejemplo y como símbolo". Es ejemplo porque muestra fragmentos de realidad como estados anímicos. Es símbolo porque manipula esos fragmentos para distorsionarlos y hacerlos significativos.

En el apartado "El formalismo de vanguardia" de *El film* [144-153], el también cineasta propuso la siguiente argumentación para sustentar una "teoría del conocimiento de la creación artística":

> La estética aún no ha analizado con suficiente profundidad lo que puede definirse como objeto y como representación. Es sorprendente que se llegue a una conclusión lógica como ésta: reconocemos que el objeto que existe en sí mismo puede transformarse directamente en imagen y por tanto en fenómeno visual absoluto. Pero en cada serie de fenómenos hay algo por encima de la imagen, algo que en el film no puede transformarse totalmente en imagen: la

> *causalidad*. Yo puedo ver cada momento del fenómeno *por separado*, pero en la toma no aparece cómo uno provoca el otro: eso sólo puedo *saberlo*. Este hecho puede ser conocido, pero no se traduce en una imagen visible, y precisamente esto constituye lo *verdadero de la realidad*. Un objeto que descansa en sí mismo limitado, que no es ni causa ni efecto, sino simplemente impresión visual, queda fuera del sistema espacio-tiempo, así como de la causalidad, y es solamente imagen. Se transforma en impresión visual o visión. Es prácticamente indiferente en lo que se transforma. Éste es el tema inmaterial del film absoluto (*EF*: 146).

Esta afirmación tuvo como objetivo realizar una crítica del cine de vanguardia, pero aportó elementos adecuados para comprender que, para Balázs, la *verdad* de las formas artísticas consistía en que fueran una representación de las emociones. La realidad seca no es arte. Su causalidad es insuficiente. Si no dispone de un fin no crea un tema. Esta misma premisa es de utilidad para diferenciar el proyecto teórico de este ensayista del trabajo de Rudolf Arnheim a pesar de que ambos mostraron conocimiento de las premisas formalistas del *extrañamiento*.

En *El cine como arte*, el Arnheim aclaró que la separación del cine y de la realidad residía en la ilusión. La imagen fílmica convertía el registro en un hecho irreal. La mera apariencia era un criterio de distanciación entre el mundo objetivo y la imagen filmada. Si bien Arnheim también consideró la interpretación y la representación como conceptos válidos para entender la irrealidad fílmica, en su trabajo no existen críticas explícitas del cine de vanguardia. Al contrario, cuando un filme transgredía la realidad de un modo tan contundente, su condición irreal y su potencial artístico quedaban de manifiesto. Para Arnheim, el cine era artístico cuando alteraba la percepción a través de un registro que no era mecánico, sino plenamente formativo.

Balázs no propuso una separación tan contundente. Tal afirmación habría sido incompatible con su definición de cine como arte social. Tampoco sería compatible con el postulado marxista

que consideraba al arte como creación de cultura y sensibilidad. Mirar la verdad como el sentido de una representación implicaba un grado intermedio de extrañamiento de la realidad. Esto permitía sustentar al cine como una forma capaz de expandir lo humano. Interpretar el mundo con imágenes fílmicas consiste en humanizarlo. Esto es posible porque recursos tales como el primer plano, las panorámicas, los movimientos y la cámara tienen la facultad de convertir en "superficie expresiva" tanto al cuerpo y a la cara como al espacio y las cosas (*HV*: 52). El cine da fisonomía a todos estos motivos y los convierte en símbolos. La relación entre ellos da lugar a una representación. El cine no es ni registro ni abstracción, sino una forma lírica caracterizada por la connotación porque concreta una "épica de las sensaciones" que consiste en expresar un sentido al dar fisonomías tanto a los humanos como a las cosas inanimadas sin necesidad de la palabra.

◇ Conceptos

En una sección de *El hombre visible* que tuvo como título "Esbozos para una dramaturgia del cine", hay un párrafo significativo porque contiene un primer acercamiento a la definición de *forma* que su autor terminaría de elaborar en una reflexión posterior de su cuarto libro. Dado que *El film* ya no recuperó esta sección sobre la *dramaturgia* fílmica es oportuno citar directamente la exposición del texto de 1924 porque anticipó la concepción que estaría presente en los trabajos del llamado neoformalismo.

> Una buena película no tiene ningún "contenido". Es "alma y cuerpo" juntos. Posee tan poco contenido como la pintura o la música o, precisamente, una expresión facial. El cine es un *arte de la superficie*, y en él "lo de adentro es lo de afuera". No obstante (y en ello reside su diferencia con la pintura), el cine es un arte temporal del movimiento y de la continuidad orgánica, y por lo tanto puede tener una psicología convincente o equivocada, un sentido claro o confuso. Sólo que esta

> psicología y este sentido no yacen como "significado profundo" en el pensamiento, sino en la apariencia manifiesta de la superficie (*HV*: 31).

La idea de forma como contorno, composición y apariencia fue propia de las reflexiones de Balázs desde su primer trabajo. Aunque en el texto de 1949 aclararía que la imagen fílmica no era un sustituto de la palabra, aquí subyace una concepción que sitúa la forma como componente de la cultura de la *visualidad* distinta de la cultura verbal.

La forma no es una entidad abstracta, pero sí es capaz de significar mediante la interacción de su interior y su exterior. Ahora bien, su interioridad no es necesariamente un contenido ya que, en contraste con la concepción medieval que separaba el sentido interno del ornamento externo, esta definición supone la existencia de una "continuidad orgánica". La dualidad reconocida por Demetrio al expresar que era posible separar *qué se dice* de *cómo se dice* no estaba considerada aquí. Balázs era partidario del concepto de la forma cerrada como la unidad capaz de suscitar experiencias que no pertenecían al orden intelectual.

Distintos enunciados de *El film* ofrecen caracterizaciones del concepto de forma. Al exponer la filosofía del arte que separa al hombre y al objeto estético, Balázs alude a "un microcosmos cerrado en sí mismo", o una "composición cerrada", que permite representar la realidad de tal modo que el producto artístico no está en relación directa con ella. Al exponer qué es el *montaje formal*, habla de líneas, direcciones y figuras. Finalmente, al mencionar al drama sugiere que es un tipo de forma que ordena las acciones y los motivos de una obra que contribuye a realizar una representación del destino humano.

◇ Forma y forma artística

Configuración y apariencia están presentes en estos esbozos de definición de la forma como una unidad compositiva, pero la idea completa del concepto es mucho más compleja. El autor

nunca negó la capacidad de la expresión fílmica de ofrecer un pensamiento de los temas. Rechazó la forma como abstracción directa, pero aceptó que una película ofrece símbolos y sentidos que invocan ciertas ideas en el espectador. La forma artística es expresión emocional y es pensamiento por imágenes. Esta naturaleza impide establecer la existencia separada del "contenido" y de la "apariencia".

El arte y la forma artística, escribió Balázs, "son *maneras de considerar* la realidad por parte del hombre, *no* contenidas a priori en la realidad en cuestión" (*EF*: 220). Esta afirmación deriva de la idea de que contenido y forma tienen una "relación orgánica". Cada forma artística es sólo expresión de un cierto contenido. Su vínculo es un proceso de *adaptación*.

Con estos argumentos, *El film* no sólo unifica el nexo contenido-apariencia, sino que separa, en tanto nociones, los términos de *forma* y de *forma artística*. Un material, por ejemplo, puede dar lugar a una forma; puede ser, incluso, una forma. El material se define como "un componente básico de la realidad viva". Su imagen muestra contorno, textura y apariencia, pero no es artística por sí misma porque está aislada. Un material "*aún no es contenido en sí mismo*". La forma artística es un proceso de adaptación que actúa como una relación dialéctica. Este concepto justifica la tesis del cine como una forma artística que no representa el pensamiento, sino que tiene su propia forma de pensar y de expresar mediante imágenes. Una película convoca al pensamiento porque la adecuación de los motivos a una determinada perspectiva da lugar a un *tema*.

La forma artística, en cambio, establece una relación de ese material con otros para construir una *consideración* que brinda sentido al tema fílmico. Aquí subyace el postulado del objeto artístico como artificio; es decir, como algo que está construido. El *contenido* no está en los materiales porque estos son motivos tales como acciones, argumentos, lugares, objetos o propiedades de

las cosas. Son formas parciales que aún no han sido adaptadas a la *consideración* que las integra como forma artística.

Una vez que ocurre esa adaptación, ese contenido "ya no es una fracción de la realidad, sino que implica una *consideración* ante ella desde la perspectiva de una determinada forma artística". Ese *contenido* es lo que Balázs denominó como una "*temática especial* del film", a partir de las observaciones del director Urban Gad. El *tema* es una instancia más de la forma artística porque es su resultado. Materiales y consideración se adaptan a una perspectiva por obra de la forma. Ese enfoque puede ser dramático, épico o lírico y contribuye a organizar el contenido para dar lugar a un "motivo dominante" o tema que concentra el sentido esencial de una obra.

◇ Cultura visual o visualidad

En la introducción de *El hombre visible* hay una reflexión que refiere al cine como un arte popular. Sus formas son componentes de lo social. Hay una relación de mutuo condicionamiento entre las sociedades y sus imágenes fílmicas porque unas nutren a las otras. La adaptación de materiales de realidad es un proceso donde la "fantasía" y la "vida emocional" de los pueblos adquieren cualidad de formas artísticas.

Al construir estas expresiones el cine asumió la función que alguna vez tuvieron los mitos, las leyendas y los cuentos (*HV*: 9-10). La identidad anímica de una época, de un lugar o de una colectividad adquiere un orden y un sentido a través de estas formas cinematográficas. Elaborar artísticamente estas propiedades del imaginario y de los sentimientos de los grupos humanos implica crear un *corpus* cultural que el público aprende y comprende como si se tratara de un lenguaje.

Para advertir sobre el potencial del cine como acervo cultural, Béla Balázs partió de un ejemplo de Víctor Hugo. El novelista francés consideró que la arquitectura de las catedrales medievales era portadora del espíritu popular. Cumplía ese papel

como expresión visual hasta que la aparición del libro suscitó un tránsito de lo visible a lo legible. La *cultura visual* tornó en *cultura conceptual*.

La principal consecuencia de este proceso fue que la gestualidad y corporalidad del hombre dejaron de ser visibles y resultó inviable la expresión del "estrato anímico del espíritu que no alcanzan las palabras y los conceptos". La imagen del cine primitivo era silente y carecía de color y sonido. El uso de la mímica y del espacio recuperaron las capacidades expresivas del cuerpo. Con el cine:

> la humanidad aprendió el maravilloso lenguaje de la mímica, del movimiento y de los gestos. No era una lengua de sordomudos que sustituía la palabra por un idioma de signos, sino la correspondencia visual directa del alma hecha forma. *El hombre fue de nuevo visible* (*EF*: 33).

Al plantear esta tesis del cine como una cultura del *hombre visible*, el autor evitó afirmar que las formas cinematográficas sustituían a la palabra. Ambos lenguajes son maneras de expresar. Ambos producen formas aisladas y formas artísticas. La relevancia en la distinción entre una cultura y la otra es que la oralidad y la visualidad son dos sistemas completos y separados. Cada uno dispone de autonomía y, por ello, en lugar de sustituirse, se complementan.

En su tiempo, esta concepción era sumamente avanzada para comprender, desde el punto de vista del formalismo, la distinción entre las *normas* y los *valores estéticos* del cine[3]. Una norma del cine es que su potencial expresivo está sujeto a la imagen. Un valor existe en el hecho de que, al dar forma de drama a un determinado material y contenido, el uso oportuno de la palabra consigue una complementación de la *visualidad*. En el cine, la cultura visual es un deber ser; es necesaria e inherente. La palabra es un recurso añadido, secundario.

3 Esta distinción fue señalada por Andrew en su análisis de esta teoría (1988: 87).

El reconocimiento de estos dos sistemas de expresión es coherente con la definición del ensayo de 1924: "Cultura significa sensibilización de la materia vital cotidiana...". Uno de los sistemas de esta cultura es la palabra que, sin necesidad del cuerpo, racionaliza el entorno mediante conceptos con un "contenido representativo convencional fijo" que da forma a los pensamientos. La mímica, en cambio, es un sistema más personal que la palabra, y acude al gesto y al cuerpo como formas parciales aptas para expresar la interioridad.

En contraste con la cultura de la palabra, la cultura visual del cine no tiene una gramática, pero su comprensión es posible porque los gestos son causa y consecuencia de una emoción. Estas realidades corporales son asimilables. En tanto mímica resulta más o menos común para los seres humanos una vez que se habitúan a ella al mirarla constantemente. Esta es la razón por la que, tanto en *El hombre visible* como en *El film*, Balázs vio al "gesto visible" como la sustancia o materia poética del film.

Aunque la *visualidad* del cine tiene al rostro y al cuerpo como sus contenidos fundamentales, como sus productores elementales de motivos, Balázs vio la posibilidad de traducir los materiales no humanos como imágenes a través de los estilos impresionista y expresionista.

El recurso formal básico del impresionismo es la metonimia. A través de esta figura, el realizador muestra una parte que el espectador debe completar. Antes que asignar un *contenido* o una perspectiva presenta el motivo como tal. Este efecto tiene implicaciones parecidas al concepto de *atención* de Arnheim, pero su relevancia como cultura visual es que provoca una impresión inmediata, natural, que lo justifica. El estado anímico del motivo impresionista está en el público.

La composición expresionista acude a planos amplios o generales porque muestra los materiales y el espacio. No guía la visión a un detalle, sino que deja ver la relación entre el motivo y su entorno para alterar su impresión natural y crear atmósfera.

El espacio expresionista es así vivencia o ambiente y es portador de un estado anímico o de una identidad antropomórfica previamente pensada.

La cultura visual o el hombre visible es el conjunto de motivos ordinarios y dominantes de la mímica y del cuerpo, así como los temas fílmicos que resultan de ellos como efecto o como atmósfera. La visualidad no sólo es la presencia literal del hombre en la imagen cinematográfica. También incluye la extensión de la gestualidad y la corporalidad a las cosas y los espacios donde el hombre actúa.

Las formas artísticas están integradas a este concepto porque éstas no son únicamente el conjunto de materiales, motivos y perspectivas que cada película crea, sino la suma de todas ellas en un sistema visual más amplio que adapta el imaginario de un grupo humano para asignarle sentido. Del mismo modo que otras artes o formas visuales, el cine expresa el "espíritu de la época" como imágenes.

◇ Antropomorfismo visual o fisonomía

En su análisis del trabajo de Balázs, Dudley Andrew (1988) descubrió que la teoría propuesta en *El Film* tuvo sustento en una idea compartida por casi todos los pensadores que se ocuparon del cine en ese periodo: "toda visión es formativa". Esta frase alude, por supuesto, a la idea de que, en el arte, todo objeto está construido. Todo es composición.

A lo anterior se puede añadir que, como derivado del concepto de cultura visual, si la forma artística es la evidencia de esa actitud constructiva, la *fisonomía* es el principio creador permanente que aporta perspectiva y contenido. La proposición presente en el ensayo *Las principales teorías cinematográficas* puede reformularse de la siguiente manera: toda la visualidad fílmica es formativa porque toda visión humana es antropomórfica.

> Todo lo que el hombre ve tiene una fisonomía. Ésta es una de las formas propias de nuestra forma de sentir. Del mismo modo que no somos capaces de percibir las cosas fuera del espacio y del tiempo, tampoco podemos observarlas sin fisonomía. Cada cosa ejerce en nosotros un efecto emotivo (que quizá permanezca inconsciente). Éste puede ser agradable, desagradable, tranquilizador o amenazador, ya que nos recuerda siempre una fisonomía humana o animal. Nosotros proyectamos esta sensación en las cosas, ya que nuestra *Weltbretrachtung* ("concepción del mundo") tiende a la humanización de lo observado, es pues antropomorfa en gran medida. Por eso cuando éramos niños nos atemorizaban los muebles, que hacían crujir sus dientes en una habitación oscura, o los árboles del jardín, que nos hacían gestos durante la noche. Por eso a los adultos nos alegra la imagen de un paisaje, nos mira confiadamente en los ojos, como si nos hablara. Este mundo antropomórfico es el único tema posible del arte, y la voz del poeta o el pincel del pintor sólo dan vida a una *realidad humanizada* (*EF*: 70).

Este concepto de *fisonomía* tuvo su origen en la interpretación que Goethe hizo de un trabajo de Lavater intitulado *Physiognomische Fragmente*. El literato concluyó que ser humano y naturaleza tienen una relación dialéctica constante. Naturaleza y hombre conviven en una transformación recíproca en la que el segundo construye una imagen de la primera que es semejante a él mismo. Al buscarse en el entorno, el ser humano convierte a la naturaleza en símbolo. Hace de ella una extensión de su propia cultura. Para Lavater, la *fisiognomía* es posible porque la naturaleza que actúa como símbolo del hombre es aquella que adquiere la apariencia de lo humano y que permite una *identificación anímica* no sólo con los personajes, sino también con el entorno o la situación.

Al redefinir el concepto de *fisiognomía* como *fisonomía del cine*, Balázs explica que es posible describirla mediante dos propiedades: la impresión del objeto y la perspectiva de la imagen. Toda fisonomía es dos fisonomías, escribió, porque ésta se compone

de la apariencia directa de una cosa y la apariencia indirecta dada por un encuadre. La fisonomía abarca el índice de una realidad y la deformación que resulta de la adecuación a la imagen. Sólo que posee intencionalidad como forma artística.

Esta desviación antropomórfica de la realidad consiste en la unidad dialéctica entre el material y la emoción que representa. Esto permite afirmar, con base en una expresión de Charles Baudelaire recuperada en *El film*, que el concepto de fisonomía explica cómo funciona el principal recurso de *extrañamiento* del cine pues "lo que no está deformado, carece de rostro perceptible". Esa deformación es posible si existe una perspectiva manifiesta (más allá de los posibles ángulos de un encuadre) como los diversos esquemas dramáticos de las formas.

La fisonomía deriva en temas fílmicos porque supera el automatismo. Y esto se debe a que crea "nuevas impresiones" tanto de las cosas conocidas habitualmente como de aspectos que pasan desapercibidos ante nuestra visión cotidiana. El antropomorfismo visual describe los elementos subjetivos del método de creación del cine como una "síntesis de sujeto y objeto" que hace evidente la premisa de Goethe de que no sólo el entorno forma al hombre, sino que éste también influye en él.

Esta relación incide en la idea de representación toda vez que ésta no existe como registro directo de una realidad completa. Representar es crear una vivencia a partir de la realidad por medio de una forma artística que hace del creador un participante de esa misma experiencia.

◇ Micromímica y microdramática

Junto con las nociones estilísticas de *impresionismo* y *expresionismo*, dos conceptos derivados de la noción de *fisonomía* fueron la *micromímica* y la *microdramática*. El primero de ellos alude a la facultad que tiene el primer plano de aislar el rostro de su entorno para acentuar su mímica. A manera de una analogía, la micromímica o microfisonomía describen los monólogos elabo-

rados a través de la mímica. Si el primer término evoca una fisonomía individual, el segundo refiere a una fisonomía colectiva: una suma de rostros.

Si extendemos la comparación, es posible decir que la microdramática no es un monólogo, sino un diálogo de gestos. En lugar de aislar la mímica de una cara, este recurso expresivo vincula los gestos de numerosos rostros. Ambas formas son expresión del drama, pero la micromímica es su síntesis mientras que la microdramática es su sucesión. El lugar de la micromímica es el primer plano mientras que la microdramática es la secuencia.

Hacer micromímica es aislar el rostro de tal modo que el entorno sea invisible. Los gestos se vuelven el material y el sentido al mismo tiempo. Este recurso no sólo crea una impresión y un sentido, sino que es una estrategia de acentuación. También es una manera de construir metáforas o símbolos fisonómicos porque la función de la micromímica puede trasladarse a la apariencia de las cosas.

Un objeto también puede expresar un lenguaje gestual. Acentuar su presencia en un primer plano significa asignarle una forma humana; darle la función de un gesto. Bajo esta concepción, el primer plano y la micromímica son conceptos intercambiables. Esa técnica del cine no sólo es un artificio, sino un aspecto conceptual. Esto explica que el pensador húngaro señalara que

> el primer plano es la condición técnica del arte mímica y por consiguiente del cine artístico de alto nivel. Así de cerca nos tienen que poner un rostro, así de aislado del entorno que pudiera distraernos (otra imposibilidad técnica del teatro), permitiéndonos detenernos en su observación a fin de que realmente podamos leer en él. El cine exige un refinamiento y una seguridad de la mímica con las que el actor de teatro no puede ni siquiera soñar. En el primer plano, cada plieguecito del rostro se convierte en un rasgo de carácter decisivo, y cada contracción fugaz de un músculo tiene un *pathos* asombroso, que revela grandes acontecimientos interiores. El primer plano de un rostro, utilizado con frecuencia como

> imagen de cierre de una gran escena, debe ser una síntesis lírica de todo el drama (*HV*, 56-57).

Aunque resulte posible refutar la idea de que el "primer plano es el territorio más específico del cine" como incompatible con la definición de forma que aportó el propio Balázs, la elaboración de esta noción en el *El hombre visible* culminaría con el término de micromímica o microfisonomía. Aislar el rostro es aislar su expresión. Es acentuar propiedades de esa condición anímica.

Si transferimos esta técnica a un objeto, un espacio o un paisaje mediante el recurso de la microdramática, podemos asignar contenido anímico o valor expresivo a otros elementos para convertirlos en motivos o en símbolos. La micromímica aísla y sintetiza, pero puede actuar en conjunto con la microdramática para hacer pensar o sentir que una cosa o un entorno emanan del rostro original presente en primer plano.

En las reflexiones de *El film*, la microdramática está vinculada parcialmente con la técnica del montaje, pero es posible relacionarla de manera más directa con la secuencia, entendida como una serie de planos que dan seguimiento y continuidad a un conflicto o un relato, por los ejemplos que empleó el autor. Uno de ellos fue el documental de Joris Ivens intitulado *Zuiderzee* (*New Earth*, 1933). Allí, el documentalista logró representar una vivencia colectiva a pesar de que no dispuso de un conflicto, ni de un personaje central.

El documental representa el trabajo de un grupo de obreros en las máquinas de un muelle situado al borde de una bahía como una dramaturgia que pone en relación los gestos y los movimientos de los trabajadores con los de sus compañeros y con la apariencia y los movimientos de las máquinas y del paisaje. Fue un ejercicio de fisonomía colectiva manifiesta en rostros y cuerpos humanos, pero también en sus relaciones con los objetos de trabajo.

◇ Montaje

Es la "composición interior" o la "composición dinámica" de la película; el ordenamiento final o la "síntesis" creativa que aporta ritmo, efecto y encadenamientos de ideas; la *"arquitectura dinámica"* que da lugar a una forma artística nueva como resultado de su adecuación a un contenido específico. El proceso que resuelve la "tensión de un significado" que existe en los planos aislados al correlacionarlos con otros y desarrollar un sentido más preciso.

Si bien ofrece numerosos parágrafos u oraciones dispersas sobre el montaje, *El film* presenta una sección específica y completa sobre esta técnica para trascenderla como concepto. Este tema es un ejemplo ideal de una obra sobre cine que corresponde con su contexto al encarnar, al mismo tiempo, una teoría y una poética. La definición y caracterización del montaje describe algunas de sus técnicas y funciones, pero también aporta proposiciones teóricas.

Esto permite afirmar que, más allá de que Balázs recuperó la acepción etimológica (*montage* como *composición* que distingue de *Schnitt* o *cutting*), su teoría de la forma está sostenida en gran parte por la función del montaje como constructor de pensamientos visuales: una forma no es artística por sí misma; en algunos casos, tampoco es significativa; sólo obtenemos formas fílmicas después de montar esos materiales parciales y vincularlos.

Aunque la analogía de *arquitectura dinámica* describe muy bien el tipo de composición que aporta el montaje en el cine, el término más sencillo en la tesis de Balázs es la "asociación visual". El autor húngaro partió de un par de premisas de la psicología del arte que son derivados de la fundamentación de su obra: la presencia de una "intención creadora" y la certeza de que "*dar un significado es una función inherente a una conciencia humana*" (*EF*: 88).

La primera premisa niega la posibilidad de un orden al azar. El montaje no es arbitrario, sino intencional. Los nexos que produce manifiestan un propósito genérico que es propio de la activi-

dad consciente del ser humano. El montaje no sólo es el trabajo creativo, sino la objetivación de un pensamiento estético, que también es racional, aunque no es conceptual.

Esto explica por qué tiene como funciones artísticas crear impresiones, pero también sugerir ideas. Si la actividad de la conciencia es pensar la experiencia, el montaje es un tipo de composición global que busca provocar experiencias y convertirlas en ideas. La forma fílmica es meditativa porque cuenta con el montaje como correlación y como connotación.

En el capítulo dedicado al montaje, Balázs redactó una sección intitulada como "El tiempo como tema y vivencia". Describió allí qué clase de efecto suscita una técnica de montaje que busca intencionalmente el cambio de ritmo. La diferencia entre lentitud y velocidad; entre calma y violencia, puede evocar una sensación similar al proceso de una acción, pero, también, puede transformarla y hacerla parecer diferente.

Hay evidencias en el cine digital contemporáneo de las repercusiones que un tratamiento temporal de este tipo puede tener por obra de la plástica de la imagen (*300*; Zack Snyder; 2007) o de la disposición de la puesta en cámara (*Matrix*; Andy y Lana Wachowski, 1999). Sólo que el tiempo no sólo es vivencia. Para convertirse en experiencia, debe ser, también, representación. La expresión del tiempo resulta de un tratamiento deliberado de perspectivas, ritmos de montaje, cortes o efectos visuales que producen impresiones, pero sin dejar de lado un modo concreto de presentar el material. Esto significa que el tiempo también es una idea. Es vivencia y es tema porque su presencia fílmica es un efecto y un símbolo al mismo tiempo.

El ejemplo del tiempo explica el montaje como un proceso que reúne la descripción o mostración con la capacidad de definición temática. Al igual que un encuadre, el montaje presenta realidades objetivas y "segundas significaciones". El montador ordena para crear impresiones, pero también asocia para producir pensamientos por connotación.

La función de este elemento es "poner en movimiento las asociaciones y conferirles una dirección". La dinámica busca una impresión sicológica. Dotar de movimiento a una película es crear experiencias perceptivas. Luego el montaje sugiere conexiones. Construye sentido al guiar esas asociaciones hacia un sentido que va más allá de la vivencia que causan las imágenes.

Los dos métodos con los que el montaje piensa las imágenes son la *representación* y la *producción*. En un caso, las asociaciones procuran ser análogas de un proceso. Tratan de simular cómo fue un hecho registrado como realidad objetiva. Muestran las relaciones existentes en él. Cuando el montaje busca producir, su cometido es provocar al espectador; en lugar de emplear los nexos existentes en el material de registro, realizador y montador los elaboran para producir impresiones o ideas.

Cuando concibió su idea de montaje, Balázs conocía la propuesta de Sergei M. Eisenstein y poseía un argumento preciso de la premisa que separaba sus concepciones. En *El film* hay varios argumentos y casos donde el autor aclaró que el cine no es una forma de "pensamiento conceptual". Su rechazo a aceptar la vanguardia y el documental *puro* fue justamente que vio en ellos modalidades abstractas no asociativas. La búsqueda de su teoría fue, en general, la de una *visualidad* significativa.

En el caso particular de la concepción del montaje, quiso describir el pensamiento visual como resultado de asociaciones que articulan distintos tipos de funciones y que tienen resultados diferentes en el tipo de ideas que sugieren. Dado que el lenguaje del cine es el movimiento expresivo del hombre, pensó que la capacidad de connotar del montaje reside en su naturaleza dinámica y en la capacidad de articular formas parciales de manera estructurada.

Al exponer los tipos y las propiedades del montaje, Balázs aclaró que el cine sí puede trasmitir pensamientos al apuntarlos con su propio lenguaje (*EF*: 94-95). Esta capacidad no es idéntica a la que posee la palabra. No es una convención. Se trata de una ex-

presión gráfica que muestra asociaciones abarcadoras. Este método creativo no emplea la proyección de signos conceptuales ya elaborados. Con esta idea, el teórico húngaro adelantó un par de décadas la descripción de las capacidades de articulación, en sus distintos niveles, que haría Noël Burch en *Praxis del cine* (1969).

En el análisis intitulado "*Naná* o los dos espacios" [*1969;* 2008: 26-40], Burch empleó la expresión "dimensiones dialécticas" para definir una figura por medio de la que es posible concretar una "concepción estructural" de un filme. Esta figura es un proceso intelectual por sí mismo; más bien, alude al uso consciente y estructurado de una técnica para darle un propósito concreto. El término describe la "utilización sistemática" y "estructural" de ciertos elementos con el propósito de crear una articulación global capaz de dotar sentido. Son asociaciones que derivan en *usos* y *fines estructurados*. Cualquier elemento técnico, como el espacio *off*, puede cumplir el papel de una figura al poseer un uso sistemático a lo largo de una película.

La estructuración de la forma en asociaciones es la *arquitectura dinámica*; es decir, la composición interna que, en palabras de Béla Balázs, permite que la "sucesión de imágenes montadas pueda despertar no sólo sentimientos y estados de ánimo, sino también determinadas ideas, conclusiones lógicas" (*EF*: 94). Con base en esta definición, los tipos metafísico, poético, alegórico, intelectual, rítmico, formal y subjetivo del montaje son asociaciones sistemáticas de motivos que encarnan una intención, que confieren movimiento y que brindan un orden interno para crear impresiones y potenciar sentidos.

Al hablar de asociación, el autor pensó en la correlación de las propias imágenes antes que en la de las técnicas. Su tipología trató justamente de categorizar las diversas intencionalidades del montaje como el modo en que la forma fílmica define un pensamiento visual al usar la imagen para "activar" las asociaciones en la conciencia. Todo montaje es creador por la certeza elemental de que aclara el sentido. Esto significa que da contenido a una

forma para que no esté vacía. Articula para asociar. En términos lingüísticos, el montaje es denotación y connotación. El montaje es pensamiento por asociación.

Contrastación entre teorías. Christian Metz, el motivo y el lenguaje

Aunque no desarrolló una noción precisa, uno de los problemas presentes en toda la obra de Béla Balázs fue la noción del *tema fílmico*. Al menos de modo sugerido, en *El hombre visible* hay un segmento importante dividido en parágrafos cuyos títulos describen motivos ideales para el cine: paisajes, animales, niños, deportes, movimiento, persecución, milagros, fantasmas, sueños o hechos sensacionales eran algunas de las formas objetivas o subjetivas que adquirían relevancia especial por sus propiedades visuales o porque eran literalmente dinámicas (*HV*: 78-100). Una tercera razón era que su idealidad resultaba susceptible de activar la impresión de una fisonomía antropomórfica.

Del paisaje, por ejemplo, Balázs extrajo la relación con la ambientación y la atmósfera. La "estilización de la naturaleza (impresionista o expresionista) es la condición para que una película se transforme en obra de arte". Los motivos sobrenaturales aprovechaban, en cambio, la certeza de que el público tenía una "conciencia de lo técnico" que permitía ilusiones. Al mencionar los animales, explica que causan una "alegría natural" porque no son actores, sino seres que "hacen sus cosas con ingenua seriedad" porque no son conscientes de la cámara.

Algo similar expresó de los niños que, además de la espontaneidad, poseen una mímica que "nunca puede ser falsa". Finalmente, nombra al movimiento como un elemento expresivo por sí mismo y que tiene la condición especial de ser parte de la propia naturaleza del cine. Filmarlo es producir un tema de antemano, pero emplearlo como medio de expresión permite ritmos y velocidades que enriquecen el estilo del cine con respecto al del teatro.

Salvo por el caso del movimiento, casi todos los motivos comentados en las páginas de *El hombre visible* no contaron con una caracterización similar en el ensayo de 1949. En esa obra el *tema fílmico* aparece como la serie de motivos que el cine introdujo en relación con aquellos que eran comunes al teatro. Todo aquello que el arte dramático encontraba inalcanzable constituía, para la cámara, un *tema fílmico*.

La naturaleza y el movimiento fueron los motivos novedosos porque eran visibles y transformables. El paisaje, por ejemplo, cumplía funciones tales como exteriorizar y objetivar estados de ánimo, o crear un clima dramático para las acciones. El origen de estas distinciones fue un libro de Urban Gad, cineasta danés, que abordó la *temática especial* como la renovación o el enriquecimiento de los materiales empleados por formas artísticas anteriores al cine.

En palabras de Dudley Andrew (1988), los *temas fílmicos* eran equivalentes a los materiales apropiados para ser objeto de una transformación total y reveladora por medio de la técnica cinematográfica. Aquellos motivos que contribuían a crear técnicas para el cine eran también ideales. Todo aquello que fuera objeto de un proceso de adaptación resultaba oportuno para la capacidad "formativa" de un medio cuya "materia prima no era la realidad misma, sino el *tema fílmico* que se presenta ante la experiencia de uno en el mundo y se ofrece para ser transformado en el cine".

Sólo una lectura global de *El film* permite ampliar estos dos criterios. *Tema fílmico* era también aquél que tuviera un contenido dramático a la manera de un *conflicto*, un *destino humano* o un conjunto de acciones, personas u objetos susceptibles de adquirir una forma fílmica con *verosimilitud*. Un criterio adicional de la temática propia del cine son aquellos temas que son apropiados para la narración o los sucesos basados en la "acción corporal" como el propio cine.

En el libro *Las principales teorías cinematográficas* hay un argumento sobre la incompatibilidad entre el objetivo de elaborar una

estética formal del cine y la tendencia a mirar los valores realistas de este medio. Al analizar las funciones cinemáticas descritas por esta teoría, Dudley Andrew señaló que algunas afirmaciones de *El film* sugieren que la cámara y el encuadre tienen la facultad de "revelar los significados inherentes a los objetos en sí mismos" (1988: 100).

Antes de señalar esta incoherencia, el analista afirma que el problema de la materia prima del cine no está desarrollado en el libro de Balázs. El argumento central de estas cuestiones es que el autor de *El hombre visible* empleó el pensamiento de Karl Marx como fundamentación. Tuvo por ello un interés en las preocupaciones sociales que podía representar el cine. Además, produjo su obra en el contexto del realismo socialista; es decir, la elaboración de dramas individuales y sociales por encima de los proyectos *formalistas* o de vanguardia.

Las descripciones temáticas que Balázs hizo en *El hombre visible* muestran que el problema de los *temas fílmicos* sí fue desarrollado por el autor más allá de que no propuso una definición explícita. A pesar de ello, en el capítulo intitulado "Materia y forma artística" de *El film*, hay elementos para una definición de la forma que evidencian la importancia del término *motivo* en la obra de este autor y en la resolución de esta incoherencia.

Allí es posible distinguir dos acepciones del término: el *motivo parcial* como una imagen cuya forma es análoga a un material o propiedad de la realidad; y el *motivo dominante* como el resultado de una *dialéctica* entre varios motivos parciales que da lugar a una forma artística que añade significados secundarios o intencionales a ese material conjugado. El problema teórico que descubrió Andrew reside justamente en que la postura realista condujo a la conclusión de que un *motivo parcial* podía poseer un significado en tanto realidad en sí misma.

La cuestión de los motivos y las formas desarrollados como una dialéctica, que implica en sí el concepto de *forma artística* de esta teoría, resulta más compleja cuando Balázs (*EF*: 86) afirmó

que "el film no crea formas originales, sino que explica, mediante el encuadre, las formas existentes en la realidad". Esta sentencia es incompatible con el término de *temas fílmicos*. Si el cine es incapaz de producir formas originales, porque éstas en realidad son las formas objetivas del entorno, la posibilidad de crear temas o de desarrollarlos con la técnica específica del cine parece inviable. A ello debe añadirse que los motivos ilusorios como los sueños, los milagros, los seres de fantasía o todo aquello que es irrepresentable por otros medios, no tiene posibilidad de ser porque su registro o su presentación como analogía visual es irrealizable.

Existen elementos para establecer que los enunciados sobre este tema fueron una anticipación del problema de la denotación y la connotación. En el prólogo de la edición en castellano, Roman Gubern (*EF*: 11) caracterizó esta teoría como una descripción de la "adjetivación del material profílmico" que explicó la "función de connotación" de la técnica del cine. Esta lectura es oportuna si partimos del supuesto de que las formas o motivos parciales son analogías denotativas mientras que los motivos dominantes o formas artísticas implican la añadidura de sentido.

Al abordar el tema de las "Metáforas del encuadre" (*EF*: 82-84), Balázs describió las consecuencias de esta técnica como "realidades objetivas que alcanzan, mediante el encuadre, un sentido más profundo, una segunda significación simbólica, *sin perder su propio significado*". Esto es una evidencia de que el teórico advirtió la existencia de la literalidad y de la connotación.

Con base en este enfoque eminentemente lingüístico, tanto Béla Balázs como Christian Metz aportaron elementos para una teoría de la expresión cinematográfica donde el problema de la definición del *motivo* y su significado inherente tuvieron argumentaciones similares que resultan contrastables.

Tanto el cineasta ensayista como el semiótico partieron del supuesto de que el cine era como un lenguaje porque era comprendido a pesar de no disponer de convenciones. La carencia

de signos fijos imposibilitaba la comunicación directa, pero no el potencial de producción o invocación de sentido. Es posible sostener que, para los dos pensadores, el cine era una forma de *expresión* que poseía un potencial permanente de sugestión significativa.

A lo anterior se añade que, para Balázs, la similitud del cine con un lenguaje era una derivación de sus *movimientos expresivos*. Según la filología, esa propiedad es característica de todos los lenguajes. Dado que la mímica, la cámara y el montaje implican movimiento, sus formas eran susceptibles de volverse tan comunes a los espectadores que serían comprendidas como un lenguaje.

En un artículo esencial publicado en 1966, "El cine: lengua o lenguaje", Metz vio un fenómeno similar cuando argumentó que el uso previo y reiterado de ciertas imágenes terminó por fijar un "sentido convencional y estable" que era parecido al de los signos.[4] No obstante, reconoció que el cine no era lengua ni lenguaje porque contravenía las propiedades básicas del hecho lingüístico al carecer de "un sistema de signos destinado a la intercomunicación" (Metz, 1966: 99).

Cuando Metz propuso una definición de trabajo del término *expresión*, usó una afirmación muy similar a aquella donde Balázs dijo que la cámara y el encuadre podían revelar "el sentido oculto de los objetos" al mostrarlos. El semiótico francés afirmó que hay "expresión cuando un *sentido* es en cierta medida inmanente a una cosa, se desprende directamente de ella, se confunde en su *forma* misma". Ese sentido inherente es distinto de la significación. El primero es la *cosa que se expresa* mientras que el segundo es el *concepto que significa*. Esa diferencia puede explicarse con el

4 La analogía de Christian Metz posee más premisas: el cine engloba lenguajes existentes (elementos verbales) y lenguajes figurados (imagen, música, ruido); es, además, un sistema abierto y difícil de codificar que funge como arte porque es una mezcla de "expresividades" preexistentes; finalmente, semejarlo con un lenguaje y llamarlo *lenguaje cinematográfico* permite una *abstracción metodológica* capaz de describirlo como una mezcla de *sistemas distintos de significación culturales, sociales, estilísticos, perceptivos* (2002: 86).

concepto *thesis* de los griegos cuando establecieron que el sentido de la cosa es natural y el significado es convencional. El primero proviene de los seres y las cosas; el segundo de es producto de las ideas. Es la identidad o la analogía que expresa frente a la convención o concepto que significa.

Más allá de que la problemática del sentido como inmanencia pareció irresuelta en estos dos casos, la teoría de Metz sobre la expresividad cinematográfica, que en realidad fue parte de un esfuerzo para convertir al cine en un objeto de estudio de la semiótica, desplazó su tesis a un problema formal. Una síntesis extrema de su propuesta podría ser la frase *la forma es el significado*. El semiólogo reconoció que la inexistencia de una unidad de lengua en el cine implicaba que, en la relación significado-significante, no hubiera elementos fijos.

Si bien la narración y la palabra, en tanto códigos pre-existentes al cine, han aportado elementos para sostener la analogía con el lenguaje, cada filme plantea una expresión propia; es decir, una "relación entre un significante y un significado" que resulta intrínseca para la propia película. Cada filme es una unidad expresiva, y está en condiciones de actualizar las relaciones de significante-significado todo el tiempo.

La imposibilidad de fijar una convención provoca que la imagen posea una máxima jerarquía. La forma se impone porque no pertenece a un sistema de signos. Su tarea es *mostrar* algo para hacerlo significativo. Esto explica que, para el autor, la "imagen es siempre habla" y nunca "unidad de lengua". Es uso particularizado que, a su vez, representa un potencial de producción de nueva significación.

Existe una coincidencia más en la argumentación de estos dos autores: ambos cuestionaron algunas de las ideas sobre el montaje de la escuela soviética en general y, en particular, de Sergei M. Eisenstein. Metz incluso habló una "soberanía del montaje" como una vía infecunda para entender la especificidad del cine. Calificó estas teorías como elementos de un "espíritu manipula-

dor" que no estaba suficientemente explicado y que era contrario a la idea del cine como "un lenguaje de arte" que el francés había recuperado de las reflexiones de Roberto Rossellini.

Si bien el semiólogo incurrió en la sustitución de una soberanía por otra al sobredimensionar la narratividad como algo cercano a un código para regularizar la expresión cinematográfica, su ensayo ya no recuperó el tema del montaje porque concentró sus análisis en la composición del plano mismo, al que consideró como una *aserción*, y donde halló observables suficientes para resolver el problema de la denotación y connotación.

En cambio, Béla Balázs resolvió el problema de la connotación con una teoría del montaje. Su metáfora de la *arquitectura dinámica* resumió la presencia de las asociaciones visuales como la causa de que una forma artística consista del desarrollo de un motivo dominante en una composición. Su estética recuperó la acepción latina de *motivus* como *lo que se mueve*. Tal definición permitió definir el motivo como una forma unitaria cualquiera y, también, como un *tema*.

La concepción contemporánea señala que el motivo es "la idea directriz que lleva adelante el desarrollo de la obra, orientándola hacia lo que es propio de su esencia" (Ettiene Souriau; 2010: 800). Estos elementos son formas parciales dominantes que resultan similares a lo que Herbert Read (2007), llamó *motivos estructurales* porque se manifiestan en la totalidad de una composición. En *El film*, el teórico húngaro llegó a emplear la expresión "motivos vivos" y destacó la relevancia del ritmo, el montaje, la deformación y otras nociones similares como aquello que separa a un material (una forma parcial o una propiedad objetiva) de una contenido desarrollado como tema o *consideración* (una forma artística o composición completa).

La teoría del montaje de Balázs trató de explicar el proceso por el cual un material adquiere la forma de *lo que se mueve*. No fue una alusión al movimiento explícito de la imagen, sino a la transformación de las formas de la realidad en formas cinema-

tográficas. Toda su teoría apuntó hacia estética de la forma en el cine porque la única manera de que este arte fuera autónomo y expresivo consistía en que encontrara sus propias *maneras* de adecuación de sus materiales.

Al contrastar sus ideas sobre los sentidos inherentes con las de Metz, es posible afirmar que Balázs resolvió el problema al reconocer la presencia de distintos niveles de la forma donde existe, al mismo tiempo, una analogía entre la imagen y lo que representa, y una dinámica de esos motivos por el que pierden el puro valor de analogía y adquieren "segundas significaciones". Los libros *El hombre visible y El film* explicaron la facultad de denotación y connotación del cine sin emplear una terminología específica de la lingüística y sin denunciar la "soberanía del montaje". El autor no buscó un sistema de signos universal porque encontró en la *cultura visible* el conjunto de formas comunes a las que el público se acostumbra y que, en sí mismas, están nutridas por aquello que un pueblo es.

En todo caso, el contraste entre estas dos teorías muestra que el problema de la significación del cine apenas cuenta con avances primeros tanto en el terreno de la estética como en el de la lingüística. Una certeza derivada es, acaso, que la forma fílmica tiene propiedades suficientes para afirmar que existe un pensamiento visual donde la imagen logra expresar por asociaciones formales amén de que éstas no constituyan un modo de comunicación directa.

Contrastación empírica. *Chronos*, el gesto visible y las formas puras

La afirmación del gesto visible como la sustancia esencial y única del cine no alude solamente a la presencia explícita de la mímica como un sistema expresivo. El gesto no sólo es un motivo o un movimiento similar a un lenguaje; también es una metáfora de la situación humana. En otras palabras, el cine sólo puede ser una forma representativa y expresiva cuando hace visible al hombre como presencia directa o cuando hace presente su situación.

Las películas necesitan representar lo humano como motivo, como conflicto dramático o como relato; como gesto y cuerpo, o como situación de vida, estado anímico o acción. No es posible crear sentido desde la forma si no existe este mundo antropomórfico. Esta idea deriva de un concepto de fisonomía que ve a la *realidad humanizada* como el elemento distintivo del arte y de su capacidad de representación.

Al cuestionar la desmaterialización provocada por la cultura de la palabra, Balázs afirmó que en el cine "no hay palabras como puntos de referencia. Lo descubrimos todo a partir de los gestos, que no constituyen un acompañamiento y una forma de expresión, sino el *único contenido*" (*EF*: 37). Como sugiere el apartado dedicado a los conceptos de esta teoría, esta mímica tiene su máxima expresión en la fisonomía y sus manifestaciones son la micromímica, la microdramática, el impresionismo y el expresionismo.

Estos recursos expresan, en todos los casos, condiciones emotivas del ser humano. Tales emociones pueden ser asignadas o derivadas, y siempre son posibles por la presencia explícita del ser humano. Esto significa que no es posible *humanizar* a las cosas y a los paisajes, por ejemplo, sin que exista una presencia previa de un hombre visible.

Plantear el gesto visible o la mímica como el *único contenido* del cine reduce las posibilidades de la expresión y del pensamiento de la forma fílmica. Esta proposición está generalizada y abarca todas las *consideraciones*, entendidas como los temas y los sentidos que un filme puede sugerir, propias de una representación. Si representar es interpretar mediante la asociación visual de los motivos hasta hallar una forma dominante que permita crear una idea para hacerla artística, es posible conjeturar que la presencia del contenido humano no es necesaria tanto para crear una representación como para encontrar sentido.

La refutación de esta tesis está en algunos casos del propio cine y contribuiría a expandir el concepto de *visualidad* como

un explicador apropiado tanto para el cine que representa directamente al ser humano como para el que lo omite y que mira solamente el mundo natural o, incluso, que aborda a las propias formas del cine. Esto significa que las formas abstractas y conceptuales del cine de vanguardia, así como los documentales con temas "puros" (no humanos), son parte del sistema general de las formas artísticas que conforman su cultura visual.

En *Chronos* (1985), de Ron Fricke, todas las imágenes muestran espacios. No hay gestos ni cuerpos. Sólo hay paisajes y urbes. Si bien la arquitectura de las ciudades ya es una manifestación de cultura visual, los gestos y las corporalidades no son visibles. Están fuera de campo o reducidas por distancias extremas que convierten los movimientos de colectividades humanas en formas irregulares, casi abstractas que expresan la permanente movilidad. Uno podría pensar que la impresión antropomórfica de esta película sólo existe en que parte de sus materiales son formas realizadas por el hombre. Miramos catedrales, esculturas, calles y edificios como representación de las representaciones. El material del filme ofrece motivos de naturaleza, formas de vida cotidiana y formas artísticas.

Más allá de que todas estas formas naturales y artificiales están vinculadas por la puesta en serie de sus imágenes, la mímica y el cuerpo están ausentes. Esto permite refutar la tesis de que el "gesto visible" es el "único contenido" del cine. Y esta contrastación es posible porque la película expresa un sentido a través del extrañamiento creado por el sonido extradiegético y por la modificación de sus ritmos. La cámara siempre está fija, pero la duración es variable. A ello se suma secuencias de aceleración. Sin la presencia de una situación dramática o de lenguaje gestual, la película crea una forma abierta, relativamente de vanguardia, donde no hubo necesidad de hacer visibles los gestos.

Aunque el sentido del filme es la relación de unidad del tiempo y del devenir, su temática es eminentemente visual y humana porque acude a recursos de imagen y de sonido que son parte de

un repertorio estilístico fílmico que asigna un contenido a la representación. Para expresar el tema, Fricke no recurrió a la palabra, pero transgredió algunos de los principios mencionados por Balázs al prescindir de personajes humanos, de un argumento y de un drama. El resultado fue una película que no presenta un registro directo de realidad, ni una renuncia a la visualidad propia de lo fílmico. Tampoco es una forma vacía porque encarna una *consideración* del tiempo al convertirlo en espacio sonoro y al crear una serie de secuencias que vinculan el mundo natural y el mundo urbano por las transformaciones que ejerce la luz sobre ellos.

Es evidente que la mímica sigue siendo un componente esencial de la mayoría de las formas fílmicas. Incluso, hay numerosos ejemplos recientes de realizadores que omiten parcial o totalmente la palabra o los diálogos. En el caso de *Moebius* (Kim Ki Duk, 2014), por ejemplo, no hay un sólo diálogo y los momentos más relevantes no sólo son gestuales, sino que resultan sumamente corporales pues el motivo dominante de la película es la mutilación de la genitalidad masculina. El cuerpo es lenguaje y material al mismo tiempo, pero la palabra es innecesaria más allá de que no es un filme silente. Gesto y cuerpo visibles controlan la visualidad.

Esta recuperación de la mímica en el cine digital contemporáneo ha llegado a propuestas que tratan de emplear los recursos expresivos que solían acompañar a la gestualidad en el cine primitivo. En *P3dn3jos* (2014), el realizador argentino Raúl Perrone, dedica 154 minutos a seguir el entorno urbano de un grupo de jóvenes que practican *skateboarding* y que pasan largas jornadas en las calles. Acompañado de una banda de sonido extradiegética que el realizador definió como "cumbiópera", la visualidad de la película emplea el recurso impresionista del detalle, en términos de Balázs, para explorar la cara de los personajes.

Hay una secuencia donde una muchacha mira las piruetas de su pareja por largo tiempo y la cámara solamente muestra su mi-

rada largamente. El primer plano es un recurso sistemático que lo mismo muestra la micromímica de la joven que la de un chico que siempre usa el gorro de su sudadera deportiva y que mira atentamente el entorno de la plaza donde patina.

La película recupera varias características del cine primitivo porque tiene un formato académico (4:3), imagen en blanco y negro, intertítulos y *ralentis*, pero no es silente porque el trabajo sonoro de estilo DJ hace una mezcla donde hay ocasionales manifestaciones de ruidos que parecen provenir de las patinetas. Este efecto crea una sensación de audiovisión por el que la música a veces parece ajena al universo visual del cine y a veces parece corresponder con algún motivo visual que funge como su fuente.

A reserva de estos recursos, el sentido de su forma fílmica está en que construye una suerte de gesto colectivo que expresa el desencanto. La relación de todas estas micromímicas da lugar a una microdramática. La suma de gestos y cuerpos juveniles expresa una incomprensión del entorno que también está manifiesta en el drama. La película es impresionista y expresionista al mismo tiempo pues el estado anímico de todos esos jóvenes está vinculado con la atmósfera de hastío donde el espacio urbano demuestra dos cosas por medio de la imagen: la ausencia de otros grupos sociales en los entornos donde los jóvenes se mueven y el constante ir y venir sin rumbo de los protagonistas.

Más allá de que estos ejemplos corroboran la prevalencia de la tesis de la *cultura visual* como el sistema expresivo fundamental del cine, con *Chronos* es posible refutar la idea de que la ausencia del ser humano en la imagen conduce a una renuncia de la fisonomía como recurso de pensamiento para la *visualidad* del cine. La cultura visual siempre es humana y es representativa de lo humano aun sin la presencia del gesto y del cuerpo. Toda imagen es artificio. Toda imagen fílmica es formativa y, aun en los casos donde emplea materiales no humanos o meras formas, tiene un potencial de significación que manifiesta un modo de pensar. El cine sin gestos y sin cuerpos también es un tipo de *visualidad*

cinemática. Es cultura expresiva porque, aun si la mímica, presenta articulaciones y temas fílmicos al asociarse con expresiones humanas que sugieren la presencia de las emociones y las vivencias del hombre.

Esta teoría podría ampliarse si partimos de la conjetura de que, en el cine, el gesto visible puede ser explícito o sugerido. Esto se debe a que, para Balázs, la gestualidad no sólo es la apariencia de una emoción. Un gesto materializa un estado anímico. Exterioriza el interior. Además de representar esas sensaciones es portador de componentes del imaginario y de la mentalidad de una colectividad. Rechazar al cine como forma artística capaz de suscitar un pensamiento cuando carece de gestos visibles o de objetos y espacios representados como tales, implica negar que cualquier forma cinematográfica que acuda a un componente cultural cualquiera, visible o invisible, también represente un contenido humano. Todo artefacto, sociofacto o mentefacto es material de la cultura.[5] Su presencia explícita o implícita es antropomórfica con o sin la presencia explícita de seres humanos. La propia composición es por sí misma una cualidad cultural. Esto es lo que da sentido y valor expresivo, por ejemplo, al llamado *campo vacío* en el cine (ausencia de personas).

Al rechazar la vanguardia y el documental de temas puros (no humanos), Balázs argumentó que estos corrían el riesgo de convertirse en formas vacías; es decir, en películas que expresan la nada. Para concretar una forma artística significativa y comprensible, era posible omitir los argumentos, las narraciones e, incluso, los personajes principales. En cambio, si el director prescindía de toda presencia o contenido humanos su obra tornaba en un "film absoluto" incapaz de manifestar un tema y un sentido al incurrir en "una forma que da contenido a sí misma" (*EF*: 131). No hay duda de que esta crítica estaba fundamentada en la necesidad de un lenguaje. Si la mímica había aportado motivos

5 Recupero esta clasificación de la propuesta de Julian S. Huxley 1955.

visuales más o menos comunes a los seres humanos, renunciar al *hombre visible* significaba caer en la incomprensión.

Un problema de esta tesis no sólo está en la existencia de filmes sin contenido explícitamente humano que la refutan, sino que es incompatible con una función que reconoció el propio autor en el montaje: la construcción de sentido. Cuando Balázs introdujo el capítulo titulado "La cámara creativa" (*EF*: 38-39), ofreció una primera definición del montaje como la síntesis creativa final. Montar la película es brindarle orden y ritmo, pero también es encadenar ideas. El resultado de este proceso es una forma artística no reproductiva, sino productiva. Si partimos de la definición de que el sentido es "algo *construido*" a partir de una selección y ordenamiento, y que está presente en la misma reflexión (*cfr. EF*: 150), es posible afirmar que el montaje es capaz de concretar la representación y la significación por obra de sus meras asociaciones visuales. La *visualidad* puede prescindir de las analogías del hombre, de la fisonomía explícita, porque dispone del montaje.

Chronos sugiere este potencial de formación significativa y de vínculo con lo humano no sólo por su forma, sino incluso como parte de sus consideraciones temáticas. El filme primero es una cámara fija que alude a la idea del registro directo, objetivo y sin tratamientos artificiales. Hacia el cierre del filme el ritmo se trastorna pues reduce la duración y aumentan los cortes entre plano y plano. A ellos se suma el recurso de la aceleración del movimiento al interior del plano por medio de un efecto tecnológico que convierte ciertos motivos de la imagen en manchas de color, contornos y líneas que se transforman. Esta intervención formal modifica el material, anula el registro directo y crea una consideración. Hay aquí un uso combinado de patrones rítmicos que son producto de un trabajo con el montaje.

En la película de Ron Fricke, el papel del montaje no se reduce al trastrocamiento de la impresión del tiempo mediante ritmos y aceleraciones. También incluye una edición de sonido que es

muy cercana a lo que Balázs llamó "*montaje de contrastes sonoros" (EF: 173-174)*. Al mostrar un paisaje o las calles de una ciudad, *Chronos* no registra el sonido directo, sino que lo suprime con silencios o crea un contraste al juntar los motivos resultantes del registro directo con piezas musicales injustificadas. La fuente de la música jamás aparece en la escena. Hacia el final del filme la presencia de música es más evidente. Está intensificada y cada vez da menos lugar al silencio del mismo modo que el propio ritmo del montaje tiene una velocidad *in crescendo*.

El resultado es un documental sobre el tiempo como transformación de la materia. La imagen y el montaje aportan esta evidencia en sucesos que ocurren por sí mismos tales como la modificación de la apariencia de un paisaje o de un objeto por obra del cambio de dirección de la luz o por el paso del viento. Este devenir está acentuado por los recursos extradiegéticos del filme. Elementos que no están presentes en la realidad representada contribuyen a magnificar su tema fílmico inmaterial. La película de Fricke es aparte una contrastación oportuna para la teoría de Balázs no sólo porque no presenta el gesto visible, sino porque su tema no tiene una forma material fija. El tiempo es un vocablo y un concepto. El filme es una adaptación de ese tema a una forma artística visual. Y su expresión fue posible porque el equipo de producción de la película seleccionó materiales de la realidad natural (paisaje y silencio) y de la realidad humana (urbe y música) para asociarlos como contenido y dar lugar a un tema fílmico no antropomórfico.

En su caracterización del montaje, el ensayista sugiere que este método creador es capaz de convertir al movimiento en un tema más allá de que el movimiento mismo es "un factor necesario del arte del film". Montaje es ritmo, y ritmo implica movimiento. El movimiento exterior, además, es la expresión de un movimiento interior. Ya sea por el ritmo y la continuidad del montaje o por movimientos de cámara, existen recursos muy cercanos al lenguaje que no están directamente relacionados con la visibilidad

del cuerpo. Este lenguaje es posible porque el movimiento expresivo existe por el rol asociativo y dinámico de la cámara y del montaje.

La refutación del gesto visible como *único contenido* del cine está manifiesta en los argumentos con los que Balázs cuestionó a las formas puras o abstractas. Para decir que estas formas pierden su significado porque resultan caóticas, el ensayista afirmó que la

> fuerza de las verdaderas formas artísticas reside precisamente en que en ellas se forma algo. Las formas se tensan como riendas y son el dominio de una resistencia. El gran *pathos* de las formas está en que forman algo. Son como el sentido, que existe como tal mientras el objeto habita en su interior. Un sentido que no sea sentido de algo, no es sentido (*EF*: 152-153).

Si despojamos la *visualidad* del cine de la mímica y reconocemos que encarna un corpus de temas y de significados que existen como imágenes con forma y sentido, la tesis de la *cultura visible* podría ampliarse a todas aquellas manifestaciones, también humanas, que no poseen una apariencia explícitamente antropomórfica. El montaje y la cámara son instrumentos de sentido. Sus propiedades son formativas e interpretativas. Los registros que el hombre crea con ellos son siempre resultado de una intención que puede ser significativa aun cuando no está ligada a un destino humano. Y si bien son capaces de articular analogías de la realidad, dejan de ser meras reproducciones por obra del encuadre o del montaje, así como de otros múltiples recursos de connotación presentes en la técnica del cine. Esto se debe a que el cine es producción antes que reproducción.

Segunda Parte
Conjeturar la visualidad del cine

Capítulo Cuatro
Cine y forma

La forma como adaptación

Uno de los problemas recurrentes de los estudios sobre cine consiste en comprender qué implicaciones tiene la relación de este medio con la literatura. La adaptación de obras literarias es un aspecto de especial relevancia en este campo. En las primeras obras de la teoría formal hubo argumentaciones sobre el tema cuando Vachel Lindsay, Béla Balázs y Hugo Münsterberg trataron de discernir, con objetivos distintos, las diferencias entre teatro y cine, así como aquellos casos donde hubo un proyecto de adecuación de elementos de la dramaturgia al medio cinematográfico.

Un enfoque reciente sobre este tema parte de la idea de que las adaptaciones son "mutaciones" cuyas características no sólo resultan de las poéticas de los productores y realizadores, sino también del gusto del público, de las decisiones de los financieros y de la mentalidad de las colectividades. Al establecer esta proposición, Robert Stam (2014) sugiere que adaptar una obra literaria como película implica un proceso complejo en el que un ciclo de producción está condicionado por posiciones teóricas y estéticas, pero también por el contexto inmediato.

El autor de *Teoría y práctica de la adaptación* hizo una crítica detallada de los presupuestos que implica el prejuicio de que la adaptación fílmica debe procurar la fidelidad en relación con

la fuente literaria original. Concluyó que este objetivo es "virtualmente imposible" porque las propiedades de cada medio son diferentes a partir de un aspecto elemental: la literatura es un medio de una sola pista mientras que el cine posee múltiples pistas.

Antes que una reproducción fiel de la esencia o de la forma, el cine contribuye a la sobrevivencia de la obra adaptada. Amplifica sus referencias artísticas mediante nuevos entramados. El cine tiene la capacidad de sintetizar simultáneamente propiedades de distintos lenguajes. Aporta una "multiplicidad sintética de significantes". Es un lenguaje compuesto de formas artísticas preexistentes. Esto explica por qué Stam considera que ni la novela ni el cine de ficción tienen esencia. Ambos están "abiertos a todas las formas culturales" (2014: 65).

Como veremos más adelante para contrastar estas afirmaciones con el concepto de semiósfera, la apertura estilística que el cine hace posible implica el reconocimiento de una premisa planteada por Yuri Lotman (1996): la cultura es un sistema abarcador donde coexisten distintos tipos de textos. Todo texto es un entramado. Cada uno coexiste siempre en interacción con otros sistemas semióticos de menor generalidad. Por tal razón no es posible sostener que haya "uniformidad interna en el espacio semiótico" que un sistema dado propone. Hay fronteras entre los espacios por los que sus entramados son diferentes. A pesar de ello, las interacciones entre las distintas tramas dan lugar a filtrajes que, a la larga, constituyen procesos de adaptación.

De este postulado podemos desprender que la imposibilidad de lograr una película "fiel" a un "original" no sólo se debe a que los medios de expresión son diferentes, sino a la apertura estilística que permite el cine. Esta condición puede describirse como la relación del cine, en tanto sistema semiótico, con otros sistemas donde las fronteras entre una forma y otra fungen como factores de distinción, pero también como elementos de "filtraje" constante que conducen a que un medio u otro realicen una

adaptación; es decir, una traducción que implica el paso de un espacio semiótico a otro.

Más allá de que el propio Robert Stam anota el riesgo que implica sobrevalorar el carácter visual del cine, su concepción parte de un problema formal. Emplea argumentos que abordan cualidades de lo que llama "pistas" del medio. Este término es equivalente al vocablo *device* que empleó Kristin Thompson en su obra sobre el análisis neoformalista (1988). Cada *pista*, en términos de Stam, o *componente*, en palabras de Thompson, es un elemento o estructura con una función dada por el contexto de una forma fílmica completa.

Según el enfoque de Stam, existe una *diferencia automática* entre cine y literatura porque sus pistas o componentes, que no son otra cosa sino propiedades formales, son distintos. La literatura dispone de la pista de la palabra con todas sus cualidades semánticas y expresivas. Y aun cuando el cine puede emplear la palabra, su pista fundamental es la imagen. A ella suma pistas sonoras (música, palabras y ruido) además de adecuaciones de otras formas expresivas. Podemos añadir pistas informáticas tales como la generación de imágenes o sonidos por computadora, el retoque y la mezcla simultánea de múltiples capas de imagen o de sonido.

Si bien el concepto de adaptación ha sido empleado para sustentar estudios teóricos o empíricos sobre los nexos entre el cine y la literatura, distintas teorías ofrecen premisas suficientes para establecer que, desde el punto de vista de los problemas de la forma, es una noción más abarcadora. En primera instancia, productores y realizadores no sólo han elaborado traducciones cinematográficas de obras literarias. Existen esfuerzos para adaptar el teatro, la pintura, la danza y la música.

Todavía resulta más importante que, si partimos de las proposiciones de la teoría formal, la realización de cualquier película implica siempre dos procesos de adaptación: la adecuación de la materia visual durante la puesta en cámara o la puesta en

computadora (Castellanos Cerda, 2011), y la adecuación de propiedades de lenguajes ya existentes. Toda forma cinematográfica implica el tratamiento fílmico de motivos visibles e invisibles, y la determinación de un sistema expresivo que contribuirá al desenvolvimiento de los mismos. Esto significa que toda forma es adaptación.

Las pistas, componentes o propiedades formales no son un problema específico de las traducciones literatura-cine. Representan una cuestión general de la expresión cinematográfica. Más allá de funciones y géneros, el cine es adaptación. Las conceptualizaciones de los teóricos de esta tradición coinciden en la presencia de esta condición. Arnheim pensó en la *irrealidad* para hablar del resultado y en *traducción* cuando aludía al proceso. Los formalistas rusos partieron de la noción de *extrañamiento*. Balázs habló de *fisonomía* del paisaje y de las cosas como extensiones de la mímica al resto de los materiales elaborados en una producción. Los autores refirieron al cambio de percepción provocado por las adaptaciones de materiales (reales o irreales; reproducidos o producidos) a través del plano, el movimiento y el montaje.

La evidencia primera de que la adaptación es el problema general de la forma del cine y no el problema particular que implica el paso de la literatura al cine fue el trabajo de Sergei M. Eisenstein. Él distinguió entre *imagen* y *representación* (2001), pero, sobre todo, elaboró una poética para lo que llamó la *no indiferente naturaleza* (1988) porque quiso lograr un proyecto estético único en la historia el cine: producir la impresión que causa la música a través del flujo rítmico que brinda la relación entre un paisaje o un ambiente filmado y el efecto que el montaje suscita en dicho material al articularlo como un conjunto de conflictos de distinto nivel. Una música visual del paisaje. Una traducción de la música a forma audiovisual.

Bajo esta perspectiva, uno de los problemas centrales de la primera investigación formal fue la *apariencia* de la imagen fílmica. Las primeras evidencias de este aspecto fueron la fotografía en

blanco y negro, y la ausencia de sonido característicos del llamado cine primitivo. Tiempo después, la irrupción del color y del sonido, como advertimos en el capítulo dedicado a la teoría de Rudolf Arnheim, no redujo la impresión fílmica en la apariencia de la imagen. Desde entonces era posible mezclar, como sucede a menudo en el cine contemporáneo, los elementos de ambas etapas para lograr una mayor distanciación con la percepción ordinaria. En términos de Robert Stam es posible afirmar que cada nueva *pista* implica nuevas posibilidades de extrañamiento; más recursos para hacer que el cine se vea como cine.

La idea de que el cine es adaptación no equivale a decir que este proceso es su esencia. Se trata más bien de una de las condiciones para la existencia o el reconocimiento de la forma fílmica. La adaptación no es el medio; es un proceso. En tanto instrumento expresivo, el cine es una suma de tecnologías culturales. La forma del cine, en cambio, es cada proceso particular de adaptación de una determinada materia a una determinada expresión. La adaptación es un conjunto de procedimientos, principalmente formales, que establece modos de expresión y de abstracción.

Adaptar es sintetizar y reelaborar un material visual con base en las propiedades y los códigos dados por la imagen, el movimiento, el sonido y la informática, así como por algunos contenidos o propiedades de las distintas formas visuales ajenas al cine con el objetivo de construir un motivo fílmico y desarrollarlo como una composición completa. Esto no significa que toda película acuda a todas las posibilidades técnicas y estilísticas de las que ahora puede disponer la producción de cine. Cada herramienta o código es más bien un acervo posible al momento de elaborar una expresión.

Si la adaptación es *síntesis* se debe a que una forma dada exige la hibridación de ciertas propiedades y de ciertas convenciones. La síntesis es tecnológica y cultural. La forma es un concepto que explica el proceso de adecuación que va de la cinemática al cine (del movimiento al filme) porque describe la manera en que cier-

tas características técnicas y ciertas convenciones, que pueden pertenecer a la cultura del cine o a otras, inciden en la producción de una apariencia y un sentido que sólo son posibles con este medio. Traducen hechos existentes o motivos artísticos a una forma cinemática.

La forma del cine es entonces una instancia siempre múltiple. Adaptar a cine implica reducir la diversidad a los límites que establece cada tipo de película. Implica herramientas y procedimientos, así como convenciones y códigos empleados para convertir una imagen básica, o mejor aún, el conjunto de los motivos que la conforman, en una expresión completa. De allí que la traducción no existe solamente en las adaptaciones de literatura a cine, sino en la producción del propio cine más allá de que la fuente original sea verificable en la realidad o sea el contenido de una obra cualquiera.

La teoría de Robert Stam resulta útil en este sentido para establecer que la forma fílmica es un proceso de adaptación no sólo porque produce o reproduce directamente con los medios del cine. También moldea otras formas culturales. El cine es una suma de tecnologías (como pistas o instrumentos de expresión) y una suma de convenciones (en tanto formas y códigos de otras artes y expresiones adaptables) para registrar realidades o para trastocarlas, con sentido y significado, en cualquiera de los dos casos.

Antes que registro de realidad o creación de realidad, antes que movimiento y montaje, el cine es adaptación. Esto no significa que adaptar resulte de un proceso previo a cualquiera de esas otras instancias. La adaptación implica los procedimientos de entramado de las distintas etapas de producción. Cada parte de la realización consiste en crear esquemas de interacciones que abarcan el plano y su dinámica interior, el plano a plano, las secuencias y el montaje en su relación con todos estos componentes y con elementos añadidos (como el sonido o el color).

Es el proceso de composición que Eisenstein describió en sus poéticas y teorías y donde cada etapa consiste en la adecuación del material a un esquema.

Al llamar trama a estas dimensiones de la adaptación es posible evidenciar que se trata siempre de articulaciones formales de distintos tipos donde los elementos de cada nivel se afectan mutuamente en torno a un motivo (o un conjunto de motivos) hasta lograr una síntesis. Hay articulaciones parciales como las que existen al interior de un plano o en el paso de un plano a otro dentro de los límites dados por una secuencia. Hay articulaciones globales que resultan de la totalidad del montaje.

El rodaje o el diseño de planos con aplicaciones informáticas representan un primer nivel de adaptación y entramado. En esta etapa existe la posibilidad de crear formas previstas o imprevistas con el encuadre ya que es posible alterar texturas, contornos, volúmenes, proporciones, así como los hábitos perceptivos que derivan de la apariencia global de una imagen. Esta etapa designa las imágenes básicas del todo y crea una apariencia.

En la década de 1940, Sergei M. Eisenstein (2002) escribió sobre el plano como la primera instancia de la composición fílmica. Para el realizador ruso cada uno de los planos era una "célula" de montaje; que no una unidad de montaje. Al designar una función de núcleo al plano, el realizador de *Iván el terrible* estableció que su disposición y dinámica implicaba potencialidades dialécticas; es decir, la formación de conflictos de distinta índole que se desarrollan de manera concluyente con el montaje.

El plano es un espacio de interacciones que desarrollan distintos tipos de síntesis mediante la labor de conjunto del montaje. La interioridad del plano equivale a un espacio formal y dramático donde existen numerosas posibilidades dialécticas de carácter gráfico, espacial, o temporal con las que principia la elaboración de una idea o sentido. El plano es expresión y abstracción. El resultado final proviene de la totalidad de la película e implica la construcción de un pensamiento global.

Un dato revelador en la elaboración de este concepto de plano fue que Eisenstein partió de una adecuación de lo que consideró una ley presente en la pintura y en la música. Definió el contrapunto, en aquellas dos artes, como una "forma de composición" orientada fundamentalmente a conseguir la percepción y distinción del tono de una obra. En pintura existe un contrapunto espacial; en música, un contrapunto temporal. El cine también es partícipe de este "principio de comparación" porque su forma es la síntesis de dos contrapuntos (espacio y tiempo) que podemos llamar *contrapunto visual*.

Más allá de la relevancia específica de este concepto, su origen fue un proceso de adaptación de funciones de otros medios expresivos a las propiedades gráficas del cine.[1] Incluso, más adelante, con la idea de no *indiferente naturaleza*, que fue una expresión para referir a un tipo de composición global que podríamos describir como un montaje polifónico, Eisenstein revelaría una mayor diversidad de formas por contrapunto cuando involucran, simultáneamente, espacio, tiempo, sonido, color y otros elementos. En todos los casos, sus poéticas escritas y filmadas consistieron en adecuaciones de formas culturales de naturaleza diferente a la naturaleza cinemática.

Las ideas de Eisenstein sobre los distintos niveles de una adaptación pueden vincularse con el problema del filtraje entre espacios semióticos en los términos planteados por Yuri Lotman para esclarecer que la adaptación es una traducción. Para el semiótico ruso, traducir es filtrar un espacio semiótico ajeno. La traducción

1 Eisenstein propuso y practicó varias adecuaciones de este tipo. Era un especialista en el montaje escénico para teatro y elaboró distintos principios para la puesta en escena en el cine. Uno de los más destacados fue su teoría *animista* del actor. También partió de las características gráficas y de la función de síntesis simbólica de distintos géneros de la poesía japonesa para comprender la función expresiva del plano. Uno de los factores por los que sus poéticas ahora son consideradas como teorías debió ser en su capacidad para relacionar el concepto de dialéctica con convenciones y funciones de elementos de medios y artes anteriores al cine, pero que podían adecuarse al entonces nuevo medio.

es posible porque el sistema de la cultura permite que sus distintos espacios semióticos posean interacciones constantes. La dialéctica del sistema cultural implica la presencia de distintos tipos de relaciones entre la interioridad de un espacio y las diversas exterioridades con las que puede interactuar. Sobre todo, procura la creación de nuevos entramados.

La noción espacio semiótico alude a "conjuntos de distintos textos y lenguajes cerrados los unos con respecto a los otros" (Lotman, 1996: 12). De entrada, el cine puede considerarse como un espacio semiótico porque implica la definición de fronteras. Este proceso implica la conformación de un "texto"; es decir, de un "dispositivo" que recurre a diversos códigos para transformar el texto de un espacio semiótico externo al integrarlo al espacio propio. Esto equivale a un proceso de adaptación; a un filtraje del exterior al interior de un espacio semiótico dado en el que opera una conversión de información.

El concepto de semiósfera no es completamente compatible con la idea de que el cine consiste en adaptar la realidad hasta brindarle una apariencia fílmica. Explica principalmente los textos que resultaron de la traducción de una disciplina artística a otra. Traducción es así un término de menor alcance que el de adaptación. Todo el cine adapta porque su *forma* nos permite *visualizar* materiales existentes o imaginarios como motivos o temas. La traducción está integrada en las posibilidades de la adaptación, pero explica los casos donde la adaptación requiere del paso de un código a otro. Ya sea porque una película ofrece una cierta manera de observar la realidad o una cierta visualización de una obra original en cualquier otro lenguaje (pintura, música o literatura, por ejemplo), el resultado en cualquier caso es una ampliación del sentido.

El cine ha creado convenciones. Sus maneras de entramar (sus textos) son más o menos convencionales y están definidas en su relación con otros espacios. Las propiedades formales del cine, o las "pistas" de las que habla Robert Stam, son equivalentes a

los lenguajes de un espacio semiótico toda vez que son objeto de usos convencionales que, además, son capaces de producir sentido y significado. La idea de Lotman de la "explosión de sentido" es compatible con esta cualidad porque los consensos más o menos estables que posee el cine, como sucede con los géneros clásicos, están en tensión con las cualidades intraducibles de otras disciplinas. Ese conflicto suele ser generador de nuevos sentidos, porque la imposibilidad de la fidelidad (de la traducción literal) exige una serie de operaciones semióticas que derivarán en una versión de la fuente original.

Tanto las teorías de Eisenstein y Stam, como las de Balázs y Arnheim, aportaron argumentos y descripciones que clarifican el hecho de que, al definir la forma como una configuración intencional y significativa de la visualidad, este concepto implica una tarea de adaptación que cancela el registro de la realidad porque todo motivo es afectado en su apariencia, además de que recibe una función o valor por medio de las articulaciones entre los distintos motivos o los distintos componentes de un filme. Hay una adaptación gráfica y una funcional. Hay una adecuación plástica y un sentido representacional. Adaptar como cine es asignar a cualquier objeto (material o inmaterial) una percepción cinemática y un tema fílmico (en el sentido que abordo en el siguiente apartado).

La teoría formal reciente también aportó elementos para describir el proceso de adaptación y ampliar su descripción más allá de la cancelación del registro. Y es que, desde Platón, la forma no sólo es una entidad teórica que explicaba la relación entre la conciencia y los objetos de la realidad. Este concepto también involucró el nexo entre formas. La cultura del cine suscitó formas híbridas desde sus orígenes. Por lo anterior, adecuo la tipología de motivaciones de los formalistas rusos a las que aparecen en el cine para explicar los indicios que un espectador puede encontrar para comprender la razón y la justificación de una propiedad formal cualquiera.

Si bien la teoría de estos autores neoformalistas recuperó la fundamentación que ya había establecido Béla Balázs, la utilidad de su enfoque es que rechazaron la idea de que era posible fijar funciones y significados en el cine. Un mismo motivo o una misma composición del encuadre, no necesariamente tenían propósitos o sentidos equivalentes. Cada caso estaba condicionado por el contexto formal de una película. Por ello, antes que ensamblar tipologías de técnicas estandarizadas, era preferible hablar de motivaciones más o menos generales que describieran el nexo entre forma y espectador.

Las claves o indicios que una forma provee pertenecen a cuatro esquemas generales: *motivaciones composicionales*, que son cualquier componente necesario para articular las propiedades de casualidad, tiempo y espacio de una estructura narrativa; *motivaciones realistas*, que son los elementos empleados para invocar la noción de realidad antes que para imitarla directamente; motivación transtextual, o bien, la inclusión de convenciones de otras disciplinas artísticas; y, finalmente, *motivaciones artísticas*, que son componentes que sirven para que los espectadores sean conscientes de la forma misma, es decir, del modo en que la película fue realizada (Thompson, 1988).

Los cuatro tipos de motivaciones describen ejemplos de adaptación. Cada caso aborda un tratamiento diferente del material profílmico. El tipo composicional y el realista incluyen las convenciones de los géneros narrativos inspirados en la verosimilitud. El modo intertextual describe las alusiones o reelaboraciones posibles entre las formas del cine y otras formas o, incluso, entre las formas de películas.

La motivación composicional, por ejemplo, explica las adecuaciones que la cultura del cine estabilizó en la llamada era clásica de los estudios en Estados Unidos. Allí surgieron esquemas de producción de cine narrativo realista. Aspectos como la continuidad narrativa, el ocultamiento de los medios y la acción y función

constantes de los personajes son evidencias de las adecuaciones necesarias para una motivación de este tipo.

Más allá de las posibilidades no narrativas, las estructuras de relato clásico persisten en la actualidad. La narración todavía es una estructura dominante en el medio y caracteriza procesos formativos sumamente tipificados donde no hay solamente una adaptación de realidades verificables, sino también una subordinación de las propiedades del cine a las funciones narrativas.

Del mismo modo que los tipos composicional y realista, las sugerencias transtextuales son una de las descripciones teóricas más apropiadas para evidenciar las adaptaciones. Integrar una convención de cualquier tipo de creación cultural siempre implica adecuarla a los fines o rasgos de una película. Desde el formato del encuadre, que puede ser *pictórico* (el formato académico) o *cinematográfico* (Panavisión, *widescreen*), hasta la lógica de un movimiento de cámara, pueden ser objeto de una asimilación y adaptación de un recurso artístico ajeno al cine. Este tipo de claves son evidencia de que las formas del cine son híbridas por naturaleza. Mezclas de rasgos de diversos medios y disciplinas que, con cada renovación tecnológica, incrementan el acervo de posibilidades transtextuales.

Finalmente, la motivación artística explica aquellos procesos de adaptación donde el proceso de la forma es la película. Cuando los realizadores pretenden evidenciar las características formales y convertirlas en el propósito central de la percepción estamos frente a un cine que le interesa convertir su apariencia y su configuración en un tema.

Como ocurre con el llamado cine moderno y con las corrientes experimentales o de vanguardia, las formas eminentemente artísticas constituyen un completo rechazo del registro y ponderan la transgresión formal. Este deseo de extrema desautomatización a menudo tiene la intención de transgredir las convenciones del propio medio. Buscan el extrañamiento de la realidad, pero

también la desfamiliarización de las convenciones y recursos ya establecidos por la cultura del cine.

El tema fílmico y el movimiento sintético

Estas descripciones de la adaptación permiten establecer otro razonamiento sobre su valor como propiedad unificadora del concepto de visualidad. La adaptación-traducción no es la esencia del cine, pero sí es el proceso fundamental para la creación de los llamados *temas fílmicos*. Estas instancias son vitales para la comprensión del cine como síntesis visual o abstracción expresiva. Un tema fílmico *es el conjunto de unidades visuales de expresión que desarrollan un sentido global a partir del desenvolvimiento de materiales* (existentes o imaginarios; verificables o abstractos) *para convertirlos en motivos con apariencia cinemática a través de interacciones y articulaciones dadas en planos, movimientos y montaje*.

En la revisión crítica de la teoría de Béla Balázs fue posible advertir que uno de los aportes más significativos (al mismo tiempo que incompletos) de su propuesta fue la proposición de que la cultura del cine, en tanto visualidad y pantomima, establecía una distinción a través del conjunto de materiales (de nuevo existentes o imaginarios; verificables o abstractos) que poseían más afinidad con las propiedades del cine; especialmente con las facultades de la cámara. Su primer ensayo esbozó un conjunto de temas ya dados que eran por sí mismos cinematográficos: el paisaje, la infancia, el movimiento real o los sueños.

Al conjeturar en torno de su teoría en la primera parte de este libro, establecí que Balázs elaboró una distinción entre los conceptos de *forma* y *forma artística* como *material* y *adaptación*. Habló de la forma, en primera instancia, como un motivo aislado y expresivo visualmente. Luego reconoció la forma como consideración añadida mediante una trama de relaciones significativas. Desde esta concepción, el motivo o forma básica tiene potencialidades expresivas, pero no es suficiente como constructor de un tema fílmico. No dispone del potencial interpretativo que le

asigna la adaptación; es decir, su puesta en relación con otros motivos; su puesta en *forma artística*.

El concepto de contrapunto visual de Eisenstein, la distinción entre formas básicas y complejas que hizo Balázs y la existencia de modelos y patrones estilísticos que advirtió la teoría contemporánea con los trabajos de Bordwell y Thompson permiten fundamentar una definición del *tema fílmico* que es posible generalizar a todas las manifestaciones del cine. El tema fílmico es un *motivo con apariencia cinemática* que resulta de *interacciones* en el plano y de *articulaciones* en el montaje que dan lugar a ciertas *pautas* en distintos niveles formales. La producción de sentido en el cine, que equivale a abstraer temáticas, es un proceso donde la progresión visual desarrolla variaciones en torno a uno o varios motivos básicos hasta crear una totalidad reconocible como apariencia.

Con *Sayat Nova: el color de la granada* (*Sayat Nova*, 1969), Sergei Parajanov hizo evidente la posibilidad de ensamblar temas fílmicos en una película que, a juzgar por su esquema formal (y por la advertencia con que arranca), nunca pretendió narrar la vida de un poeta, sino plasmar su interioridad a través de lo que podemos llamar como una visualidad lírica tratada con símbolos y alegorías. Usó planos con formato académico que mostraban composiciones sumamente estudiadas donde había objetos y personas, pero sobre todo coreografías mínimas, muchos colores y nula profundidad de campo. La apariencia de cada secuencia era semejante a la de una pintura y planteaba constantes asociaciones con los grabados y piezas de las fachadas de los templos ortodoxos y las arquitecturas que sirvieron de escenarios al filme. Pareciera que una intención del realizador consistió en sugerir que las esculturas estaban vivas.

Una de las viñetas desarrolladas por el filme consiste en el encuentro del protagonista, hacia el final del episodio intitulado "La infancia del poeta", con el cuerpo desnudo de una mujer. El muchacho se asoma a un sauna desde un tragaluz para contem-

plar a los bañistas hasta encontrarse con la visión de los senos de una mujer. El plano muestra el punto de vista del futuro poeta. Miramos solamente las costillas y el pecho izquierdo, invertidos en una posición vertical, rodeados de agua. El seno derecho está cubierto por una figura con forma de caracol.

En contraste con otros planos, hay volumen en la imagen, pero lo más relevante es que, a partir de ese momento, el motivo del cuerpo femenino como descubrimiento, y en particular de los senos, reaparecerá en planos posteriores asociado con objetos como el caracol y el cazo de cobre a través del cuerpo cubierto o descubierto de otras mujeres. En algún momento, estos motivos fungirán como emanaciones de la primera desnudez femenina. A veces veremos el cuerpo desnudo, a veces el objeto a solas (como evocación del primero) y a veces el cuerpo y el objeto reunidos en una nueva composición con una mujer arropada en negro.

Esta particular manera de usar el tema fílmico puede explicar la forma de una película que ha suscitado numerosas interpretaciones porque está plena de composiciones, colores y motivos en escena, y porque carece de una estructura narrativa tradicional. Además, el conflicto dramático no es explícito, sino implícito. Fue la obra de Parajanov un poema fílmico sobre la pérdida de la inocencia porque hizo un uso sistemático del motivo como elemento catalizador de asociaciones en distintos momentos del montaje.

El tratamiento de la figura de desnudez femenina se repite en la presentación y desenvolvimiento de otros motivos. Sería posible segmentar toda la película como conjuntos de motivos reunidos por esquemas visuales más o menos autónomos en su relación con el tema fílmico que contribuyen a formar. El despertar del deseo sexual, que sirve de cierre al segmento sobre la infancia, tiene su propio campo de objetos del mismo modo que otras consideraciones temáticas como la conciencia de la mortalidad, la inspiración, la búsqueda de la espiritualidad y, especialmente,

los libros, ya que este último motivo aparece en toda la estructura del filme como una manera de plasmar la interiorización de la verdad de la poesía en el mundo espiritual y mental del protagonista.

En su relación con los motivos y temas fílmicos, el problema de la apariencia implica también cuestiones de percepción y de funcionalidad estética. La cualidad de la imagen cinematográfica está dada no sólo por las propiedades del encuadre y del plano. También resulta de la cinemática. En otras palabras, si el cine es adaptación se debe principalmente a que moldea objetos o ideas al tipo de percepción y visión del medio. El cine hace que las cosas parezcan cine tanto por la impresión visual como por la funcionalidad designada a esa visión.

Hugo Münsterberg y Rudolf Arnheim encontraron en el plano de detalle (o *close up*) algo más que una cualidad técnica. Lo asociaron con la *atención* como una función de la mente y como una deformación perceptiva. La mera apariencia de ese tipo de encuadre hizo pensar a ambos en una imagen con cualidades completamente diferentes a las que aporta la visión humana frente a la realidad. Más aún, los rasgos del plano de detalle son distintos, en su apariencia, de las convenciones pictóricas o escénicas. En ellos hay disposiciones diferentes y resultados diferentes por las cualidades del espacio, la profundidad, el volumen, la proporción, el tono y la textura. Hasta aquí la adaptación es una impresión visual con una apariencia *única*.

Al problema de la cualidad es posible añadir el problema del movimiento como un aspecto formal, pero también como una condición abstracta y comunicativa. La imagen fílmica posee apariencia cinemática. Es una entidad permanentemente dinámica donde el movimiento no siempre es explícito o existente. Hay al menos tres tipos de movimientos que provocan esta visión de cualidad cinemática y que es la primera consecuencia del proceso de adaptación: el *movimiento explícito o representacional*, el *movimiento implícito o virtual* y el *movimiento global o sintético*.

El movimiento explícito está ligado a la naturaleza tecnológica del cine. Primero encarnó la fascinación por el registro de movimiento. La posibilidad del rodaje implicaba por sí misma un suceso revelador. La cámara tuvo dos posibilidades una vez que pudo desprenderse del trípode: filmar los movimientos reales de las cosas o filmar en movimiento. En ambos casos, se trata de la impresión cinemática del movimiento. En la era digital, además de la cámara existe la computadora. Aún sin un registro directo de objetos en movimiento, el diseño de espacios y de objetos por medio de CGI consigue crear movimientos existentes en el espacio virtual.

El movimiento explícito es representacional porque parte de la traza o de la semejanza (el índice o el icono de Peirce) con el movimiento real. No es un movimiento producido, sino reproducido. Al tratarse de una representación, carece de neutralidad. La filmación o el diseño de planos en movimiento implican una funcionalidad. En ellos, el movimiento no es un recurso formal vacío. Hay convenciones que lo rigen.

También hay usos particularizados por los productores de imágenes. En estos casos, el movimiento explícito está sujeto a convenciones. Sus usos y funciones están tipificados por un acuerdo previo en el marco de un estilo o de un género del cine. Tales funcionalidades pueden ser rítmicas, dramáticas o líricas,[2] según sugirió Marcel Martin (2008), además de que pueden adecuar las funciones de categorías estilísticas como la descripción o la narración.

Uno de los elementos formales de mayor relevancia para la expresión fílmica es su potencial de sugestión. Esto significa que

2 Existen numerosos usos codificados y no codificados del movimiento real en el cine. Ejemplificarlos sería imposible en el espacio de esta obra, además de que no es la intención del mismo. Para expresar sus funcionalidades más generales, adecué la clasificación de Marcel Martin para enunciar las facultades del movimiento real como creador de ritmos, como complemento en la caracterización del tono y registro del conflicto dramático, y como procedimiento para construir metáforas, analogías u otras impresiones visuales de carácter simbólico.

la forma puede articular figuras de pensamiento o figuras de lenguaje. Una paradoja puede expresarse con el montaje del mismo modo que la composición de un plano puede dar lugar, por sí misma, a una metáfora. Estas dinámicas del pensamiento visual tienen otra posibilidad en el movimiento implícito.

Este tipo de movimiento es producido mediante interacciones de formas básicas fijas en el plano. Si partimos de una comprensión de la forma como contorno, el movimiento implícito es consecuencia de las dinámicas producidas por líneas, trazos, manchas, volúmenes, luces y proporciones dentro de una disposición gráfica dada, donde intervienen también los ángulos como puntos de vista. Se trata de imágenes fijas cuya dinámica es sugerida tanto por estas relaciones visuales como por la presencia de otros planos con movimiento completamente explícito.

El movimiento implícito en el plano tiene relevancia para la teoría formal porque designa otro tipo de experiencia perceptiva de efecto cinemático. La apariencia de un procedimiento así no es equivalente a la de un óleo de Vasili Kandisnky. Es una visión que recupera ciertas convenciones de perspectiva en pintura y en fotografía para adecuarlas. El resultado siempre es diferente porque el movimiento implícito también es un *continuum* temporal. Es una imagen fija de naturaleza dinámica en un tiempo dinámico. Un flujo que crea una percepción única porque su movimiento no es reproducido, sino producido virtualmente por las direcciones y tendencias sugeridas en la configuración gráfica.

Esto significa que el movimiento implícito no es un elemento tan complejo como el que expuso Sergei M. Eisenstein con el *contrapunto visual*. El cineasta ruso habló de un principio rector para la comprensión y realización de un sistema expresivo más completo que denominó *dramaturgia visual*. Este método compositivo implica al plano como núcleo básico dialéctico y al montaje como estructuración de múltiples "formas de conflicto".

Bajo esta concepción, cada propiedad formal puede crear conflictos como tal. Líneas con direcciones opuestas en un plano

son una forma de conflicto gráfico. Su naturaleza es puramente visual. El movimiento explícito de la cámara puede cambiar de sentido en el paso de un plano a otro y establecer una dialéctica dada por orquestación. Aún más complejo puede ser un conflicto entre dos propiedades formales diferentes como sucede cuando hay una tensión entre la imagen y el sonido.

Desde el punto de vista de las teorías formales, los movimientos aquí denominados como explícitos e implícitos son en realidad formas o materiales básicos si partimos de la distinción de Béla Balázs. Cada uno de esos movimientos es expresivo por sí mismo, afectivo en terminos de Martin (2008). Asigna una fisonomía a los objetos producidos o reproducidos por la imagen. Dota de apariencia. En algunos casos, como cuando existe una convención, pueden tener un sentido añadido; pero, de manera general, se trata de materiales adaptados directamente al diseño del encuadre (fílmico o digital) que carecen de funcionalidad artística plena porque están aislados del resto de los motivos y materiales.

Los movimientos explícito e implícito son propiedades o motivos, pero no son *temas fílmicos*. Son potenciales productores de sentidos o, en su defecto, sentidos inacabados. Son propiedades cuando concretan solamente una impresión cinemática. En ese caso su papel es predominantemente perceptivo. Son motivos cuando constituyen la base para elaborar un tema. Su inclusión va más allá del efecto perceptivo porque se desarrolla hasta poseer un sentido o valor propio.

Existen producciones recientes cuya forma está caracterizada por uno de estos dos modos básicos de la expresión por movimiento. La película *Caballo dinero* (2014) de Pedro Costa, es un viaje intemporal al espacio habitado por los marginados de Portugal. Es otro filme no narrativo donde sólo hay una secuencia con movimiento explícito y música en la que vemos una serie de planos cortos de habitantes de barrios pobres.

Es filme sobre la condición marginal prolongada históricamente y expresada en el desorden intencional del tiempo y su yuxtaposición en muchos espacios irreconocibles (porque el montaje sugiere una ida y vuelta en la línea temporal que llega incluso a mezclar momentos diferentes). La secuencia más significativa presenta una supresión casi total del movimiento explícito: un diálogo extensísimo entre un hombre y una mujer, de quienes sólo miramos las caras con altos contrastes, sobre un fondo negro con luminarias urbanas; y una especie de *performance* en un elevador donde un hombre negro está a un lado de un soldado amenazante aparentemente petrificado.

El movimiento explícito, en cambio, articula el esquema expresivo de la película brasileña *El niño y el mundo* (2014). Su anécdota no es otra, sino el proceso de maduración de un niño del campo que debe desplazarse a la ciudad cuando llega a la juventud. Realizada con una técnica de animación que combina dibujo sobre papel, collage y recursos digitales en 2D, el realizador empleó una estructura narrativa lineal, pero omitió los diálogos para potenciar el *leitmotiv* sonoro que aporta una melodía de flauta en su relación con figura del espiral que aparece en la introducción y que se desenvuelve en todo el montaje (otro tema fílmico). La clave es que Alê Abreu usó sonidos al invertir palabras de la lengua portuguesa quizás con el objetivo de concentrar la atención del espectador en el flujo creado por el movimiento explícito que gobierna todo el filme.

La entrada de *El niño y el mundo* es un plano completamente blanco. Como si fuera un lienzo, aparece en él un punto que comienza a desarrollar figuras y contornos para sugerir el tema del origen con la figura de un espiral. Este motivo se convertirá en el tema fílmico del ciclo de vida (y del ciclo de un universo en sí), pero también sugerirá que la expresión del resto de la película estará dada siempre por el movimiento continuo, explícito y veloz que creará toda clase de percepciones visuales al llevar la plástica de la imagen de un entorno más o menos puro, con

numerosos silencios visuales, hasta una saturación de los planos con motivos urbanos.

Los trazos sencillos encaran el campo; el collage sobresaturado representa la ciudad con luces artificiales, anuncios y humaredas ruidosas. Una película donde todo es movimiento porque cosas, personajes y paisajes se mueven del mismo modo que lo hace el punto de vista de la cámara simulada y el fraseo melódico de la música: una espiral en movimiento perpetuo que tiene su origen y su fin en la luz del primerísimo primer plano.

Movimientos implícito y explícito se distinguen del movimiento sintético porque de éste depende la conversión de un motivo dado en un tema fílmico. Esta capacidad de ensamblar temáticas a través de la propia visualidad es resultado de un movimiento global que agrupa como conjunto con sentido a los distintos elementos. A partir de las nociones de *forma artística* (Balázs) y de *dramaturgia visual* (Eisenstein) sugiero que el movimiento sintético es *el conjunto de planos cuyos materiales* (producidos o reproducidos; verificables o abstractos)*, movimientos* (explícitos e implícitos) *y conflictos (*mediante una o varias propiedades formales) *dan lugar a un sistema global de interacciones para desenvolver uno o varios motivos básicos en una serie de pautas, sumas o variaciones resultantes del montaje y de cuya relación emerge un sentido predominante*.

El movimiento sintético implica la concreción de una forma artística coherente con sus propias interacciones; es decir, una dinámica explícita e implícita, pero también conceptual, que explica la capacidad de abstracción del cine. Esta instancia de la adaptación en el cine opera como una síntesis porque se trata de un despliegue de la visualidad, y de sus interacciones con el resto de las propiedades, para asignar al motivo una apariencia, pero, sobre todo, para sujetarlo a un proceso de transformación de su presencia, de su función y de su sentido en cambios evidenciados o dados por el montaje.

El movimiento sintético es el movimiento latente del motivo como un todo. Ya establecimos que cada motivo es en realidad una forma expresiva básica. Un objeto (o un conjunto) filmado o diseñado. También puede ser una entidad no verificable, abstracta o imaginaria, que adquiere una apariencia por la imagen. Esa forma básica, como designa la etimología del término (*motivus* o lo que está en movimiento), es objeto de una adecuación global donde sus características cambian por la progresión de la imagen en el montaje.

El motivo se transforma en tema fílmico porque es el objeto de los movimientos explícitos e implícitos que le dan impresión cinemática o sentido básico mínimo. También porque es el objeto de los conflictos de la forma. Finalmente, alcanza condición temática como consecuencia de las articulaciones de montaje donde cada motivo, en tanto apariencias o contextos familiares que ya fueron vistos en algún momento del filme, pueden reaparecer con una apariencia o contexto diferente.

El tema fílmico es posible justamente si partimos de las implicaciones de la fundamentación de la teoría formal. Cada película es una *totalidad*. Esto significa que se trata de un sistema donde cada elemento tiene repercusiones en la configuración global. Bajo esta concepción, tematizar con formas fílmicas implica partir de un motivo (o motivos) como núcleo para elaborar un todo formal a partir de él –o a través de él– al incorporarlo a un movimiento global de síntesis; o bien, a un montaje único.

Cine y realidad. La forma como proceso constructivo

En los trabajos representantes de la teoría de la forma, no son escasas las proposiciones y los argumentos que procuran explicar la capacidad de representación de este medio. Si bien una de las condiciones que cercioran que se trata de una corriente teórica coherente es el rechazo sistemático de la idea de que una película implica registrar directamente una realidad, varios autores

procuraron comprender las implicaciones que tiene el proceso formativo en la percepción final de la realidad.

Al exponer el término de tema fílmico, Béla Balázs habló de formas expresivas que constituyen también "consideraciones" de la realidad. Sergei M. Eisenstein desarrolló poéticas del cine de composición simple y múltiple a partir de una distinción de la imagen, la representación y la generalización de una representación como técnica para constatar una idea. Su pensamiento coincidía en su conclusión de que una película podía constituir un pensamiento.

En ambos casos, los autores establecieron que un proceso formativo estaba caracterizado por la construcción de un motivo y su desarrollo como tema. Convertir la imagen en una temática visible a través de variados motivos articulados, además de una propuesta perceptiva en sí, resulta en el ensamblaje de una representación, que puede o no ser realista, pero que implica una versión de la realidad.

La idea que podemos derivar de esta última contrastación teórica de las proposiciones de ambos autores es que *una teoría de la forma en el cine no tiene sentido si no implica una idea de los posibles resultados que el tratamiento cinematográfico tiene en la interpretación de la realidad o del contexto social*. Como consecuencia de lo anterior, *una teoría de la representación en el cine tampoco puede pasar por alto las propiedades o los modos en que las formas fílmicas construyen una realidad*.

La visualidad de una película, así como sus particularidades, no sólo es la evidencia de su forma, de su configuración visual y de sus interacciones con otras propiedades como el sonido; también es la constatación de su contenido. *La forma es una adaptación de materiales y es una adecuación de la mirada. Su potencial de representación (que no de registro) es análogo a un proceso de producción de conocimiento donde mirada y motivos visuales son consecuencia de una manera de fragmentar y organizar las realidades que los originan.*

Estas tres afirmaciones preliminares parten del supuesto de que el problema de las *consideraciones temáticas* propuesto principalmente por Béla Balázs introdujo la necesidad de entender el papel de la forma en el proceso de interpretación de la realidad. Si bien fue el teórico húngaro quien principalmente abordó este problema, la obra de Sergei M. Eisenstein resulta de suma importancia para comprender por qué la forma es necesaria para entender la representación, y por qué la interpretación de la realidad en el cine no puede dejar de lado la descripción y comprensión de los sistemas formales.

Aunque numerosos abordajes consideran que el pensamiento del cineasta es una teoría del cine, particularmente una explicación de los tipos de montaje, considero que el realizador de *Alexander Nevski* elaboró un compendio de ensayos más o menos desordenado que mezcla argumentaciones para una teoría con ideas para una poética. Hay razones para pensar que la visión de conjunto de sus trabajos fue proveer principios para la expresión en el cine. Idear y caracterizar funciones artísticas e intelectuales fueron catalizadores de su pensamiento. El ruso fue testigo del origen y de las primeras transformaciones sustantivas de la tecnología en el cine y procuró siempre elaborar poéticas para aprovechar esta evolución y convertirla en recursos de expresión.

A pesar de la tensión entre las afirmaciones teoréticas y los principios para una poética que es posible hallar en sus trabajos, Eisenstein recurrió a un par de postulados que fundamentan la dimensión teórica de su pensamiento: la noción de dialéctica, que fue el corazón de su idea de forma, y la concepción constructivista. Estas premisas sugieren que el potencial de representación de las apariencias y configuraciones visuales del cine puede explicarse como un modo de conocer.

El fundamento de los trabajos del realizador ruso es mucho más evidente en teorías contemporáneas de la forma como los trabajos de Franco Pecori (*Cine, forma y método*; 1974) y de Kristin Thompson (*Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Análysis,*

1988), pero su presentación en el pensamiento sobre cine data de los ensayos sobre el plano, el cine de composición simple y el paisaje como proyección musical. Cada una de estas posibilidades formales es productora de dialécticas, pero sobre todo de funciones constructivas.

Según la argumentación en el primer apartado de la segunda parte de este libro, *forma es un concepto que explica el proceso de adaptación de un determinado material (objetivo o subjetivo; creado o recreado) a un tipo de imagen con apariencia y configuración cinemática*. Uno de los resultados primordiales de tal proceso es la alteración o deformación perceptiva de la realidad por un tipo de visión que sólo ofrece el cine. Esto implica que, al hacer de la realidad una instancia relativamente extraña, el cine evade el registro.

Registrar implica una intención de máxima correspondencia posible con la realidad. En términos de semiótica de la fotografía, registrar significa procurar que la imagen posea la huella o la traza de una realidad objetiva. Tal índice es posible porque, como sugirió Philippe Dubois, en el acto de producir una imagen hay un momento donde existe un nexo real entre el objeto y la cámara. La huella de ese objeto siempre es la luz que emite, pero su producción implica un vínculo existente entre un instrumento de registro y una materia.

La posibilidad del registro fílmico también fue desarrollada por dos teóricos del cine quienes, con distintos argumentos, coincidieron con la idea de que una imagen cinematográfica hace presente una realidad. Al registrar una materia existente, las cámaras colocan allí la cosa, el lugar, el paisaje o la persona. El motivo registrado vuelve a ser por obra de la imagen. Está presente en la imagen porque ésta posee sus propiedades y reproduce su apariencia. La imagen constata la cosa. Confirma su existencia. La imagen es la realidad.

André Bazin y Sigfried Kracauer aceptaron esta premisa y sustentaron sus teorías del cine como explicaciones incompatibles

con los principios sostenidos por la teoría formal. Su explicación concluyente fue que el cine redime la realidad porque la hace presente tal cuál como es. En el caso de la teoría formal, la idea final es muy distinta: el medio trastoca deliberadamente las realidades hasta difuminarlas en una impresión perceptiva atípica. El cine no hace a la realidad de nuevo; en todo caso, hace realismo para concretar la ilusión de la realidad.

A pesar de esta incompatibilidad manifiesta entre estas concepciones, el análisis de las teorías fundantes del concepto de forma de esta investigación permitió elaborar argumentos que hacen posible afirmar que la corriente formativa es susceptible de un esfuerzo de integración con el estudio de su aporte o sentido sociológico y, por tanto, con el problema de la representación. Esto se debe a que la *función constructiva* de los procedimientos formales no es compatible con el concepto de registro, pero sí con el de realismo.

El cine no es un medio de registro directo, pero su naturaleza permanentemente formativa también implica la facultad de *construir* consideraciones de realidades a partir de tratamientos explícitos o implícitos. La incompatibilidad entre las proposiciones básicas del registro y de la forma no implica que la facultad constructiva sea ajena al proceso de representación de la realidad. El cine no registra; simboliza. Más aún, si no es mero registro se debe a que, antes de emplear sus propios medios (como la cámara), la conciencia humana incide conscientemente en las experiencias previas que serán objeto visual o temático (directo o indirecto) de una forma fílmica.

Para la teoría formal, el problema de la representación implica el estudio del estilo. Elaborar formas como consideraciones o interpretaciones del contexto humano o de los fenómenos de la naturaleza es una tarea de las corrientes realistas que, fundamentadas en la noción de mímesis, procuran crear contextos cinematográficos verosímiles. Este tipo de representaciones son

imitaciones de la realidad que no buscan corresponder con ella, sino ser coherentes con la idea de realidad que presuponen.

Ahora bien, el rechazo teorético del registro no implica que la concepción formal parta de la premisa de que todo cine es una expresión artística. Rudolf Arnheim negó que toda película fuera equivalente a una obra de arte. El supuesto de su trabajo fue que el cine poseía propiedades potencialmente artísticas. Si tales cualidades eran pensadas con funciones o resultados artísticos entonces estábamos frente a la posibilidad de mirar una película como arte.

Del mismo modo que sucede con esta expresividad latente, la capacidad de representación es otra potencialidad que no sólo resulta de las características formales y de un estilo realista. También proviene de la manera en que el ser humano organiza la percepción de su entorno para abordarlo con diversas intencionalidades. Esta acción *sobre* la realidad también incide en la producción de imágenes. Hay una visión preliminar del entorno que luego condiciona la visión tecnológico-cultural que provee la conversión a cinemática.

Al afirmar que una teoría formal es poco útil si no incluye el problema de las consideraciones temáticas en torno de la realidad, resulta necesario señalar una serie de argumentos que remiten a la fundamentación de la poética de Sergei M. Eisenstein y de las teorías contemporáneas de la forma porque existe un nexo entre ellas que debe ser estudiado con amplitud ante la irrupción del cine digital: cada época o contexto condiciona el tipo de poéticas y estilos con las que los productores de imágenes conciben las formas. Esto significa que un concepto de forma es incompleto si no consideramos la base social que condiciona sus características.

El concepto de forma es útil como explicador del conjunto de configuraciones, apariencias, estilos y corrientes del cine, pero también de las convenciones que subyacen a ellos y que implican algún tipo de acuerdo o consenso tácito de parte de los grupos

sociales que producen y que consumen este medio. La forma es una abstracción de las condiciones que permiten que la cinemática sea cine, pero también es un proceso cultural e histórico condicionado por la sociedad.

La afirmación de que el análisis de las consideraciones temáticas que una película posee sobre la realidad o sobre el ser social debe pasar primero por una comprensión de su configuración formal, tiene sustento en tres argumentos: 1) la forma es un concepto inestable que está condicionado por las poéticas de una cultura y una época dadas; 2) cada configuración formal no sólo devela criterios o funcionalidades estéticas, sino que también presenta indicios del contexto de producción de tales imágenes; 3) finalmente, toda película equivale a un proceso que implica tanto la acción *formativa* de las propiedades fílmicas sobre la materia abordada como la organización *constructiva* de las actividades y técnicas necesarias para realizar una película más allá de que requiera rodaje directo o creación de imágenes por computadora.

La forma del cine no explica configuraciones aisladas de la realidad. Si pensamos el término como un concepto y como una praxis, las descripciones existentes revelan que el arte de cada época suscitó distintas maneras de caracterizar la forma. Una distinción básica que evidencia la inestabilidad del concepto reside en las concepciones que separan la forma del contenido, y aquellas que consideran al contenido como un elemento formal más.

Esto significa que las poéticas de las artes inciden en las conceptualizaciones. Esta fue una de las razones centrales por las que Franco Pecori (1977) consideró que la "reconstrucción-construcción de una poética" es imprescindible cuando el objetivo de un analista es comprender el "momento constitutivo" de una película. Hay constricciones sociales que subyacen tanto en las formas más convencionales y generalizadas como en las particularizadas.

El problema de la poética tiene un carácter predominantemente formal. Aborda el estudio de las convenciones y los principios

que determinan tipos de configuraciones en el arte y en otras disciplinas y profesiones. Una forma dada puede arrojar datos sobre la poética que objetiva. En el cine, forma y poética son rasgos visibles al tiempo que funciones determinadas culturalmente.

En la misma obra, *Cine, forma y método*, el teórico italiano afirmó que el análisis formal del encuadre era posible por que los "objetos plásticos" que producía, y que en esta investigación hemos llamado motivos, están culturalmente determinados. Los estilos y los géneros no son sino formas convencionales: formas tipificadas culturalmente; acuerdos tácitos entre productores, realizadores, críticos, analistas y públicos.

Aunque Jean Mitry (1978) también había intentado resolver el problema teórico derivado de la incompatibilidad entre la teoría del registro y la teoría de la forma, fue Franco Pecori quien afirmó y argumentó con claridad que la cuestión del realismo cinematográfico debía resolverse con métodos provistos de una fundamentación sociológica y estética al mismo tiempo.

Elaborar la "evaluación política" de una película implica instrumentos de la sociología, pero un trabajo así no sería revelador "si las indicaciones que resulten del mismo no están orgánicamente relacionadas con una consideración del aspecto formal, del medio cinematográfico" Mitry (1977: 15); es decir, un análisis de los componentes formales.

El hecho de que la forma no es concepto ni una praxis aislada conduce al argumento de que todo ensamblaje formal, además de una abstracción, es un indicador del contexto de producción. Tales indicadores no son puramente estéticos o plásticos, sino que también provienen de mentalidades existentes en la vida práctica de diversos grupo humanos.

Las formas también son objeto de condicionamientos sociales. La propia teoría del cine, en este caso de fundamentación histórico-sociológica, aportó un ejemplo de esto con el análisis que Pierre Sorlin hizo del neorrealismo italiano en su *Sociología del cine. La apertura para la historia del mañana* (1977). Aunque

el interés del historiador francés fue sustentar la tesis de que el cine de ficción debía ser aceptado como fuente para el estudio de la dimensión cívico-social de la historia, una de sus conclusiones afectó directamente el problema de la apariencia.

Sorlin descubrió que existían imágenes que eran aceptables en ciertos contextos y otras que no contaban con tal consideración. Había motivos visibles e invisibles para cierta sociedad en una determinada época. Un recurso formal como la inclusión-exclusión de motivos en el campo visual era una evidencia clara de que la poética estaba condicionada por el contexto hasta manifestarse en la forma.

El autor de esa investigación nombró este hallazgo como un "punto de vista socialmente estructurado" (Sorlin, 1977: 59) para explicar un proceso que consiste en la mutua aceptación de los productores y de los espectadores del tipo de materiales y tratamientos con que las películas captaban y transmitían tales contenidos. El ámbito de lo formalmente visible es el terreno de lo socialmente aceptado y, por tanto, de poéticas y formas condicionadas culturalmente.

Tanto las proposiciones de Pecori como las de Sorlin también fueron introducidas por *El film*, de Béla Balázs. La fundamentación de dicho libro revela el alcance y la actualidad que posee la teoría que desarrolló el pensador húngaro. Al comenzar este apartado de las conclusiones, sugerí que Balázs había extendido los problemas formales al estudio de las consideraciones temáticas.

Aunque su legado reside en comprender que una forma visual básica no es suficiente para crear cine, la premisa marxista de su tesis dejó también un fundamento para entender que todo estudio sociológico, histórico o político del cine, o de aquello que lo pone en relación con la sociedad que lo produce y con las sociedades que lo reciben, debe analizar la forma de las imágenes.

El cine, dijo Béla Balázs siguiendo a Karl Marx, es un arte creado por el público. Esta afirmación bien puede servir de pre-

misa al concepto del punto de vista socialmente estructurado o a la afirmación de Franco Pecori de que el cine es un "proceso formal que vuelve a estructurar la realidad" (1977: 7). También aporta fundamentos para solidificar uno de los aspectos que el realizador Jean-Patrick Lebel (1973) sugirió analizar para valorar la dimensión ideologíca de un filme: las constricciones sociales y materiales.

Estos conceptos y afirmaciones también permiten establecer que mirar al *cine como cine* (al cine como formas de visualidad en movimiento sintético) es imprescindible para comprenderlo como abstracción y como representación. Mirar al cine como cine implica reconocer la configuración visual para examinar, como explicó Kristin Thompson (1988), las estructuras y los materiales que conducen al observador a tener una experiencia perceptiva concreta; una manera de mirar que parece sugerida por el propio filme.

En el cine las ideas son visuales y las interpretaciones de la realidad nunca son resultado de un registro desinteresado, sino de la construcción de la experiencia de filmar y de la adaptación del material a una forma significante. Como sugiere la conclusión previa de este apartado, el concepto de forma explica el proceso por el cual la imagen en movimiento es cine y no alguna otra modalidad audiovisual. La cinemática es expresión y comunicación precisamente por esa adaptación planificada, organizada y editada que hace de la realidad un instrumento o material de trabajo.

Este proceso incide en la relación entre el concepto de forma y la representación de realidad. Muestra y explica que la adaptación de cualquier material, tangible o intangible, objetivo o subjetivo, implica un proceso constructivo para convertirlo en motivo o en tema fílmico. Más allá de que la forma alude al entramado final del esquema visual, a la composición de una totalidad cinemática, la producción implica un conjunto de decisiones organizadas y una serie de intencionalidades por las que cada propiedad formal tiene una razón de ser.

Las afirmaciones previas describen un proceso que no ha sido elaborado suficientemente por la tradición formal. Esta teoría describió en profundidad, y desde distintas concepciones, el proceso formativo, pero no el constructivo. La adaptación del material al medio del cine no sólo implica el rodaje o la producción de imágenes con soporte informático más un trabajo de montaje y edición. Todo trabajo de cine también implica una organización de la experiencia que presupone elaborar una película con cámaras o con computadoras.

A semejanza de lo que sucede con la elaboración de un método para aproximarse a la realidad en una investigación, los productores visuales son conscientes de los medios, los materiales y los procedimientos con que trabajarán. Si la forma es un concepto explicativo del cine, antes que la teoría del registro, es porque la intervención del ser humano, de su percepción y de sus intenciones sobre una realidad es permanente e, incluso, previa a la realización visual.

La forma en el cine no solamente caracteriza la adecuación de materiales a las propiedades exclusivas del medio. También debe considerar los *esquemas de acción* que inciden en la experiencia de la realidad de manera preliminar al proceso de producción de las imágenes.

Para fundamentar esta conclusión, es necesario recuperar una de las primeras premisas con que el pensamiento del cine afrontó la cuestión del registro cuando Sergei M. Eisenstein recuperó la idea de coexistencia de los distintos componentes del teatro que era sostenida por los constructivistas. Como señaló Dudley Andrew (1976), este proceso fue conocido como *neutralización*. Dicho concepto describía los métodos empleados por los realizadores escénicos para fragmentar la realidad en un material útil para la expresión. En el lenguaje de estas conclusiones, la neutralización corresponde con esquemas de acción para segmentar la experiencia de la realidad. Tales patrones de cognición revelan que no hay experiencia directa de la realidad objetiva. Este tipo

de acción o intervención humana implica conciencia de las intenciones y los medios que las caracterizan.

Al elaborar su poética del teatro, y luego del cine, Sergei M. Eisenstein enfrentó también el desafío práctico que implica la fundamentación que estas reflexiones finales buscan recuperar: primero, la organización de la experiencia de realidad; luego, la ordenación del material derivado de dicha experiencia para moldearlo con los instrumentos del cine.

Esta concepción está implícita en al acto de fragmentar distintas realidades. Hallar un esquema o criterio para separarlas y trabajarlas significa que la experiencia frente a ellas también es intencional. Es un acto consciente donde las condiciones para mirar ya incluyen un modo de segmentar para convertirla en materia de trabajo.

Desde esta perspectiva, el sentido del montaje escénico o el de la puesta en escena consiste precisamente en organizar la experiencia de la realidad. Aunque la llamada cultura clásica del cine, donde las formas estaban subordinadas a la narración, el drama, la exaltación del carácter de los actores y las convenciones y fórmulas de varios géneros, hizo que la *mise en scène* fuera entendida como el conjunto de técnicas para dotar de disposición, orden y dinámica al espacio de filmación en un estudio, esta noción alude a una "instancia formal" y se ha extendido al proceso completo de organización del ámbito donde ocurrirá un rodaje para instaurar un punto de vista o mirada (Aumont 2012).

En una primera etapa, Eisenstein entendió el montaje escénico como la organización del drama; como la asignación de un orden dinámico de las acciones en su espacio de ejecución. Este proceso de puesta en escena tenía como objetivo mostrar un relieve anímico y crear contrastes o conflictos que lo agudizaran a partir de una idea global. Montar una escena era entonces intervenir sobre una realidad para suscitar una cierta experiencia con ella.

En el cine compuesto por computadora, la puesta en escena es un procedimiento virtual. El espacio escénico y el campo visual son simulados, pero el principio de organización de los motivos aún constituye su basamento. Las acciones incluidas en ambos casos son procedimientos organizados previamente a la formación de realidades objetivas o virtuales en un montaje global o en lo que aquí he denominado un movimiento sintético. Son ejemplos de que la relación del cine con la realidad no es directa.

El fundamento de la *neutralización*, del mismo modo que otros procedimientos conceptualizados por los autores de la forma (fisonomía, atención, traducción, extrañamiento) son muestras del proceso constructivo y formativo. En todos estos casos, la noción incluye la segmentación de la realidad. Implican observaciones preliminares de la misma. Son experiencias intencionalmente organizadas y conscientemente operadas. Son constructivas en su intencionalidad y relación con el entorno, así como formativas.

Podemos volver al origen de esta reflexión y recuperar la idea de que la relación de la forma fílmica con la realidad puede explicarse como análoga, en algunas de sus propiedades, con el proceso de producción de conocimiento. El medio del cine es un medio expresivo, con sustento en su visualidad en movimiento, pero también es un modo de conocer el entorno. Amén de ello, su problema como sistema de representación de realidades sociales o naturales siempre ha suscitado un debate: dado que en sus orígenes, y hasta la era digital, su base era fotográfica, catalizó la proposición de que era un registro de realidad capaz de *corresponder* con ella.

El constructivismo presenta argumentos que permiten refutar el problema de la correspondencia y establecer que la experiencia de la realidad suele ser una actividad consciente y organizada. Uno de los orígenes de la concepción constructivista fue el pensamiento de Giambattista Vico cuando afirmó que el conocimiento científico era producto de una construcción humana. El

hombre forma los conocimientos con sus acciones. Cada nuevo saber implica una *operación* sobre la realidad y, por tanto, una conciencia de las actividades realizadas para vincularse con ese entorno (Von Glasersfeld, 1994).

La premisa de que todo conocimiento es construido condujo al debate de la *correspondencia* del conocimiento con la realidad. Jean Piaget recuperó este problema epistemológico y estableció que la relación entre individuos y realidades constituía siempre una "adaptación". Al operar sobre la realidad, el nexo entre observador y conocimiento es intencional y consciente. Más que corresponder, el conocimiento encaja. Esta distinción propuesta por Ernst von Glasersfeld aclara que producir saberes es adaptar el nexo entre cognición y experiencia con base en una intencionalidad. La experiencia de la realidad está condicionada así por una función o por un objetivo.

Esta idea no pretende establecer que la finalidad del cine es análoga a la de la ciencia. El cine no es un medio científico, pero tampoco posee una funcionalidad única. Es un medio expresivo con diversos usos y funciones (como el arte o como la propia ciencia), pero en cualquiera de sus manifestaciones es un modo de conocer la realidad social o la naturaleza. Al adaptar realidades objetivas o subjetivas, materiales o inmateriales, el cine organiza la visión para estructurar una forma de imágenes en movimiento. Es un medio cognitivo que interviene en la experiencia de la realidad para adecuarla a una experiencia cinemática.

Cuando afirmo que el concepto de forma en el cine explica un proceso de organización de la experiencia con cierto apego a las premisas constructivistas, parto de la idea de que toda configuración formal es un sistema de interacciones entre distintos componentes, propiedades o pistas, así como de articulaciones entre motivos visuales, sonoros o textuales. Muchos de estos nexos son definidos antes de la producción de las imágenes. No son arbitrarios, sino que se trata de deducciones, de relaciones establecidas

por los productores o de acciones sobre una realidad representable y adecuada a las intenciones de una película.

Entre las siete tesis sobre la construcción del conocimiento diseñadas por Rolando García (2000), la cuarta de ellas establece que organizar "los objetos, situaciones, fenómenos de la realidad empírica (en tanto son objetos de conocimiento) significa establecer relaciones entre ellos. Pero las relaciones causales no son observables: son siempre inferencias. Causalidad y lógica nacen mancomunadas." En otras palabras, toda observación está acompañada de *instrumentos cognitivos* o de *esquemas de acción* que dan lugar a procesos de conocimiento más o menos estables, pero que siempre son producto de la conciencia del observador.

El proceso del cine también es relacional y consciente. Antes de las formas, el productor acude a instrumentos de conocimiento. Antes del montaje, planifica una manera de actuar sobre el entorno cuando no se encarga de crearlo completamente para sus fines. En todos los casos, realizar una película implica traducir una visión consciente de la realidad para formarla como visión cinematográfica. El cine nunca pudo ser registro porque antes de que el ojo humano fuera mediado por una cámara o por un *software* los realizadores atestiguaron una realidad con un punto de vista particularizado. El bagaje y la intención implicados en ese modo sustantivo de observar son criterios de selección que separan la realidad y la neutralizan para pensarla como imágenes en movimiento.

La insistencia en la cualidad constructivista del cine como un fundamento posible para complementar la teoría formal se debe a que esta concepción no consideró el problema del acercamiento a la realidad previo al tratamiento cinematográfico. La teoría de la forma es consistente, coherente y, antes que métodos, ha dado lugar a proposiciones que explican la naturaleza de la visualidad, del movimiento sintético y de la expresión como pensamiento visual en el cine; pero no describió suficientemente el problema

de la construcción global de la realidad como parte del proceso de representación.

El cine no sólo tiene potencial formativo, sino que es una forma de pensar la realidad a través de imágenes que *construyen* consideraciones del ser social, de la naturaleza o de la mente. No es necesario abandonar el propósito teórico y analítico de observar al *cine como cine* para comprender sus implicaciones en los ámbitos de otras disciplinas. Al contrario, la teoría formal debe ser objeto de una adecuación constante, de una refutación sistemática, que contribuya a integrarla con otras concepciones que no le resulten incompatibles para resolver cuestiones de otras disciplinas. Antes que un método, es una fundamentación para entender la facultad constructiva y la vocación formativa de un medio cuyas formas significantes deben ser el pretexto para diseñar problemas donde las propiedades y condiciones de visualidad son los primeros datos para el análisis.

Capítulo Cinco
Cine digital y forma

La forma como fusión. Una caracterización del cine digital

Si bien el giro epistemológico que presenciaron los estudios del cine condicionó a la teoría formal en particular, y a las teorías esencialistas en general, la transición hacia la tecnología digital también tuvo un impacto profundo en el acervo teorético que era estable hasta entonces. Estos dos aspectos de lo que este trabajo denominó como proceso de diversificación del cine fueron catalizadores del problema. Comprender si la teoría de la forma era consistente también podía conducir a reconocer si era vigente para el estudio del cine actual, pero sobre todo, de una nueva manifestación de este medio ya estabilizada: el cine de la era informática.

Resultaría incompatible con los términos de este estudio partir del supuesto de que la teoría formal puede aportar una definición del cine digital. Es evidente que el cine producido con medios informáticos es tan heterogéneo como el cine de la era analógica. Incluso, es posible afirmar que la diversidad estilística contemporánea ha logrado potenciar todas las propiedades de la expresión fílmica porque el formato digital propició la invención de recursos formales y la recuperación y actualización de propiedades del llamado cine primitivo.

El cine con soporte informático es más diverso como sistema expresivo pues ha logrado constituir redes de intercambio

permanentes entre culturas visuales y audiovisuales diferentes, así como una experiencia de recepción ampliada. Un caso ejemplar de estos alcances fue la trilogía digital intitulada *The Tulse Luper Suitcases* (2004) con la que Peter Greenaway articuló un tipo de forma segmentada en sub-formas con formatos y pantallas diferentes que incluían una serie de materiales en *DVD*, un videojuego en internet, un serial de televisión y un montaje museístico.

Del mismo modo que sucedió con el cine analógico, la teoría de la forma puede caracterizar las propiedades constantes o latentes de las producciones que han resultado de la intersección entre cámaras analógicas y digitales, videos y computadoras. Al igual que las tecnologías antecesoras, el cine digital no permite afirmaciones esencialistas ni generalizaciones. En cambio, es un medio cuya caracterización es necesaria, pues una de sus principales implicaciones ha sido la maximización de las propiedades visuales y las impresiones perceptivas que permitieron reconocer y explicar teóricamente cómo es el cine y cuáles son sus medios de expresión.

Como proceso cultural, el cine analógico y el cine digital representan un mismo medio con una misma funcionalidad. Sus sistemas formales y las dialécticas que aportan en el espacio, en el tiempo, en el plano y en el montaje son similares. Recurren a estructuras análogas y ocupan esquemas de producción ya existentes. En un nivel descriptivo inmediato que puede aportar el concepto de forma, sería posible afirmar que el cine digital representa la etapa tecnológica y cultural donde el cine ha logrado ser más próximo a la idea de lo *cinematográfico* en los términos planteados por los teóricos originarios.

En su aspecto tecnológico, el cine digital describe el uso de dispositivos de registro o de programas de cómputo que ejecutan un proceso de *conversión* de objetos existentes o inexistentes en datos determinados por patrones matemáticos. En lugar de *transcribir* a través de la exposición de una película a distintas

intensidades de luz, la técnica digital *convierte* cosas materiales e inmateriales en objetos virtuales cuya base informática permite que den lugar a imágenes en alta definición (Holly Willis, 2008).

Aunque es evidente que la tecnología digital ha multiplicado las posibilidades de producción y edición de imágenes, también es relativamente explícito que aspectos como la gestión de la atención, la distorsión de la apariencia real de las cosas, la presencia de formas imprevistas, la posibilidad de hacer visibles los estados subjetivos, la viabilidad de recrear motivos imaginarios, la capacidad de manifestar visualmente el movimiento y la facilidad para crear y alterar la cualidad plástica de las imágenes son rasgos que se aproximan a los ideales sostenidos por las poéticas que acompañaban a las primeras teorías del cine.

Todas estas características fueron descritas y conceptualizadas en los trabajos analizados en esta investigación y evocan proposiciones generales que fueron confirmadas por el cine digital. La forma fílmica es un proceso constructivo de adaptación que procura alejarse del registro incluso cuando el objetivo es constatar y singularizar la realidad. Eso implica que el tipo de percepción resultante no es común. Este efecto sólo es posible con las visiones y visualidades que aporta el cine. Si la forma se explica coloquialmente como la teoría que *ve al cine desde el cine*, entonces el cine digital sería, también de manera muy elemental, aquel cine que es más cine. El cine digital sería el cine formativo por excelencia amén de que la forma es un concepto útil para caracterizar todo tipo de producciones.

Una conjetura más elaborada podría derivarse de la recuperación de las premisas y de los conceptos más consistentes de la teoría de la forma. Esto es importante si consideramos que las estructuras y convenciones presentes en la mayoría de las películas producidas digitalmente son esencialmente las mismas que han caracterizado otros periodos tecnológicos de este medio. Más allá de ello, la fijación de la tecnología digital ha tenido repercusiones en el alcance del efecto de extrañamiento, en la complejidad de

las cualidades plásticas de la imagen, en la construcción del espacio y en la complejidad de sus hibridaciones.

La implicación más significativa del medio digital es que, sin dejar de lado las configuraciones formales preexistentes a la informática, ha dotado de una nueva *apariencia plástica* a la cultura del cine pues es un proceso que fusiona motivos, convenciones, componentes y estilos al tiempo que técnicas y tecnologías. El resultado es una forma híbrida tan profunda que sus mezclas son cada vez menos evidentes y su impacto ha consistido principalmente en un proceso de extrañamiento de la propia expresión cinematográfica. El cine digital hace que lo cinematográfico se vea diferente.

Este fenómeno no es exclusivo de la era informática. Ya la historia del cine tuvo periodos donde realizadores o productores transformaron intencionalmente convenciones establecidas o incorporaron rasgos de sus contextos locales a la expresión fílmica. Fue el caso de las vanguardias artísticas, las nuevas olas y las agrupaciones de cineastas militantes. Estas progresivas intervenciones sobre las *formas convencionales* también desautomatizaron al cine. Ese fue el origen de una diversificación que, a la fecha, ha encontrado su momento de máxima amplitud de los acervos tecnológicos y culturales de que dispone. Este contexto brinda vigencia a la teoría de Béla Balázs, por ejemplo, por la noción de *cultura visual* que aportó y que es la base de toda forma cinematográfica.

Con estos antecedentes, no es suficiente con afirmar que el cine digital resulta más *cinematográfico*. La era digital encarna una etapa donde la cultura visual dispone del máximo acervo expresivo (principios, funciones, convenciones, motivos, temas) propio y ajeno al cine, al tiempo que de un acervo tecnológico (cámaras, programas, dispositivos de audio, filtros) que hace posible potenciar la mezcla de ambos repertorios. Si el cine analógico era esencialmente una forma híbrida que adecuó tanto acervos culturales como acervos tecnológicos, el cine digital es una

fusión cultural y tecnológica donde la mezcla cada vez es menos evidente en la apariencia de la imagen o, en su defecto, es intencionalmente obvia como consecuencia de una propuesta plástica que así lo exige. Es un cine de imágenes límite porque tiene tanto la capacidad de eliminar la distorsión casi por completo como de trastocar o anular el registro de realidad.

El cine analógico fue un proceso técnico y cultural que adaptó propiedades fotográficas, dramatúrgicas o pictóricas, por ejemplo, a las funciones y a las visualidades fílmicas, mientras que el cine digital consiguió fusionarlas hasta lograr un proceso ampliado de extrañamiento porque desautomatiza nuestra percepción de la realidad y nuestra idea de la apariencia del cine. El cine digital es un proceso de máxima mezcla cultural y técnica porque su cultura visual ha asimilado completamente su autonomía frente a otras formas expresivas y porque su base tecnológica permite integrar cualidades de todos esos medios en acciones o formas más complejas.

Extrañamiento y cineplástica

Uno de los postulados que ha fundamentado consistentemente la teoría formal desde sus orígenes, y que prevalece en las propuestas contemporáneas, es la idea de extrañamiento. Tanto las experiencias cotidianas como nuestros actos comunes con el lenguaje son construcciones familiares. Hay un proceso de automatización en la manera en que observamos el entorno y también en los instrumentos para expresarlo.

Desde el punto de vista del lenguaje, la automatización es el uso instrumental del léxico. Es la comunicación prosaica con intenciones prácticas. El lenguaje del arte, en cambio, está interesado en desautomatizar tales prácticas. La conciencia activa que lo acompaña también parte del supuesto de que otras experiencias de la realidad son posibles a través de un uso no instrumental de los medios expresivos. Extrañar la realidad a través de las formas artísticas equivale a hacerla diferente; a despojarla de la familia-

ridad con que la miramos. Además de modificar la rutina de la realidad, el extrañamiento también describe la negación, cancelación o transgresión de los códigos y los consensos que rigen los lenguajes y las normas de distintas prácticas y disciplinas.

La plástica en blanco y negro, la ausencia de sonido, el formato académico del encuadre y el lenguaje de la mímica fueron características idóneas del llamado cine primitivo para ilustrar descripciones teóricas a partir de la premisa formalista del extrañamiento. Un medio así no podía ser registro directo de realidad porque la forma de presentarla era imprevista e improbable. Antes que aportar visiones ordinarias de la realidad, el cine presentaba visiones extraordinarias. Este tipo de percepción es más común con las formas digitales porque la conversión a imagen tiene alta definición al tiempo que resulta potencialmente editable.

Como sugirió V. F. Perkins en *El lenguaje del cine* (1973) la ingeniería intentó desarrollar instrumentos de registro que eliminarían gradualmente la distorsión de la realidad. La tecnología digital concretó este desafío técnico con las imágenes de alta definición, pero también expandió las posibilidades de extrañamiento. Aquí reside una de las cualidades formales que parecen propias del cine digital. En el periodo actual de la producción fílmica, los realizadores y productores parecen más interesados en desautomatizar a la propia cultura cinematográfica al crear formas cada vez más complejas a partir de las formas convencionales o, incluso, lejos de ellas.

El cine digital puede caracterizarse como una forma híbrida compleja que desfamiliariza las estructuras, géneros, patrones de estilo o convenciones consideradas como cinematográficas en alguno de sus elementos. Al ser una fusión antes que una mezcla, esta etapa del cine condujo a la producción tanto de formas altamente convencionales (como el cine narrativo y dramático) como de formas innovadoras que parten de esas fórmulas y acuerdos para transgredirlos en alguno de sus niveles.

Ahora una película rodada con cámaras de video de alta definición recurre lo mismo a una imagen en blanco y negro con intertítulos, sin voces y con música (*P3nd3jos*, Raúl Perrone, 2014) que a un diseño de vestuario, objetos y escenarios completamente confeccionados a mano y presentados con dos formatos de imagen diferentes (*El gran hotel Budapest*, Wes Anderson, 2014). Un filme con apariencia realista puede alterar la tonalidad y la cualidad plástica de paisajes y espacios, y permite crear objetos virtuales enteros (*Anticristo*¸ Lars Von Trier, 2012) o *collages* de estilos visuales con mezclas informáticas por capas (*La gran belleza; Juventud*, Paolo Sorrentino, 2014 y 2015). También puede producir y simular la totalidad de las escenas, objetos, movimientos y secuencias con programas de cómputo como ocurre con la técnica de animación o con el cine fantástico.

En cualquiera de los ejemplos previos hay evidencias de que ocurre un proceso de *extrañamiento metafílmico*; es decir, una alteración sustancial de las cualidades plásticas a las que distintos tipos de cine nos tenían habituados. Estas transgresiones de la propia forma fílmica pueden ser parciales o totales, pero en todos los casos suscitan un tipo de visión todavía más distorsionada de la realidad porque se origina en una variación plástica de las apariencias y los patrones de estilo convencionales y familiares de la cultura visual existente.

El valor formal de este cambio ha implicado una intensificación de la continuidad narrativa, de la orquestación del movimiento y del propio montaje sin necesidad de cortes directos de duración breve. Más aún, es una solución expresiva que incide principalmente en la percepción audiovisual antes que en la construcción de sentido, y que ha contribuido a desarrollar impresiones cinemáticas o efectos visuales en géneros tradicionales. Algunos casos han implicado la fusión, por ejemplo, de un género como el *western* con técnicas de animación completamente digitales (*Rango* y *Un gran dinosaurio*). Son casos de extrañamiento parcial o total de esquemas convencionales de producción.

Como cine que desautomatiza al cine, la cinematografía digital ya dispone de búsquedas formales más complejas. Este fue el caso del uso de la cámara para articular el *punto de vista* (*point of view* o POV) simple en la película de ficción *Hardcore Henry* (Ilya Naishuller, 2015) y del *punto de vista* múltiple en el documental *Leviathan* (Lucien Castaing-Taylor, Verena Paravel; 2012). Los productores de ambas películas emplearon el punto de vista subjetivo como un sistema, y no como un recurso, porque esta técnica está empleada en la totalidad de ambas realizaciones. Si bien la funcionalidad y el resultado son diferentes en cada caso, desde el enfoque de la forma ambos trabajos lograron desfamiliarizar simultáneamente realidad y cine.

Hardcore Henry es una película de ciencia ficción y acción. Tiene una estructura narrativa clásica que recurre a la continuidad, las elipsis espacio-temporales y las anacronías para articular un argumento. Su entramado recupera una lógica del relato que podemos describir con las fases que propuso David Bordwell (1996) para el análisis del llamado cine clásico: una situación inalterada, una perturbación, la lucha para eliminar la perturbación y su eliminación. A estos elementos, añade un montaje convencional que recurre a la tensión-distensión para crear una impresión de movimiento continuo y de suspenso.

La innovación formal del filme no reside en su base narrativa, ni en el tratamiento del tema, sino en la fusión de la *apariencia* propia de la cultura visual de un género de videojuego conocido como *First-Person Shooter* con una estructura fílmica narrativa convencional. La cinemática de ese género de videojuegos recurre a un punto de vista subjetivo permanente. La intención formal es simular espacios profundos que permitan la recreación de acciones, sobre todo violentas, en primera persona. Este tipo de visión anula la distancia. La percepción del espectador es un simulacro de la visión del personaje.

Para la teoría formal, esta solución presenta algunas cualidades que coinciden con las capacidades de desautomatización: el

cuerpo aparece como un motivo permanentemente fragmentado; la mímica está casi por completo cancelada ya que no hay un solo plano objetivo que revele la apariencia del protagonista; el espacio es profundo pero sus dialécticas tienen efectos perceptivos y dramáticos similares a los del cine silente cómico porque aprovechan la dinámica dada por el paso del campo invisible al campo visible; finalmente, el efecto óptico de la cámara (tipo GoPro) deforma permanentemente el contorno de las imágenes y da lugar a varias distorsiones de sus líneas y texturas.

La intencionalidad de *Hardcore Henry* no está en el argumento ni en la narración. Es un ejercicio eminentemente perceptivo, sinestésico y emotivo. Más allá de que el filme parece carecer de un tema fílmico desarrollado en profundidad, su motivo visual más consistente es la violencia, pero su sistema formal es más relevante porque plantea un interés por desarrollar la cinemática del punto de vista subjetivo. Como ejemplo de un cine que sólo fue posible con la tecnología digital ultraligera y de alta definición, esta producción concreta el extrañamiento de las formas de la realidad y de las formas del cine al tiempo que consigue fusionar no sólo géneros del cine, sino también a estos con otra cultura audiovisual cuya función originaria es distinta de lo cinematográfico. La película de Ilya Naishuller principalmente es una adaptación de la apariencia del videojuego a la apariencia del cine.

En contraste con el punto de vista subjetivo simple de este filme ruso-americano, *Leviathan* es un documental que recurrió a la misma técnica de rodaje, pero que propuso algo más que un efecto perceptivo porque sus realizadores consiguieron un tema fílmico completo: la idea de la cultura, y en particular de la tecnología, como un intento de control de la naturaleza cuya consecuencia ha sido la distanciación entre ser humano y entorno. La particularidad de este trabajo es que el uso del punto de vista no es simple, sino múltiple, pero su propósito va más allá de las impresiones visuales que suscita porque su objetivo fue construir una consideración temática.

Leviathan no sólo renuncia a un argumento convencional; no tiene una narración completa. Si bien hay un relato, su objetivo es mostrar la actividad al interior y al exterior de un barco pesquero. Es una descripción y una recreación de ambientes, actividades y atmósferas. No posee una lógica narrativa clásica. No recurre al suspenso. En tanto forma documental, tampoco emplea recursos comunes como las exposiciones verbales, las entrevistas o los testimonios. Su sonido proviene de registro directo, está sincronizado y es permanentemente diegético. El montaje combina planos de duración media y larga con cámaras relativamente fijas porque están agitadas por el movimiento del barco.

La peculiaridad formal de *Leviathan* es que está construida con un punto de vista múltiple porque los realizadores colocaron cámaras digitales ligeras (también GoPro) en la ropa de los trabajadores, en distintas zonas del barco o en las maquinarias. Aunque la combinación de puntos de vista no tiene intervención humana directa a través de movimientos o composiciones de cámara, es evidente que la intención fue simular que los componentes del barco poseen un punto de vista propio. El filme no tiene diálogos ni intertítulos, pero sí un epígrafe que hace de epílogo y que recupera un pasaje bíblico sobre una bestia. Igual que en el ensayo fílmico intitulado *Ánima Mundi* (Godfrey Reggio, 1992), la articulación global entre imagen y citación concreta el sentido del todo.

El título *Leviathan* alude a un animal mitológico que, de alguna manera, es portador de un punto de vista subjetivo. Si en *Hardcore Henry* el punto de vista es un objetivo formal en sí, en el documental el propósito fue convertir al navío en el motivo dominante de su forma a través de la articulación final de todas las visiones, ruidos y atmósferas que de su funcionamiento y apariencia. En términos de Béla Balázs, la forma global de la película asigna una *fisonomía* al armatoste. La diferencia es que esta identidad no es humana, sino animal. La apariencia de la imagen y las relaciones dadas por el montaje desarrollan variaciones de

un mismo motivo hasta lograr un extrañamiento de la actividad del barco pesquero para construir una metáfora de ese vehículo como un animal devorador.

La visualidad de la película de los antropólogos Lucien Casting-Taylor y Verena Paravel también es anómala. El efecto óptico de las cámaras deforma los espacios y los contornos. El ruido está amplificado. Hay una selección intencional de planos formalmente extraordinarios. El montaje procura la extrañeza de las cosas. Los realizadores dedicaron secuencias de larga duración al nexo del barco con el ambiente. Hay un lapso donde una cámara instalada en la proa del barco incurre en un rodaje anárquico que entra y sale del oleaje. Las imágenes resultantes parecen abstracciones y luego, en términos de Rudolf Arnheim, miramos formas imprevistas ya que una parvada de aves aparece en un vuelo paralelo al viaje de la cámara. Las gaviotas entran y salen del agua, o acompañan al barco y las visiones de las mismas son ajenas en todo sentido a la visión común del ser humano.

En un texto canónico de la primera crítica de cine, Elíe Faure acuñó el concepto de *cineplástica* para describir aquellas realizaciones que procuraban "expresar la forma". Si la plástica era la modelación artística de distintos materiales con técnicas manuales, la plástica fílmica consistía en evidenciar la forma para hacerla perceptible. La visualidad condicionada por la necesidad de crear "impresiones plásticas" (Elíe Faure, 1969). Esto quizás significa que el autor de esta noción no consideró que la totalidad de una película debía sustentarse en un ejercicio de cineplástica. La esencia del cine tampoco era ese afán de plasticidad.

A reserva de que el término de cineplástica puede ampliarse a las relaciones de la imagen fílmica con aquellas artes visuales donde la plástica es fundamental (pintura y escultura), el efecto plástico del cine es uno de los rasgos característicos del soporte digital. Esta cualidad resultó del intento de transgredir las formas convencionales, pero también es un resultado de la incorporación de técnicas de programación que permiten modelar

imágenes analógicas y digitales en procedimientos equivalentes al trabajo en laboratorio con la cinta de celuloide.

En el caso del cine animado por computadora, donde la totalidad de las imágenes son generadas con CGI, la cineplástica es un sistema formativo y no un recurso. El juego de colores de un filme como *Intensamente* (*Inside out*, Pete Docter, Ronnie del Carmen, 2015) o las texturas de la aves en *Ga´Hoole* (Zack Snyder, 2010) evidencian un interés sistemático en la impresión plástica, y en su valor semántico, similar al que mostraron realizadores como Sergei M. Eisenstein (*Iván el terrible*, 1944), Jean Renoir (*French Can Can*, 1954) o Peter Greenaway (*Una zeta o dos ceros*, 1985). Lo relevante de esta modalidad es que puede actuar desde la construcción de una imagen pensada deliberadamente como un todo plástico o en la alteración de imágenes en la etapa de la edición y postproducción.

La jerarquía adquirida por la cineplástica en la era informática quizás tiene su mejor caracterización en lo que Hugo Münsterberg llamó formas o acciones complejas. Según el análisis de su teoría en la primera parte de este libro, la acción compleja define aquellas configuraciones visuales donde hay yuxtaposiciones, sobreimpresiones o mezclas de tal modo que las imágenes se transforman en el propio plano y sugieren un efecto similar al de ciertos estados mentales.

La producción de objetos, escenas o secuencias completas con la técnica *green screen*, o mediante la adición de motivos o efectos visuales en distintas capas con programas como Adobe After Effects, son técnicas que permiten ensamblar formas complejas y que han logrado fusionar materiales de distinta naturaleza plástica. Estas técnicas afectan sobre todo la apariencia, el relieve, la textura y la composición de las imágenes. Crean complejos visuales como percepciones en extremo improbables para la visión humana ordinaria o modelaciones de los motivos visuales, sonoros o espaciales que son eminentemente plásticos porque evidencian la forma.

Cine de profundidades. El espacio profundo en la era digital

La teoría formal reciente ha desarrollado términos que permiten comprender algunas características de la visualidad que han ampliado su valor estético y conceptual en la era digital. Tal es el caso del espacio. En el libro *Arte cinematográfico*, los investigadores David Bordwell y Kristin Thompson (2003) sugirieron que la mayoría de las imágenes fílmicas posee un espacio poco profundo. En realidad, tales composiciones son planas; bidimensionales. Desde el punto de vista de la óptica, presentan poca distancia entre la parte frontal y el fondo.

Para estos autores, la impresión del espacio profundo es una ilusión. Se trata de un procedimiento de adaptación donde la puesta en cámara, la puesta en escena o el diseño de imágenes por computadora producen o reproducen (crean o registran) la profundidad del espacio para asignarle una funcionalidad convencional o convertirlo en una finalidad en sí mismo; en una experiencia.

En tanto problema formal, y al igual que el movimiento, el espacio tiene manifestaciones diversas y puede ser un motivo o un tema; es decir, un material para elaborar una expresión o un sentido completo en sí mismo porque crea un área de experiencia para el espectador. A la par de las concepciones ya existentes del espacio, es posible hablar de una manifestación recurrente de la forma digital que podemos nombrar como *espacio profundo* y que implica un flujo visual continuo que no corresponde con los modos de visión ordinarios.

Espacio profundo no significa lo mismo que *profundidad de campo*. Para la técnica fotográfica elemental la profundidad es la máxima nitidez posible de una imagen. El término describe un resultado técnico. La profundidad es un "área de enfoque aceptable, que se extiende tanto por delante como por detrás del plano principal de enfoque" (Koninsberg, 2004: 450). Esta impresión de nitidez es posible tanto por los lentes como por un diafragma que gestiona la exposición a la luz.

Más allá del dispositivo tecnológico, la profundidad de campo también es una técnica sujeta a las convenciones del cine. En su relación con la puesta en escena, la profundidad de campo dispone del primer plano, el plano medio y el segundo plano como propiedades para la acción, la caracterización, la jerarquización y la contextura. Es un elemento técnico al tiempo que narrativo y estilístico (René Gardies, 2014). Incide parcialmente en la construcción escénica y en su plástica.

El *espacio profundo*, en cambio, es un artificio derivado del proceso continuo de creación de la totalidad del espacio de un escenario o del acondicionamiento de un lugar existente como objeto de un registro completo. El espacio profundo puede ser simulado o puede ser reproducido, pero su característica relevante es que se trata de un material fílmico que da lugar a una experiencia en sí misma y que, en la etapa de cine digital, ha creado una estética de la cinemática en profundidad.

En relación con el concepto unificador de la forma como adaptación, la noción de espacio también dispone de tipos que es necesario reconocer para ampliar sus posibilidades explicativas en el contexto de la diversificación tecnológico-estilística del cine. Antes del *espacio profundo*, la teoría formal permite clasificar el concepto en *espacio poético* o *plástico*, *espacio narrativo* o *de continuidad* y *espacio escénico* o *sintético*. Todas estas modalidades del espacio tienen su origen en problemas formales y permiten delimitar los rasgos del espacio profundo y entender por qué es un objeto común de la tecnología digital.

El *espacio plástico* o poético alude a que el campo visible e invisible del plano constituye una dimensión dialéctica que describe el conjunto de interacciones entre los materiales que están en el plano y los que están fuera del plano. Tales contenidos pueden ser motivos, movimientos o campos vacíos que son empleados estructuralmente en la totalidad de una película.

El espacio plástico tiene una función principalmente estética porque emplea las interacciones de los dos espacios básicos (*in* y

off) para sugerir la relación entre aquello que está en el encuadre y aquello que no está en él. Es una adaptación a cine de algunas cualidades pictóricas. Su papel inmediato es crear una impresión de plasticidad. Es una composición fundamentalmente visual con una dinámica propia que, si bien no es ajena al sistema formal de un filme, posee cierta autonomía expresiva porque es un motivo visual en sí mismo.

En el concepto elaborado por Noël Burch (2008), este tipo de espacio es tanto un efecto perceptivo como una dialéctica global. Su papel como impresión visual se da cuando el objetivo es asignar una condición plástica a la imagen que permita provocar tensiones, distensiones, oposiciones, ritmos, dinámicas, campos vacíos, atmósferas, sugestiones y proyecciones imaginarias.

En suma, este espacio es la apariencia del plano y de los efectos que, a partir de él, producen otros efectos ópticos y no ópticos como la composición, las entradas y salidas de motivos al campo visual, y la orquestación producida por las direcciones de los movimientos de la cámara o de los motivos.

Su función como dialéctica ocurre cuando está estructurado como una red de interacciones significativas entre el campo visible y el invisible para articular el espacio con el tiempo. Estas interacciones dan lugar a figuras de pensamiento que sugieren, a lo largo de toda una forma fílmica, lo concreto o lo imaginario, la multiplicidad o la simplicidad, la continuidad o la discontinuidad, lo retrospectivo y lo prospectivo.

El *espacio narrativo* describe el papel del campo visual como el encuentro entre el lugar y el tiempo de la acción. Reúne segmentos de espacio y segmentos de tiempo para brindar coherencia a una narración. Está subordinado a la necesidad de continuidad. Es el espacio del llamado cine clásico. Su papel es asignar movimiento narrativo a las imágenes; ponderar el desarrollo de las acciones al brindarles un escenario y al ordenarlas temporalmente.

El espacio narrativo no es un recurso para crear figuras de pensamiento o resultados pictóricos. Este término describe la crea-

ción y asignación de un sentido de temporalidad al movimiento narrativo. Esta impresión proviene del establecimiento de continuidad a un relato o de la segmentación en elipsis definidas e indefinidas, o en retrospecciones y prospecciones recientes o distantes. El espacio narrativo es la subordinación del campo visual a los componentes de las estructuras narrativas; es decir, a las acciones, los personajes y los ambientes.

El *espacio escénico* es un concepto que describe el tratamiento del campo visual (y del fuera de campo) como parte de una ideación global que convierte a la imagen en una representación. Si el espacio poético es sobre todo la composición plástica del campo visual como un motivo individual, el modo escénico describe el proceso de composición total de lo visible y lo invisible.

Este tipo de espacio está condicionado por la puesta en escena (*mise en scène*) e implica la construcción del campo visual en la totalidad del filme. Si establecemos con Sergei M. Eisenstein que la *mise en scène* es una "proyección gráfica del carácter de la acción" (2001: 43) y, por tanto, la organización de toda acción y movimiento, entonces el término de espacio escénico es el proceso de producción o reproducción del espacio como un sistema global de confluencias; o bien, la relación básica entre el campo y el montaje como ejes para estructurar la concepción total de una forma.

Este tipo de espacio no solamente incorpora el carácter pictórico del campo visual por sí mismo o la posibilidad de cobijar formas narrativas o no narrativas, sino que aporta un nivel adicional a la imagen para convertirla en idea. Si la puesta en escena es el conjunto de relaciones entre lugares, objetos, personajes, puntos de vista, tipos de iluminación, acciones y colores para elaborar una generalización, el espacio escénico es la disposición del campo visual como una abstracción que, a lo largo de todo el filme, y por efecto del montaje, convierte el espacio en un elemento con significado.

En su asociación con el montaje, el espacio escénico es un componente que incide en la dialéctica que da lugar a la idea visual global. Ésta puede ser dramática o simbólica, pero siempre deriva de una construcción completa del espacio como un componente de una determinada puesta en escena. Esto explica por qué el espacio escénico ha sido objeto de estilos que, como el expresionismo, derivaron en convenciones muy tipificadas como el cine negro (*film noir*). Tal corriente parte del principio de proyectar la interioridad mental o emocional de uno a varios personajes como una exterioridad visible en el esquema escénico y, por tanto, en el espacio.

En un apartado de *The Art of the Motion Pictures*, Vachel Lindsay afirmó que la imagen fílmica brinda apariencia de "muñecos y mecanismos" a las personas, o consigue que estos luzcan como seres humanos. Según su observación, elementos como tonos, texturas, líneas y espacios parecían cobrar vida en las películas. Si bien esta impresión alude nuevamente a los tipos de movimiento mencionados en el apartado previo, la observación del poeta estadounidense anticipó una capacidad de la tecnología digital del cine: la creación del espacio profundo y de su dinámica.

Ya sea con tecnología analógica, digital o híbrida, existen varias películas que producen o reproducen el espacio con cámaras (reales o simuladas) que desafían la premisa de que toda imagen fílmica es bidimensional al revelar y explorar la interioridad de los escenarios con distintos tipos de ritmo. El cine dio lugar a una expresión cinemática que está basada en elaborar la profundidad como un motivo. Este uso ya era observable en la era analógica de la cultura audiovisual, pero no fue sino hasta la época actual en que comenzó a convertirse en una configuración del espacio que ha legado una de las apariencias recurrentes del cine digital.

Si bien esta posibilidad técnica y estética ha existido desde que fue posible mover la cámara de lugar o filmar en movimiento, el paso del espacio analógico al digital ha evidenciado que el concepto de forma como un proceso de adaptación se manifiesta

inmediatamente en el tratamiento de la dimensión espacial de la imagen. Este tipo de espacio es expresivo por sí mismo al ser modelado por los distintos tipos de movimiento y con una intención plástica (aunque no pictórica).

Sin recurrir al diálogo o al drama como basamento de la forma, y por consecuencia a los modos del espacio narrativo, el cine digital posibilita películas que poseen planos de todo tipo donde la cámara recorre la profundidad de la imagen en numerosas direcciones para simular puntos de vista con el espacio visual. No estamos ante producciones que solamente invoquen la denominada fascinación por el movimiento. Esta imagen predominantemente espacial emplea los materiales básicos del plano para articular un flujo visual que intensifica acciones, estados (mentales y emocionales) y efectos ópticos.

El *espacio profundo* es una inmersión perceptiva. Su cometido es revelar el espacio, casi en su totalidad, como una entidad dinámica y continua. Esta consecuencia de la digitalización del campo visual, y de la producción informática de recorridos ópticos que son imposibles con cámaras, amplía la expresividad de la imagen porque su sola apariencia suscita emociones o sensaciones sin necesidad de diálogos o gestos. El espacio vive. No sólo brinda un lugar a los personajes. Es una fisonomía, en términos de Béla Balázs, que incluye simbolizaciones de los sentimientos y de los pensamientos de los personajes o de nosotros mismos.

En *Praxis del cine*, Nöel Burch consideró que el espacio invisible del plano representaba una serie de "proyecciones imaginarias en el espacio ambiente" que evoca el infinito. El espacio profundo del cine digital busca tal infinito para crear un tipo de plano donde cada espacio ausente devenga en movimiento. Las proyecciones imaginarias tornan en formas rítmicas y expresivas mediante un flujo permanente que pondera la fascinación sobre la imaginación.

Según la tipología señalada en el apartado previo, el espacio profundo se manifiesta como la progresión de *movimiento*

explícito e implícito (reproducido y producido) que va del campo visible al invisible como si se tratara de un punto de vista. Es un intento de síntesis del espacio *in-off*. Es una solución formal que procura multiplicar las dialécticas del plano. Un flujo de vida de una "cámara" emancipada casi completamente. Un punto de vista liberado que se vuelve experiencia estética porque tiene una apariencia que sólo el cine puede asignarle.

Al elaborar una idea de la forma, Sergei M. Eisenstein nombró como dramaturgia visual a un principio rector que describe los distintos niveles de conflictos que eran posibles gracias a las propiedades tecnológicas del cine. Tales conflictos podían ser gráficos, sonoros o conceptuales y eran resueltos como contrapuntos dentro del plano, en el paso de un plano a otro o en el desarrollo de las secuencias. Dichos contrapuntos podían mezclar propiedades de modo tal que el movimiento de cámara de un plano podría encontrar un elemento de conflicto en un movimiento o un objeto con dirección contraria o un acto en escena podía ser contrastado con un sonido.

El espacio profundo del cine digital incrementa estas dialécticas y podría derivar en la propagación de en un tipo de cine ya existente que empleará cada vez más al montaje sobre el espacio antes que al montaje sobre el tiempo. Entre muchos otros aspectos de sus poéticas, Eisenstein anticipó uno de los rasgos del cine digital cuando señaló que cada plano de una película es una "célula" que va más allá del mero registro porque es un ámbito para construir conflictos y sentidos que desafían las formas de la realidad.

Como reveló el análisis de los fundamentos de la teoría de la forma, además del realizador del *Acorazado Potemkin*, autores como Hugo Münsterberg o Rudolf Arnheim no sólo intentaron explicar que la palabra era complementaria, cuando no innecesaria, para el cine. Mímica, cámara y montaje producían sentido, conflicto, acción o movimiento. La imagen era el contenido en sí porque su apariencia era cinemática. No era una forma de la

realidad, sino una nueva irrealidad construida totalmente como un artificio formal.

El cine digital ha restituido valor y expresividad a la visualidad del cine silente. Un ejemplo de este fenómeno son los filmes estructurados como redes o segmentos de espacios profundos. Este tipo de tratamiento consiste en subordinar el campo visual a un movimiento continuo y, por tanto, a la cinemática. Antes que una cámara en un *set* o en un paisaje, este concepto designa la construcción de un punto de vista que recorre sin interrupciones el espacio visible y el invisible hasta revelarlo completamente.

Más aún, el espacio profundo no es solamente un artificio técnico (cuando hay cámaras reales) o una ilusión informática (cuando todo es simulado con programación). También designa una funcionalidad estética que recupera y amplifica la idea del espacio como "área de experiencia" de Manny Farber, (1974) al tiempo que empalma con otros usos como la creación de ritmo o de figuras con imágenes que transgreden la visión ordinaria y que resultan completamente formalistas.

En *El árbol de la vida* (2011), Terrence Malick recreó momentos de la vida de una familia que perdió a un hijo en la Primera Guerra Mundial. Hay pocas escenas con diálogos. En lugar de armar un argumento, los productores proponen una forma que mezcla fragmentos de épocas diferentes: una madre enlutada; un padre recio; la vida adulta del hijo sobreviviente; la muerte; incluso, viñetas de un más allá de la existencia. Hay secuencias donde la fragmentación no permite reconocer la temporalidad de los hechos: como la sección que simula la evolución del universo. El filme consiste de imágenes de duración breve donde las cámaras presentan recorridos de los escenarios que sugieren formas oblicuas, circulares y espirales.

Al explorar las profundidades del espacio, el cinefotógrafo Emmanuel Lubezki emuló motivos que representan ciclos (la forma de espiral del movimiento de cámara) o símbolos (el tema del árbol en sus tres niveles) con movimientos continuos des-

de distintos ángulos y direcciones para registrar motivos como parques, niños, jardines, arboledas, playas, casas, iglesias, calles, sombras y luces. Su objetivo fue causar contrapuntos emocionales al tiempo que impresiones líricas con las composiciones.

El propio fotógrafo explotó el espacio profundo, articulado como planos secuencia con una orquestación imprevisible de la cámara real o simulada en películas de Alfonso Cuarón como *Los niños del hombre* (2006) y *Gravity* (2013), de modo tal que logró casi una estilística individual que ya es propia de una visualidad de apariencia digital.[3]

El espacio como una cinemática de profundidades es un rasgo de películas que buscan la máxima impresión de espacio real para llevar las expectativas del público al límite al hacer del campo visual toda un (área de experiencia). Es un recurso intensificador al tiempo que una sugestión de estados anímicos. Es una simulación de ambientes y también es creación de experiencias.

Si bien la informática puede intensificar este efecto de tal manera que supera las posibilidades de registro de la cámara, sus alcances permiten concretar un tipo de visualidad que no es inédita en el desarrollo formal del cine,[4] pero que cada vez es más común: la construcción de flujos de imágenes que crean una ilusión más verosímil y más duradera de que el espectador está ante un mundo existente. El resultado de esta estética es una continuidad visual más compleja que no sólo permite el desarrollo acelerado de acciones, sino que renueva la fascinación por el movimiento que hubo en los orígenes del cine.

3 Sobre este tema, consultar la obra *Cine digital y teoría del autor. Reflexiones semióticas y estéticas en la era de Emmanuel Lubezki*, publicado en esta misma colección.

4 En *La soga* (1948), Alfred Hitchcock filmó ocho segmentos continuos, o planos secuencia, de aproximadamente diez minutos. Durante el montaje, el cineasta unió estos fragmentos, de modo que ocultaran los cortes, para crear la impresión de que toda la película ocurre en una sola escena. Su objetivo fue emular la obra de teatro en que se inspiró porque la acción era continua desde el momento de apertura del telón y hasta el cierre.

El espacio profundo como una potencial base estilística (como fue el espacio escénico, por ejemplo, para el expresionismo) permite conjeturar que el cine digital está caracterizado por formas que son tecnológica y culturalmente híbridas. Es posible afirmar que las películas antiguas subyacen en todas las actuales, más allá de las referencias directas, de la intertextualidad y de la evolución de los géneros cinematográficos.

En cualquiera de sus modalidades de movimiento (explícito, implícito o sintético) o de espacio (plástico, narrativo, escénico o profundo), el espacio digital puede configurar sentido sin necesidad de argumentos o palabras. Incluso, sin necesidad de sonido. Un análisis por separado de estas propiedades formales ya aporta evidencia de esta hipótesis, pero también hay indicios de esta tendencia en los estilos del cine reciente. Es el caso del trabajo de algunos productores y realizadores que han decidido recuperar la apariencia global o al menos algunas características del llamado cine primitivo.

Al conjeturar que el cine digital puede explicarse a partir del concepto de forma como un proceso de hibridación de propiedades y convenciones, establezco que se trata de un proceso de configuración de la visualidad donde, sin importar la presencia o ausencia de tecnología analógica, los productores hacen converger la apariencia, las funciones, las dialécticas y las propiedades de ambos tipos de cine en una síntesis cultural antes que tecnológica.

Síntesis cultural porque es una mezcla de convenciones y funciones donde no importa el tipo de técnica, sino el fin con que es elaborada y, sobre todo la capacidad de integrar formas visuales de cualquier acervo en una fusión que impide reconocer diferencias y que ha concretado una cinemática cada vez *más cinematográfica*.

Es evidente que el extrañamiento metafílmico, la cineplástica y el cine de profundidades no existen en la totalidad de las películas digitales, pero sí caracterizan a aquellas producciones que

parten de la intención de separarse de las convenciones existentes. Aquello que permite distinguir al cine analógico del digital reside, primero, en la suma de tecnologías y en los resultados plásticos y perceptivos que tiene. En un segundo nivel, la distinción radica en la capacidad de transgresión y de ampliación de la cultura visual del cine a través de la hibridación, la fusión o la reelaboración de convenciones existentes.

Si afirmo que estos rasgos no caracterizan toda la producción digital, se debe a que el cine analógico no dejará de existir como un conjunto de criterios, normas, convenciones, estilos, patrones formales o apariencias. Es posible que la tecnología de la era analógica desaparezca, pero los consensos culturales desarrollados en el periodo de ese soporte prevalecerán. El grueso de la producción digital está formado con códigos de cultura analógica. Este fenómeno ya fue advertido por David Bordwell (2002) cuando concluyó que una de las consecuencias de la nueva técnica era la intensificación de la continuidad en el cine narrativo. La imagen de alta definición y los ritmos de montaje propios de la imagen digital acentuaron una de las propiedades básicas de uno de los grandes consensos de la era analógica: el cine clásico.

La hibridación de la forma es cada vez más acabada y más profunda; el artificio es cada vez más complejo porque no es posible mirar las costuras a menos que los realizadores tengan dicha intención. Si la ingeniería de la era silente procuró reducir la distorsión en el proceso de registro, la técnica de la era digital ha logrado intensificar la impresión del artificio. La alta definición y la variabilidad de la imagen y el sonido son elementos sumamente irreales. La forma digital es más artificial desde su velocidad y resolución.

Esta observación permite volver al rasgo básico de esta caracterización del cine digital: si los acervos culturales y técnicas de la era analógica revelaron al cine como una forma híbrida, convenciones, materiales y tecnologías de la era digital han intensificado la mezcla plástica y poética hasta convertirla en una fusión. El

cine digital tiene una visualidad que combina géneros, referentes culturales, tipos de plástica, apariencias y configuraciones de una manera donde el proceso es cada vez menos perceptible, pero el resultado es cada vez más extraño.

Epílogo
Un dispositivo teórico

Philipe Dubois (2008) elaboró una distinción entre la fotografía y lo fotográfico. Para el autor, una fotografía era sobre todo una huella o traza que da lugar a una imagen indicial de una realidad objetiva. El vocablo fotográfico, en cambio, designaba un "dispositivo teórico"; una categoría de pensamiento en el que el autor vio un carácter epistemológico. Según el autor de *El acto fotográfico*, desde el punto de vista de la semiótica de Charles S. Peirce, una foto era un signo que implicaba una "conexión física" entre el índex y su referente. Tal relación era verificable y tenía la capacidad de singularizar, certificar y designar un objeto porque su relación con él era realmente existente. Si la foto implicaba una huella o traza se debía a que los objetos de una imagen fotográfica afectaban realmente al signo que los representaba. La luz proyectada por la materia estuvo en contacto con el mecanismo reproductor. En una foto, la traza del referente resultaba una condición necesaria más allá de que la funcionalidad de la imagen fuera artística, científica o instrumental.

Dubois concluyó su reflexión con una distinción: una foto era un signo; lo fotográfico, un campo de abstracciones. Una foto era materia visual mientras que lo fotográfico describía el entramado de premisas, conceptos y convenciones que permitía reconocer la fotografía y, sobre todo, comprender sus relaciones con

conceptos como espacio, tiempo o realidad. Esta idea de lo fotográfico hace de la fotografía un proceso histórico, estético y semiótico. Una foto es la posibilidad técnica de producir imágenes donde hubo una conexión real entre el signo y su referente, pero lo fotográfico es una construcción determinada culturalmente.

Cada acto fotográfico implica opciones y decisiones que están condicionadas por códigos individuales o colectivos. Una foto necesita de la "contigüidad referencial" para ser lo que es, pero su esencia no se reduce a la fusión directa con la realidad. También hay un "desvío" o alejamiento de la referencialidad según elecciones deliberadas y "totalmente culturales". Esto explica por qué el autor propuso el concepto de *acto fotográfico* para referir al proceso de determinaciones culturales que ocurre antes, durante y después de la composición.

Los argumentos de Dubois pueden ser de utilidad para elaborar un paralelismo sobre la funcionalidad de la forma. Para el estudio del cine, esta noción también incorpora un *dispositivo teórico*, suficientemente fundamentado y coherente, que permite distinguir la *cinemática* de lo *cinematográfico*. En primer lugar, la forma separa al cine de la fotografía porque explica que no se trata de un registro mecánico ni de la consecución de la exigencia de una traza. No es el cine un registro, sino que la referencialidad puede ser uno de sus fines o, también, un medio para trastocar el índice.

El cine puede poseer o carecer de conexión real con el mundo que representa. No está obligado a constituir huella, pero sí es un proceso constructivo y formativo que adecua la cinemática para convertirla en expresión cinematográfica. Las películas están encuadradas en patrones culturales. Su abordaje de la referencialidad también da lugar a la toma de decisiones y a los desvíos que constituyen justamente la particular manera en que la visualidad fílmica muestra lo real o lo irreal. El cine también es *un proceso culturalmente determinado que implica una actividad constructiva y formativa en la que uno o varios motivos visuales se desenvuelven*

en un movimiento sintético que los lleva de una forma parcial a una forma significativa.

Antes que develar la especificidad del cine, la forma es una corriente teórica cuya fundamentación permite caracterizar lo cinematográfico. Esta idea de cinematográfico no alude a la pretensión de los formalistas rusos de hallar la esencia de la *cinematograficidad*. Digo cinematográfico para distinguir el vocablo genérico de cinemática (la imagen en movimiento) de aquella cinemática ajustada a las formas, estructuras, valores y propiedades que ha construido la cultura del cine: la *visualidad fílmica*. La búsqueda de este libro consistió en armar un método para analizar los elementos de este dispositivo teórico, denominado aquí teoría formal, para examinar la fundamentación de una idea (entre otras) de lo cinematográfico y conjeturar a través de ella.

Si la forma es un concepto útil para comprender lo cinematográfico, o bien, para comprender cómo es el cine, se debe a que los términos caracterizadores que se agrupan en esta concepción permiten nombrar, identificar, analizar y explicar las configuraciones visuales, las consideraciones temáticas y los preconstructos culturales que conforman el proceso histórico y social de la visualidad del cine. La forma explica el "cómo" porque permite problematizar al medio desde el punto de vista de su configuración y su apariencia. Establecer cómo es el cine implica señalar cómo estudiarlo. El paralelismo con la afirmación de Dubois reside en reconocer la forma como un dispositivo teórico que es problemático en sí mismo.

La forma explica tipos de visualidad y procedimientos de adaptación de materiales reales o imaginarios, o de traducción de otras culturas visuales y no visuales. Es un concepto base para estudiar articulaciones y funciones de los componentes de una configuración visual. Contribuye a determinar esquemas, modelos o patrones presentes en corrientes, estilos o géneros. Describe la expresión visual como el proceso de desarrollo de uno o varios motivos (o formas parciales) como temas fílmicos (formas

significantes) que realizan distintos tipos de dialécticas para suscitar sentido. Permite que el analista reconozca qué usos, tipos o funciones de la cinemática constituyen cine porque analiza las propiedades culturalmente designadas para la expresión y el pensamiento de lo cinematográfico, así como los objetos de interés del pensar cinematográfico.

La cinemática ajustada al cine, o lo cinematográfico como dispositivo teórico, nos dice cómo es el cine porque también implica cómo podemos pensar el cine. Cada aspecto de la visualidad fílmica constituye un problema teórico. En los análisis de la primera parte del libro, los temas del color (Rudolf Arnheim) y del gesto visible (Béla Bálazs) plantearon, por ejemplo, casos de incompatibilidad. Refutar sus afirmaciones por separado hizo posible conjeturar ideas complementarias de los aspectos específicos señalados por esas proposiciones. Ninguna de ellas contiene una idea general del cine. Son asuntos específicos de la visualidad. Conceptualizaciones presentes en el dispositivo y que son eminentemente problemáticas.

En la introducción de este libro expuse que, durante el periodo de transición digital del cine, hubo una gama cada vez más amplia de estilos, así como un interés creciente de los investigadores en realizar estudios de teorías antes que de manifestaciones concretas del medio. Esta apertura o diversificación tecnológica, estilística y teórica tuvo consecuencias en los abordajes especializados. La diversidad condicionó el pensamiento sobre la especificidad. Hizo difícil realizar afirmaciones generalizables. Desaparecieron los estudios sobre la esencia. Hubo una suerte de giro epistemológico que condujo a investigaciones sobre teorías.

La diversificación tecnológica implicó la entrada de nuevos instrumentos y técnicas para crear imágenes con registro directo o sin necesidad de él. Las cámaras ultraligeras de alta definición potenciaron el realismo al tiempo que la irrealidad. Un documentalista pudo rodar ambientes cada vez más complejos

o crear imágenes con una apariencia cada vez más ajena a la visión común. Las formas narrativas siguieron vigentes, pero a menudo aparecieron desautomatizadas por recursos como la filmación entera en *point of view* (visión subjetiva) o por la producción entera con gráficos realizados con *software CGI*. Hubo películas rodadas completamente con la cámara de un teléfono móvil (*Tangerine,* Sean S. Baker, 2015) o con archivos de video restaurados mediante digitalización (*El evento*, Sergei Loznitsa, 2015). Estos ejemplos ilustran la ampliación de las posibilidades de producción y ayudan a explicar uno de los factores que condicionaron la diversidad de estilos de la actualidad.

Luego de analizar las teorías fundantes de la forma es posible decir que el replanteamiento estilístico del cine es parte de su naturaleza histórico-social. Este aspecto de la diversificación no es exclusivo de la época actual. La historia visual del cine es un proceso que ofrece consensos inestables sujetos a periodos de readaptación o de invención de cualidades formales que vuelven improbable elaborar tipologías abarcadoras. Para la teoría formal, cada película puede poseer una configuración única. La visualidad resultante puede ser exclusiva y, por tanto, no necesariamente representativa de una fórmula, un estilo o una corriente.

Esta afirmación también debe incluir el rol de la tecnología. El cine es una forma cultural donde la técnica es prioritaria y, sobre todo, evidente. Es un medio expresivo donde la irrupción de un nuevo instrumento tiene impacto en sus condiciones de expresividad. La diversificación estilística ha sido permanente porque el cambio tecnológico siempre ha estado allí. A su vez, el cambio tecnológico también proviene del empuje cultural o de la voluntad de crear poéticas y de concretarlas.

Las tecnologías han condicionado las convenciones sobre el tratamiento de las formas como también ciertas necesidades o proyectos han condicionado el desarrollo de tecnologías. Así fue el caso de empeño técnico de Stanley Kubrick que adecuó y creó lentes para conseguir los efectos de profundidad que requería en

Odisea 2001 (1968); otro caso más reciente estuvo en manos de Emmanuel Lubezki cuando ideó la Sandy's Box, una caja de luces LED que contribuyó a simular las condiciones de luz y los reflejos de una hipotética navegación en el espacio en *Gravity* (2013). Estilo y técnica, o técnica y estilo, participan en un proceso de condicionamientos mutuos. Ambas instancias son de origen cultural y están sujetas a la naturaleza constructiva y formativa del medio.

La evidencia de que la diversidad estilística-tecnológica acompañó al cine desde sus orígenes confirma la funcionalidad de la teoría formal como entramado conceptual para el estudio de la poética. También aporta algunos datos sobre la era epistemológica que presenciaron los estudios del cine. El concepto de forma no es generalizador. Sus proposiciones no alcanzan a delimitar una noción completa de la especificidad del cine. Es un término caracterizador. Es útil para la comprensión de las propiedades y valores de una cierta visualidad y de los condicionamientos culturales de su contexto.

Al mismo tiempo, este concepto puede partir del entendimiento de la configuración formal y del tipo de imagen que suscita para vincularlo con otras disciplinas en el estudio de aquello que un filme puede decir en otros ámbitos. Los problemas en torno a la ideología, la mentalidad, las constricciones políticas o las representaciones sociales, por ejemplo, no pueden prescindir de un análisis formal. De hecho, las proposiciones sobre esas materias pueden constituir herramientas para la refutación del dispositivo teórico de la visualidad. Como establecí en la conjetura sobre el constructivismo, *una teoría de la forma en el cine no tiene sentido si no considera la base social de sus propiedades, así como su repercusión en el establecimiento de consideraciones temáticas sobre la sociedad como tampoco es útil un enfoque de análisis político o sociológico si este no incluye descripciones mínimas de la configuración o el sistema visual de las películas.*

Esta posibilidad confirma que la concepción formal hace mirar al *cine como cine*; pero también permite entenderlo como una *cul-*

tura visual, antes que como un lenguaje, cuya acción o condicionamiento en la sociedad y en otras disciplinas es comprensible sólo a partir de un previo establecimiento de las propiedades formales de una o varias películas. Además, el concepto hace mirar al cine como una cultura visual entre otras. Una visualidad con autonomía pero inmersa en un diálogo con otras formas al referirlas, adaptarlas o mezclarlas. El cine es una visualidad híbrida.

Los argumentos previos coinciden con un principio del neoformalismo por el que Kristin Thompson (1988) afirmó que esta concepción teórica no es un método definido, sino una construcción conceptual que permite elaborar distintos métodos según la diversidad formal de las configuraciones e imágenes fílmicas o según los objetivos de una problemática. Esta lectura del tema implica que la forma puede ser el fundamento conceptual de varios métodos con pretensiones puramente formales o de aquellos donde el análisis parte de la visualidad para elaborar observaciones sobre problemas de otras disciplinas.

Esta coincidencia con el neoformalismo permite recuperar la conclusión de que el concepto de forma no dice qué es el cine, sino que caracteriza las visualidades que son cinematográficas y contribuye a plantear maneras de estudiar el cine. La forma es un dispositivo teórico que no revela la totalidad del fenómeno del cine porque describe una suma de culturas visuales adaptadas a un conjunto de convenciones. Es una abstracción que contribuye a desarrollar estudios de la configuración formal y de su base cultural de modo tal que vayan más allá de lo meramente audiovisual.

La introducción de este libro presenta una descripción de cuatro enfoques del estudio formal. La *esencia general* representa el primero, el más antiguo y el más cuestionado en la actualidad. Un segundo tipo identifica y determina *técnicas codificables*, y suele tener fundamento en la estética y en la lingüística, ya que trata de encontrar valores fijos en los usos de ciertas propiedades. El

tercero entiende la forma como un *problema de sentido*; es decir, como la manera en que una visualidad dada construye ideas. Finalmente, un enfoque donde la forma tiene una *cualidad particular* porque uno de sus aspectos ofrece una problemática.

El dispositivo teórico formal integró los enfoques interesados en cualidades particularizadas y en problemas de sentido. El cine es tan diverso como su tecnología o como los entornos culturales donde tiene lugar. Tal heterogeneidad impide sintetizarlo en una definición generalizada, pero no impide sustentar una teoría coherente que sea capaz de explicarlo. Al desprenderse de aspectos sin suficiente relevancia teorética como las codificaciones o las "gramáticas", la teoría formal encontró mayor compatibilidad y sistematización.

Incluso, las refutaciones mutuas de las teorías ontológicas del cine-registro y el cine-forma contribuyeron a especificar aspectos que ya estaban incluidos en las proposiciones con pretensión totalizadora. El rechazo conceptual del registro y la certeza de que estamos frente a un conjunto compatible de conceptos viablemente metodológicos ofrece razones suficientes para considerar que la teoría formal es un sistema teórico consistente más allá de que ha sido resultado de un trabajo esporádico, ensayístico y más o menos interdisciplinario.

El concepto de forma fílmica designa un proceso de adaptación o traducción de una realidad objetiva o subjetiva a una visualidad cinematográfica cuyo sentido resulta de la construcción de un movimiento sintético. Este proceso no nos dice qué es el cine, pero sí nos permite reconocerlo. Dado que no toda imagen en movimiento es cine, la forma permite elaborar caracterizaciones de lo cinematográfico y, sobre todo, de los principales procedimientos a través de los cuales una película constituye una expresión, un sentido, una representación o una abstracción. Esta teoría permite analizar aquello que es fundamental para entender al cine como un medio autónomo. Pondera métodos donde la configuración

visual, la apariencia o la cualidad perceptiva de la imagen son los aspectos de mayor jerarquía para determinar con suficiente consistencia qué dice una película y cómo lo dice.

Esta certeza no sólo tiene importancia como instrumento de análisis. También es importante porque admite la condición cultural del proceso de producción de esas imágenes. Las formas son configuraciones visuales que no existen en un vacío humano. Están condicionadas por una base social. Entender lo cinematográfico equivale a reconocer los indicios de culturas y sociedades que están presentes en la visualidad de las películas o en los patrones de estilo de autores o corrientes.

La propia teoría formal está sujeta a examen. Su vigencia reside en que su fundamentación, sus conceptos y sus problemáticas puedan ser complementadas a través de refutaciones. La concepción formal debe ampliar sus nociones a la base social y cultural. Necesita integrar por completo los procesos cognitivos y las prácticas o esquemas cotidianos que inciden en la realización de cine y que son previos a cualquier producción. Esta afirmación no es una novedad. Algunas nociones del constructivismo fueron incluidas de manera velada en las teorías y poéticas de Sergei Eisenstein, Rudolf Arnheim, Béla Balázs y entre los trabajos de autores contemporáneos como David Bordwell y Kristin Thompson.

Otro desafío para el teórico formal consiste en encontrar refutaciones que permitan ampliar sus problemáticas más allá de aquellos estudios donde el cine en sí (el cine como visualidad) no sea el interés central del investigador. En algunos casos, el trabajo con la teoría formal también se ha convertido en un procedimiento rutinario. Es necesario procurar métodos que vayan más allá de la corroboración; que no procuren indagar sólo aquellos casos donde la percepción ordinaria está alterada por un proceso formativo o donde ocurre el "desvío" culturalmente condicionado que identificó Philipe Dubois. Cuanto más específica y

contrastada esté esta corriente teórica, sus enunciados revelarán con mayor profundidad cómo es el cine y cómo puede incidir en la creación de una memoria y de una semántica del ser humano, de sus tecnologías y de sus sociedades.

Fuentes

Bibliografía

Alatorre, Claudia Cecilia (1999). *Análisis del drama*. México: Escenología.

Alberá, François (1998). *Los formalistas rusos y el cine. La poética del filme*. Barcelona: Paidós.

Amiel, Vincent (2005). *Estética del montaje*. España, Madrid: Adaba Editores.

Andrew, Dudley (1992). *Las principales teorías cinematográficas*. España, Barcelona: Gustavo Gili.

Aristóteles (2006). *Poética* (traducción de Salvador Mas). España, Madrid: Colofón.

Arnheim, Rudolf (2008). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. España: Alianza.

——— (1996). *El cine como arte*. España: Paidós.

Aumont; Jacques; Marie, Michel (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. Argentina: La Marca.

——— (2005). *La imagen*. Barcelona: Paidós.

Balázs, Béla (2009). *El hombre visible o la cultura del cine*. Buenos Aires: El Cuenco de Plata.

——— (1978). *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bayer, Raymond (2002). *Historia de la estética*. México: Fondo de Cultura Económica.

Bazin, André (2008). *¿Qué es el cine?* España: Rialp.

Bell, Clive (1923). *Art*. Londres: The Balantyne Press.

Bellantoni, Pati (2005). *If it´s Purple, Someone's Gonna Die. The Power of Color in Visual Storytelling*. Estados Unidos: Focal Press.

Beristáin, Helena (2001). *Diccionario de retórica y poética*. México: Porrúa.

Bettinson, Gary; Rushton, Richard (2010). *What is Film Theory? An Introduction to Contemporary Debates*. Estados Unidos: McGraw Hill.

Bordwell, David (1995). *El significado del filme*. España: Paidós.

——— (1996). *La narración en el cine de ficción*. España: Paidós.

——— (2002). "Intensified Continuity" *Film Quarterly*, Vol. 55, No. 3, Oakland: University of California Press.

Bordwell, David; Carroll, Noël (1996). *Post-theory. Reconstructing Film Studies*. Estados Unidos: The University of Wisconsin Press.

Bordwell, David; Thompson, Kristin (2008). *Arte cinematográfico*. México: McGraw Hill.

Buckland, Warren (2012). *Film Theory: Rational Reconstructions*. Inglaterra, Londres: Routledge.

Bürch, Noël (2008). *Praxis del cine*. España: Fundamentos.

Camacho, Hermelinda; Fontaines, Tomás (2005). "Características de una "investigación racional": teorías de Lakatos y Popper". *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, enero-abril, pp. 129 140. Venezuela: Universidad Católica Cecilio Acosta.

Carroll, Noël (1988). "Film-Mind Analogies: the case of Hugo Münsterberg". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 46, No. 4, pp. 489 - 499. Estados Unidos: American Society for Aesthetics.

——— (1988). *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Estados Unidos, Nueva Jersey: Princeton University Press.

——— (1996). *Theorizing The Moving Image*. Estados Unidos: Cambridge.

Casetti, Francesco (2000). *Teorías del cine*. España: Cátedra.

——— (2007). "Theory, Post-Theory, Neo-Theories: Changes in

Discourses, Changes in Objects". *Cinémas: Journal of Film Studies*, Volume 17, No. 23, pp. 33-45. Canadá.

Castellanos Cerda, Vicente (2011). "Espacio y tiempo en el cine digital. La puesta en computadora o puesta digital del "cine cinemático". *Actas IV Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico*, pp. 1022-1033. Madrid: Universitat Jaume I, Castellón.

Chion, Michel (1993). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. España: Paidós.

Colman, Felicity; ed. (2009). *Film Theory And Philosophy: The Key Thinkers*. Canadá: McGill Queen's University Press.

Dubois, Philippe (2008). *El acto fotográfico y otros ensayos*. Buenos Aires: La Marca Editora.

Eisenstein, Sergei (1987). *Nonindifferent Nature*. Estados Unidos: Cambridge University Press.

——— (2001). *Hacia una teoría del montaje. Volumen I*. Barcelona: Paidós.

——— (2002). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp.

Farber, Manny (1974). *Arte termita contra arte elefante blanco*. Madrid: Anagrama Editorial.

Fernández Arenas, José (1984). *Teoría y metodología de la historia del arte*. Barcelona: Anthropos.

Fernández Cifuentes, Luis (1978). "García Lorca: teatro del tiempo-tiempo del teatro". *Journal of Spanish Studies: Twentieth Century*, Vol. 6, No. 3, pp. 175 192. Estados Unidos, Filadelfia: Society of Spanish & Spanish American Studies.

García, Rolando (2000). *El conocimiento en construcción. De las formulaciones de Jean Piaget a la teoría de los sistemas complejos*. Barcelona: Gedisa.

Gardies, René; comp. (2014). *Comprender el cine y las imágenes*. Buenos Aires: Marca Editora.

Glare, P.G. W; ed. (1968). *Oxford Latin Dictionary*. Oxford: Claredon Press.

Huxley, J. S. (1955). "Evolution, Cultural and Biological". En *Yearbook of Anthropology*. Chicago: University of Chicago.

Jiménez, José (2006). *Teoría del arte*, España: Tecnos Alianza.

Kahler, Erick (2009). *La desintegración de la forma en las artes*, México: Siglo xxi Editores.

Kardish, Laurence (2010). *Weimar Cinema, 1919-1933. Daydreams and Nightmares*. Estados Unidos, Nueva York: The Museum of Modern Art (Moma).

Kracauer, Siegfried (2001). *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. España: Paidós.

Lotman, Yuri (1996). *Semiosfera i*. Madrid: Cátedra-Universidad de Valencia.

Magee, Bryan (2000). *Popper*. México, Distrito Federal: Colofón.

Metz, Christian (2002). *Ensayos sobre la significación del cine (1964-1968). Volumen 1*. Barcelona: Paidós.

Münsterberg, Hugo; edición de Alan Langdale (2002). *The Photoplay. A Psycological Study and Other Writings*. Estados Unidos, Nueva York: Routledge.

Pecori, Franco (1977). *Cine, forma y método*. Barcelona: Gustavo Gili.

Perkins, V. F. (1976). *El lenguaje del cine*. España: Fundamentos.

Platón (2010). *Fedro*. España: Ediciones Akal.

——— (2008). *La República*. España: Ediciones Akal.

Popper, Karl (1991). *Conjeturas y refutaciones*. Madrid: Paidós.

——— (2011). *La lógica de la investigación científica*. España: Tecnos.

Read, Herbert (2007). *El significado del arte*. Buenos Aires: Losada

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

Roberston, Robert (2009). *Eisenstein on the Audiovisual. The Montage of Music, Image and Sound in Cinema*. Nueva York: Tauris Publishers.

Rodríguez Arias, Enerio (2003). "Un aporte de Karl R. Popper a la filosofía de la ciencia". *Paradigmas*, No. 1, pp. 28.49. República Dominicana.

Ruso, Eduardo (2005). *Diccionario de cine*. España: Paidós.

Sánchez Vázquez, Adolfo (1972). *Antología. Textos de estética y teoría del arte*. México: unam.

Sorlin, Pierre (1992). *Sociología del cine. La apertura para la historia de mañana*. México: fce.

Souriau, Ettiene (2010). *Diccionario de estética*. Madrid: Akal.

Stam, Robert (2001). *Teorías del cine*. España, Barcelona: Paidós.

Talbot, Daniel (1975). *Film: an Anthology*. Estados Unidos: University of California Press.

Tatarkiewicz, Wladyslaw (2008). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mímesis, experiencia estética*. Mardrid: Alianza Tecnos.

Thompson, Kristin (1988). *Breaking The Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. New Jersey: Princeton University Press.

Todorov, Tzvetan; comp. (1980). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México: Siglo xxi.

Verdugo, Carlos (1996). "La filosofía de la ciencia de Popper". *Estudios Públicos*, No. 62, pp. 181-195. Chile: Centro de Estudios Públicos.

Viñas Piquer, David (2007). *Historia de la crítica literaria*. España, Barcelona: Ariel.

Watzlawick, Paul; comp. (1994). *La realidad inventada. ¿Cómo sabemos lo que creemos saber?* Barcelona: Gedisa.

Wölfflin, Heinrich (1929). *Principles Of Art History: The Problem Of The Development Of Style In Later Art*. Estados Unidos: Dover Publicactions.

Zunzunegui, Santos (2007). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra Universidad del País Vasco.

Filmografía

300 (2006) Zack Snyder, Estados Unidos.

Anima Mundi (1992), Godfrey Reggio, Italia.

Anticristo (2009) Lars von Trier, Dinamarca, Alemania, Francia, Suecia, Italia, Polonia.

Armadillo (2010) Janus Metz Pedersen, Dinamarca.
Caballo dinero (2014) Pedro Costa, Portugal.
Chronos (1985), Ron Fricke, Estados Unidos.
Downhill (1972) Alfred Hitchcock, Reino Unido.
Dreamwork (Cinemascope Trilogy) (2002) Peter Tscherkassky, Austria.
El árbol de la vida (2011) Terrence Malick, Estados Unidos.
El cuerpo del rey (2012) João Pedro Rodrigues, Portugal.
El gran hotel Budapest (2014) Wes Anderson, Estados Unidos, Alemania, Reino Unido.
El mago de Oz (1939) Victor Fleming, Estados Unidos.
El niño y el mundo (2013) Alê Abreu, Brasil.
El origen (2010) Christopher Nolan, Estados Unidos.
El origen del planeta de los simios (2011) Rupert Wyatt, Estados Unidos.
En el mar (2007) Peter B. Hutton, Estados Unidos.
French Can Can (1955), Jean Renoir, Francia, Italia.
Ga'Hoole. La leyenda de los guardianes (2010) Zack Snyder, Estados Unidos, Australia.
Hardcore Henry: Misión extrema (2015) Ilya Naishuller, Rusia, Estados Unidos.
Intensamente (2015) Pete Docter y Ronnie Del Carmen, Estados Unidos.
Juventud (2015) Paolo Sorrentino, Italia, Francia, Reino Unido, Suiza.
L'arrivée (Cinemascope Trilogy) (1998) Peter Tscherkassky, Austria.
La gran belleza (2013) Paolo Sorrentino, Italia, Francia.
La quimera del oro (1925) Charles Chaplin, Alemania.
Las alas del deseo (1987) Wim Wenders, Alemania Occidental, Francia.
Leviathan (documental) (2012) Lucien Castaing Taylor y Verena Paravel, Francia, Reino Unido, Estados Unidos.
Matrix (1999) Lana y Lilly Wachowski, Estados Unidos.
Moebius (2013) Kim Ki Duk, Corea del Sur.
Outer space (Cinemascope Trilogy) (1999) Peter Tscherkassky, Austria.
P3nd3jo5 (2013) Raúl Perrone, Argentina.
Pina (2011) Wim Wenders, Alemania, Francia, Reino Unido.
Que tu alegría perdure (2014) Denis Côté, Canadá.

Rango (2011) Gore Verbinski, Estados Unidos.

Redención (2013) Miguel Gomes, Portugal, Francia, Alemania, Italia.

Sayat Nova: el color de la granada, (1969) Sergei Parajanov, Unión Soviética, Francia.

Un gran dinosaurio (2015) Peter Sohn, Estados Unidos.

Una zeta y dos ceros (1985) Peter Greenaway, Reino Unido, Países Bajos.

Upstream color (2013) Shane Carruth, Estados Unidos.

Cine y forma
Fundamentos para conjeturar la visualidad fílmica

Versión electrónica
Noviembre de 2019

En su formación se utilizó la tipografía
Scala Offc Pro y su variante Scala Sans Offc.

Cine y forma

Fundamentos para conjeturar la visualidad fílmica

El cine experimenta una diversificación tecnológica, estilística y epistemológica debida a la estabilización del soporte digital, la multiplicación de poéticas y la existencia de disertaciones que abarcan teorías antes que películas. Mediante una adecuación de procedimientos ideados por Karl Popper, este libro fundamenta la *visualidad fílmica* para revelar el papel de la teoría formal en la comprensión del cine contemporáneo.

Este trabajo considera que el contraste y la conjetura son herramientas que permiten potenciar los conceptos de las teorías de Hugo Münsterberg, Rudolf Arnheim y Béla Balázs para ensayar nociones sobre la adaptación, el movimiento sintético, el motivo, el tema fílmico, el realismo, el cine digital, la cineplástica y el espacio profundo.

La primera parte analiza la consistencia de tres teorías pioneras y confronta sus contenidos con las ideas de autores como Sergei Eisenstein, Noël Burch, Christian Metz, Franco Pecori, Michel Chion, David Bordwell y Kristin Thompson para actualizar algunos conceptos y recurrir a ellos en una serie de conjeturas que conforman la segunda mitad del trabajo.

El resultado es una suerte de teoría de teorías que parte de la revisión crítica del enfoque formal, considerado como el más remoto del pensamiento sobre este medio, y que deriva en una propuesta conceptual sin dejar de lado reflexiones de filmes como *Pina, Leviathan, Sayat Nova, El árbol de la vida, Caballo dinero, P3nd3jos y La gran belleza.*

9 786072 817043