

4. Experiencia del pensamiento

Presentación

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

¹ Krauze, 12 de septiembre de 2001: primera plana del diario **Reforma**.

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

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

4.1. La razón logopática

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

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

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

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

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

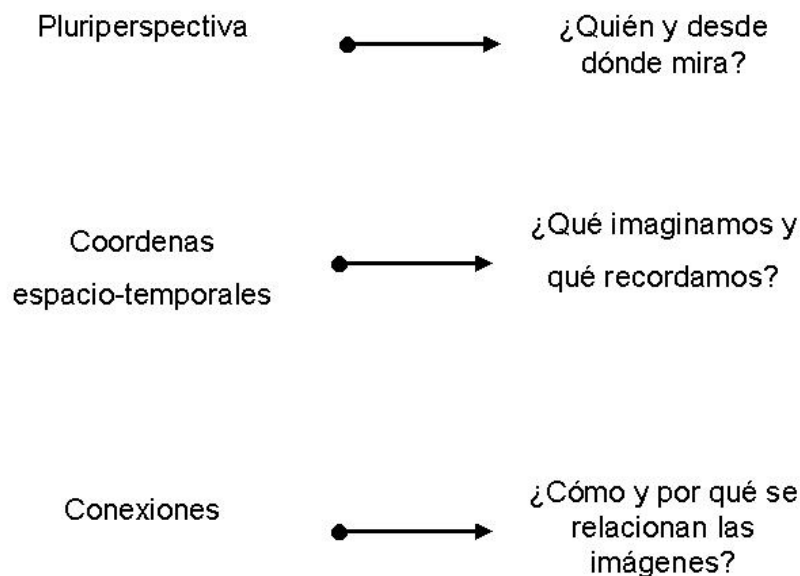
1. Para nosotros lo más importante: el concepto-imagen se instaura y funciona dentro del contexto de una experiencia que sólo si se tiene se puede entender: *“Saber algo, desde el punto de vista logopático, no consiste solamente en tener ‘informaciones’, sino también en **haberse abierto a cierto tipo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

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

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

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

Técnicas cinematográficas



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Si bien, como el mismo Deleuze afirma, las tres variedades de imágenes pueden formar parte de cualquier película, es evidente que por lo dicho en estas líneas y por los ejemplos a lo que remite el autor, **La rueda** de Abel Gance (Francia, 1922) y **El hombre de la cámara** de Dziga Vertov² (Polonia, 1929), se refiere a un cine no narrativo, independiente de la trama y de los personajes, pues de otra manera la cámara siempre estaría en función de ambos elementos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

De la imagen-movimiento a la imagen-tiempo

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

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

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

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

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

4.3. Cine, lenguaje y pensamiento

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.4. Semiótica, ciencias cognitivas y cine

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

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

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

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

4.4.1. Semiótica y psicoanálisis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.4.2. La respuesta cognitiva estadounidense

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

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

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

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

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

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

localización más personajes – objetivos – intentos – desenlace – resolución

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

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

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

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

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

4.4.3. La respuesta de la semiótica cognitiva cinematográfica

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.5. El cine: materia signaléctica

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

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

Resumanos:

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

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

4.6. Estética y pensamiento

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.7. Análisis

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

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

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

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

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

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

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

- Conocer cómo la técnica cinematográfica consigue ser impactantemente cognitiva.

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

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

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

La computadora y el índice

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



La tierra desde el espacio.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Arqueología de la cinematografía de The Matrix

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

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

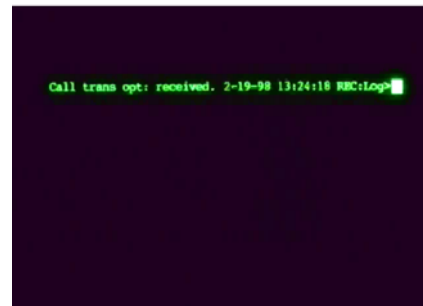
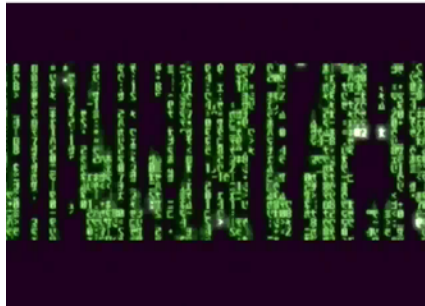
Los hermanos Wachowski nos muestran un punto de vista inédito, a tal grado impactante que ha sido copiado y parodiado. ¿Qué ocurre en las secuencias digitalizadas de estas películas que no logramos liberarnos de ellas? Esta pregunta ha estimulado una búsqueda y ha abierto un camino de explicación, que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

El inicio de la película, cual estructura fractal⁴, está compuesto de elementos reiterados en el resto de las secuencias digitalizadas del film, donde destacan los diversos puntos de vista de los personajes hasta llegar a un **no punto de vista** o un punto de vista exclusivo de la cámara.

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

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

- el del espectador como usuario de la computadora,



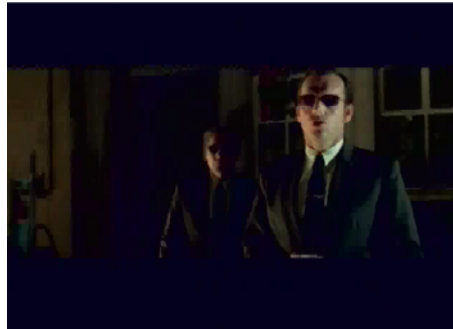
- el de Trinity,



- el de los policías,



- el de los agentes,



- el de la cámara.



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

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

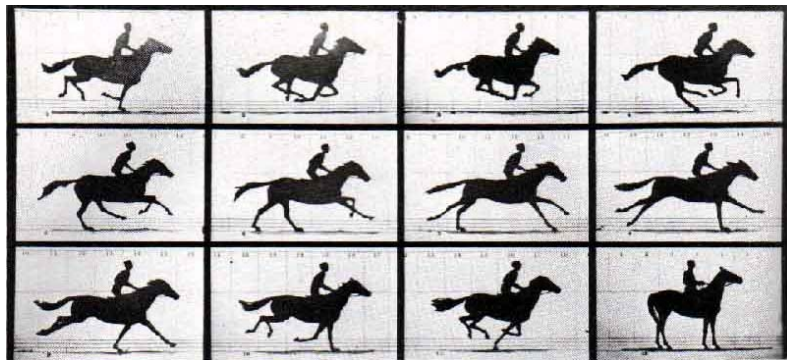
La toma 25 de tan sólo tres segundos de duración es la más importante de este film: Trinity, tras un breve impulso, se sostiene en el aire, queda suspendida a la vez que la cámara da un giro de 180°. Actores y ambiente se congelan, pero la cámara continúa su rápido movimiento. El juego campo-contracampo se interrumpe, cambia el soporte del film: **de la imagen óptica-química se pasa a la imagen digital**, el sonido indicial, aquel que necesita de su referente para existir, también termina para dar paso a un sonido acusmático fonogenerado⁵. El soporte digital de la imagen y del sonido muestra una toma casi virgen de toda causalidad con el mundo real, resulta de ello una imagen-concepto perturbadora, un cuestionamiento de la representación de la realidad, del tiempo y del espacio que, sin embargo, tiene apariencia de verdadera.

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

⁵ Sonidos sin fuente, originados gracias a la tecnología.

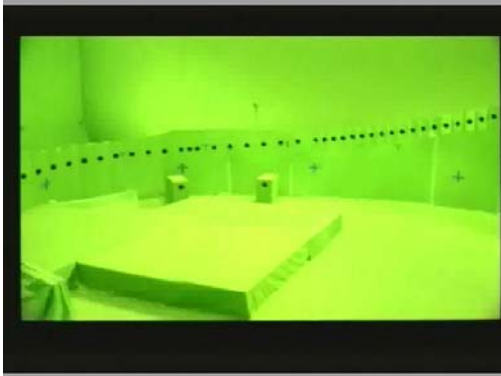
En el resto de las secuencias digitalizadas de ambas películas, **el espacio y el tiempo se moldean según la realidad cinematográfica, en otra sería imposible**. El devenir del tiempo se interrumpe y el espacio se congela, los objetos quedan suspendidos en el aire como cuando lo están en un denso líquido,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

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



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

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

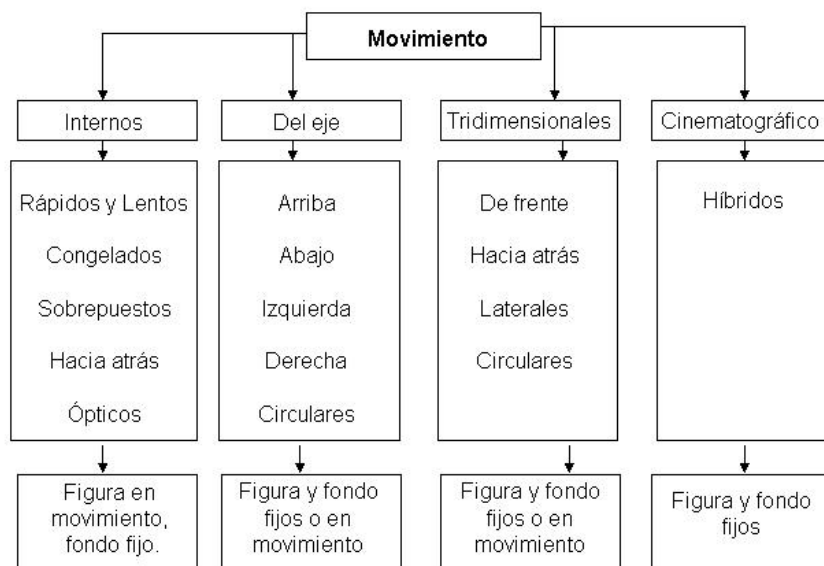


Al igual que Muybridge, los hermanos Wachowski utilizaron cámaras de fotografía fija, sólo que esta ocasión fueron digitales.

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

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

Independencia de la cámara: del registro al movimiento cinematográfico



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

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

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

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

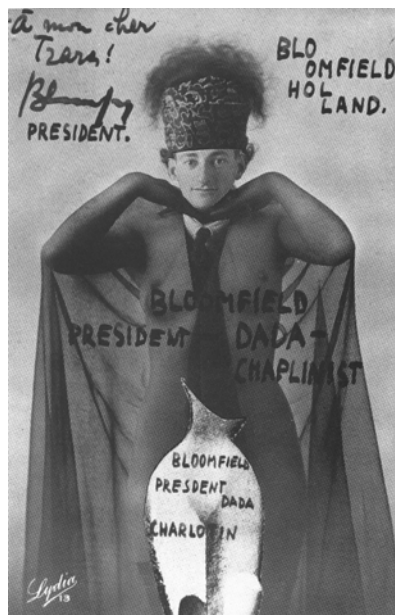
El esquema en el último tipo de movimiento, el cinematográfico, parece contradecirse, pues le corresponde una figura y fondo fijos, pero si partimos de la idea de que **la evolución del cine ha tenido en el intento de independencia de la cámara respecto al emplazamiento, a los actores, al relato y al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

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

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

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

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



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

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



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



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



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

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

Antigravedad, velocidad y tiempo

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

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



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



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

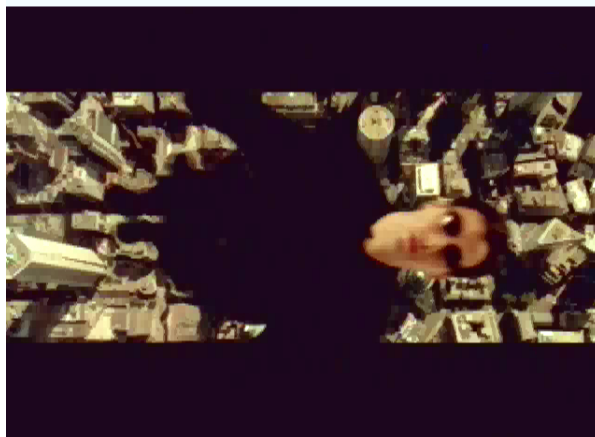




Primera gran prueba de Neo: el salto, no lo logra, pues aún no cree que es el elegido.

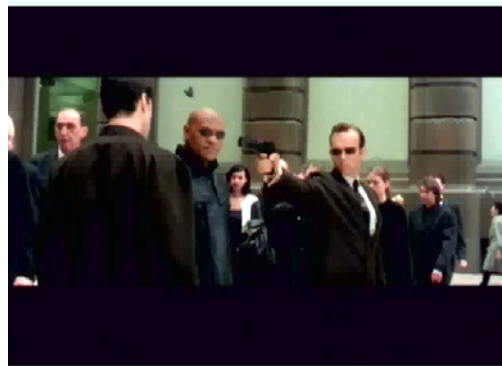
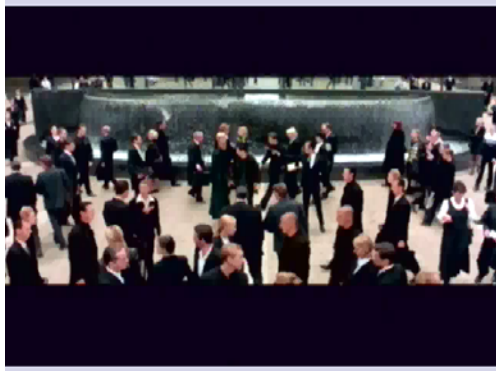


En la estación del metro, comienza el duelo entre el agente Smith y Neo. Tratamiento irónico al más puro estilo del *Western* estadounidense, un periódico vuela, presagia la tormenta. Campo-contracampo, primero se ve al agente prepararse para tomar su pistola, en contracampo, Neo hace lo propio. Desafían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



Prueba final: Neo vuela.

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



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





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



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

El fin de los metarrelatos emancipadores: religión y tecnología

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

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

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

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

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

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

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

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

4.7.2. Minority Report o el juego de los montajes

Ficha técnica:
Steven Spielberg,
Minority Report
(Sentencia previa)
Estados Unidos, 2002

El cine tiene sus propios medios para generar significados, uno de ellos es la forma cómo se yuxtaponen, organizan y jerarquizan las secuencias de una película. En el cine contemporáneo, este recurso conceptualmente nombrado montaje o puesta en serie, se caracteriza por una experimentación a favor de la producción de ciertos pensamientos o emociones en el espectador.

En el presente análisis se explican cuatro formas de montaje, empleadas en la construcción de los primeros minutos del film de Steven Spielberg, no sólo para reconocer la variedad del estilo visual hollywoodense, sino principalmente para develar la estructura visual que produce en el espectador algún tipo de respuesta racional o emotiva.

Hablamos de montajes en plural, pues en los primeros minutos de este film del director norteamericano aparecen entrecruzadas, pero bien diferenciadas, cuatro formas distintas de enlazar las imágenes. Montajes también porque no sólo se unen fragmentos rodados por separado, sino también porque todos ellos son ensamblados en una pieza. Montajes porque cada uno produce un efecto particular en el espectador, ya sea rompiendo todo nexo causal o ya sea respetando los más elementales principios del *raccord*. Finalmente, montajes en la medida en que se hace visible el carácter heterogéneo del acto de montar una película, según cierta intención **narrativa, plástica o psicológica**.

Ahora bien, el montaje en los estudios cinematográficos se ha considerado como un mero dispositivo técnico o el procedimiento inmediato anterior a la finalización de una película, pero a la vez se la ha distinguido como uno de los elementos artísticos particulares y constitutivos del cine. En sí, el montaje es una forma particular que tiene el cine de ordenar el espacio y el tiempo cinematográficos, o en otras palabras, el campo visual del espectador, transformado en campo cinematográfico gracias al diseño del set y al dinamismo de la cámara, es ordenado y jerarquizado por el mecanismo técnico del montaje. Tal vez por esta especie de sintaxis cinematográfica resultado de una

imposibilidad, de la imposibilidad de filmar una película en un solo plano⁶, algunos teóricos lo hayan concebido como el elemento que define la función y esencia del cine. Ciertos ejercicios y estilos de filmación, ahí está el caso del famoso efecto Kuleshov o el montaje de choque de Eisenstein, han intentado orientar las respuestas emotivas y cognitivas del espectador cuando se asocian dos imágenes en el plano sintagmático de una película.

El cine clásico norteamericano heredó de D. W. Griffith (1915) una forma de articulación del espacio y del tiempo en el cine narrativo que posteriormente se codificó al grado de formar parte de los conocimientos básicos de cualquier cineasta. El principio es muy sencillo: una toma de establecimiento informa al espectador sobre la totalidad del espacio que posteriormente aparecerá fragmentado por el uso variado de tomas de acercamiento: *“La responsabilidad de este establishing shot, como lo denominaron los norteamericanos, es fácil de deducir, por lo que la decisión respecto a la posición de cámara predetermina el eje y las futuras posibilidades de tratamiento del espacio para el resto de la secuencia”* (Sánchez-Biosca, 1996: 143). Con la predeterminación del eje y el control de las posibilidades de tratamiento del espacio de una secuencia, se está asegurando también la orientación del espectador dentro del encuadre y la subordinación del montaje al flujo natural del relato.

Sin embargo, los efectos del montaje en el espectador pueden ir o no unidos al relato cinematográfico. Por ejemplo, las vanguardias cinematográficas de la primera parte del siglo XX emularon al cubismo en pintura mediante el uso del *collage*, o bien, el impresionista francés Abel Gance experimentó con un montaje tan breve y veloz que muy bien podría ser uno de los antecedentes de la cultura visual contemporánea que ha entronizado al video-clip como el mayor logro de la era audiovisual. En general, las vanguardias no ocultaron este artificio de organización de una película, por el contrario, pretendieron justificarlo y usarlo en función de su plasticidad artística, así lo vincularon a otras expresiones rítmicas como la música y la poesía.

Por su parte, el cine norteamericano, preocupado en constituir una industria narrativa, pronto se vio en la necesidad de ocultar la fragmentación propia del montaje, la práctica

⁶ Cuando se ha demostrado que no es imposible filmar una película en un solo plano, ésta se considera como una obra excepcional. Se puede mencionar **Rope**(La Soga) de Alfred Hitchcock filmada en 1948, o bien, las cada vez más numerosas películas recientes hechas con video digital, factor que facilita el rodaje de un solo plano de alrededor de hora y media de duración.

del *raccord* en el rodaje permitió hacer invisible los cortes entre imágenes y propició la libre circulación de las acciones de los personajes.

El cine pareció dividirse en dos: las vanguardias artísticas en defensa de un montaje plástico y el cine narrativo hollywoodense favoreciendo un montaje invisible. Sin embargo, los extremos tienden a coincidir y el cine contemporáneo prueba cómo un montaje plástico puede tener implicaciones narrativas y cómo un montaje invisible puede ser un elemento que evidencie su propio artificio: la yuxtaposición de imágenes.

En este sentido, Spielberg fija anticipaciones, omisiones de información y bloqueo de las acciones de los personajes para ejercer diversos efectos emotivos y cognitivos en el espectador. El recurso es el mismo, pero su tratamiento es diferenciado, de tal forma que organiza la experiencia del espectador gracias a un juego en el montaje entre lo plástico (artístico) e invisible (narrativo). Revisemos este juego:

1. las visiones dispersas de los **precogs** (montaje plástico),
2. la reconstrucción detectivesca de esas visiones por parte del jefe del Departamento de Precrimen, John Anderton (montaje plástico),
3. la organización clásica del montaje que reconstruye las coordenadas espacio-temporales del mundo representado en el film (montaje invisible),
4. el ensamble general de los tres montajes anteriores (montaje invisible).

Los precogs, testigos de asesinatos futuros pero nunca cometidos, *ven* una nueva premonición en las pantallas circulares gracias a la tecnología del año 2054: imágenes aisladas, sin una continuidad lógica que simulen un sueño o un *collage* artístico. Spielberg organiza estas imágenes de acuerdo a estudios psicológicos cognitivos: ¿cómo reconstruyen los testigos la escena de un crimen, esto es, cómo la recuerdan? Se trata de una situación angustiante, intensa desde la perspectiva emocional, la mente pelea o vuela: *no quieres detenerlo, pero no quieres que te suceda*. Se vive la paradoja emocional, pero en la sala cinematográfica el espectador no corre ningún riesgo, pues se emociona con lo falso, en cambio, el testigo real sufre porque teme perder la vida. El resultado de la reconstrucción de los testigos se reduce a la suma de detalles fragmentados en la búsqueda de un hilo conductor que ayude a establecer relaciones causales y temporales. No se recuerda el todo, sólo lo que azarosamente punzó los recuerdos de los testigos. Al inicio de la película se ven imágenes borrosas, inconexas, difíciles de seguir, algunas

hacia atrás, en desorden según los acontecimientos del crimen, éste es el primer montaje plástico, nombrado aquí como **manierista**.

Las imágenes iniciales son la materia prima del segundo tipo montaje plástico, donde se evidencia el aparato de enunciación cinematográfico, cuando los policías de Precrimen **montan** o editan la secuencia en búsqueda de información, ya sea para comprender la lógica de los hechos, ubicar los detalles espaciales (pues los temporales los dan los precogs), o para conocer la identidad de los involucrados. En términos cinematográficos se trata de un montaje intermedio entre el estilo manierista y el clásico. Se podría llamar **metamontaje**.

La película no escapa al montaje invisible a favor de la inteligibilidad del relato, pues de manera paralela muestra, al más puro estilo del **montaje clásico**, tercer tipo, los *hechos*, la realidad de los acontecimientos según el orden lógico y temporal, no sólo del relato, sino de nuestra experiencia diaria con el tiempo y el espacio. El recurso es el *raccord* que permite aparentar un mundo real donde tan sólo hay fragmentos discontinuos de imágenes.

El ensamble general de los primeros minutos del film, permite referirnos al último tipo de montaje invisible, el de la obra en su conjunto que en el caso de **Minority Report** se organizó mediante uno de los recursos más tradicionales del cine: **el montaje alternado** entre un perseguido y un perseguidor.

En suma, el montaje manierista presenta las imágenes de los precogs como fotos instantáneas o láminas del tiempo; el metamontaje pretende organizar la lógica real de los acontecimientos; el montaje clásico muestra acciones entrelazadas narrativamente; y el montaje alternado recurre a la tradición de acciones simultáneas en el tiempo, pero distanciadas en el espacio, para ensamblar estas primeras secuencias del film.

A continuación se detallan, mediante el análisis textual, estos cuatro tipos de montaje.

1. Manierista. Se trata de la primera secuencia. A excepción de la toma del inicio y del final la duración de los planos es muy breve, incluso de menos de medio segundo. No hay que olvidar que se trata de simular un recuerdo doloroso y fragmentado, en este sentido las imágenes no sólo cambian rápidamente, sino que también la cámara está en constante movimiento, barriendo o desenfocando la imagen, por lo regular entre cortes. Asimismo, la

cámara hacia atrás contribuye a esa sensación caótica: *algo pasa, es grave, pero no podemos hacer nada por detenerlo.*

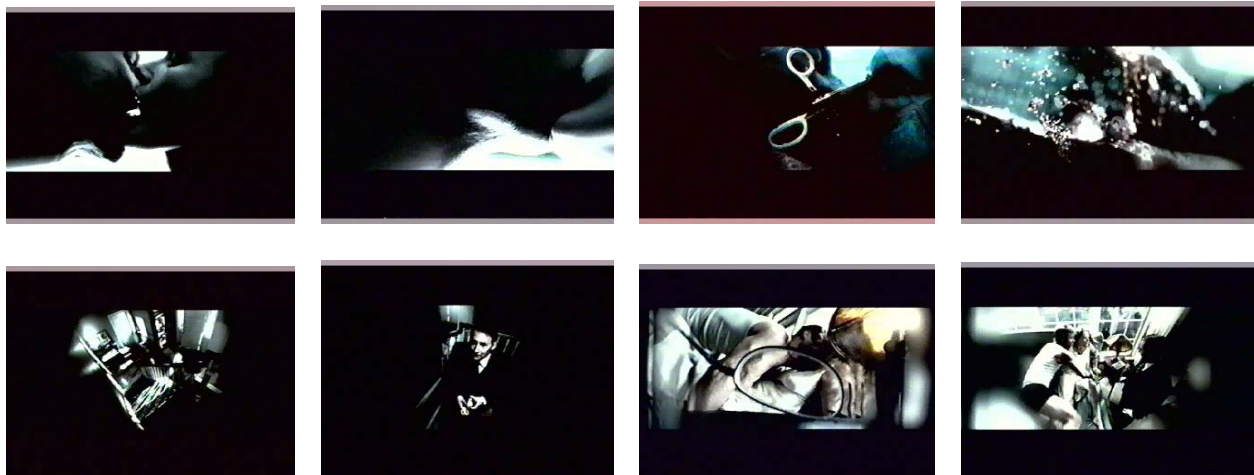
El sonido es importante en la recreación de una experiencia de la memoria, justo cuando lo que se desea es olvidar, el reposo o la intensidad de la línea musical está acompañada de pequeñas ráfagas de sonidos acusmáticos fonogenerados.

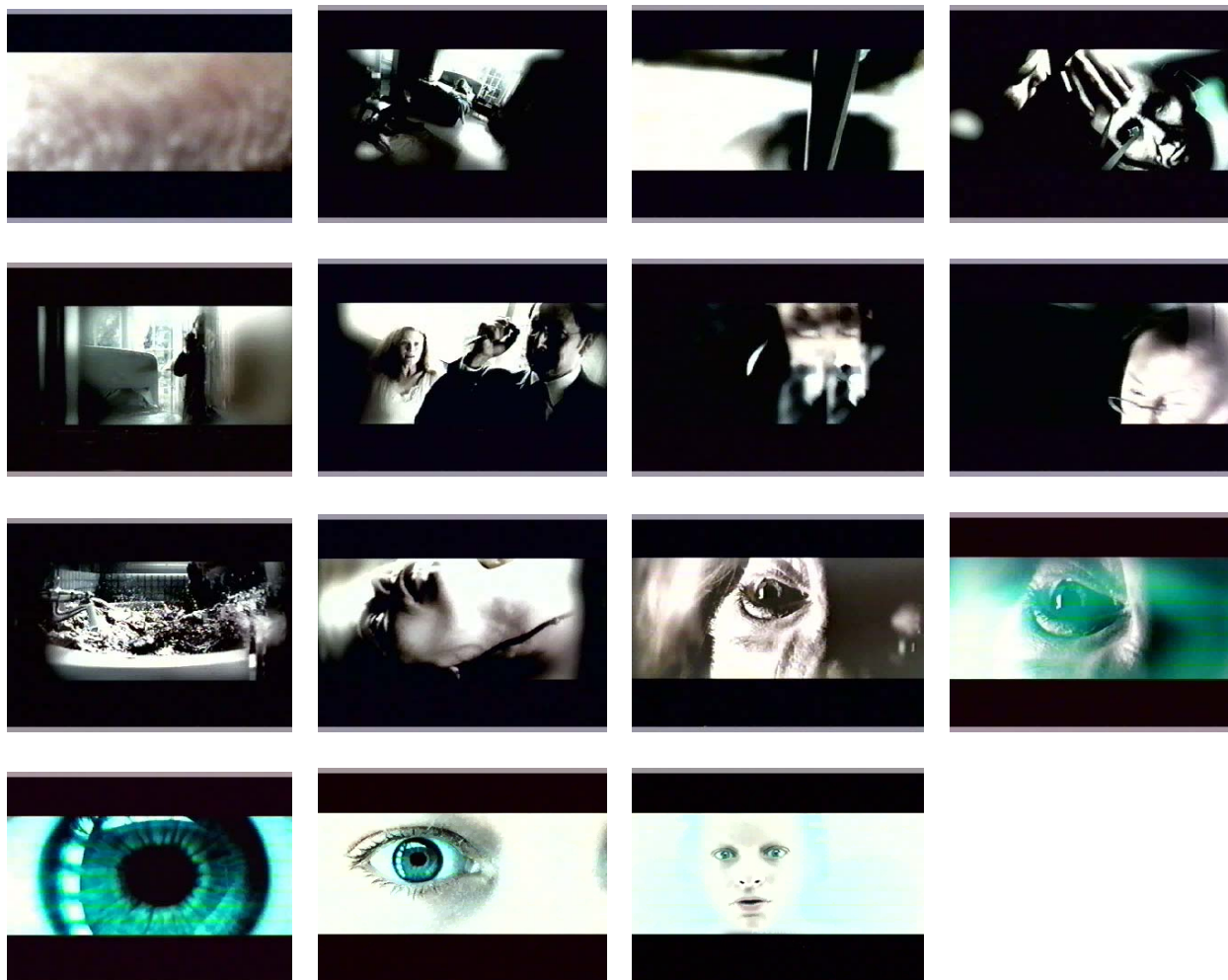
El ritmo en el montaje, se podría esperar, es acelerado 1.8 segundos por toma, pero si eliminamos las tomas de los extremos que son más largas (15 y 13 segundos), el promedio se reduce a 0.8 segundos, evidentemente cada imagen tan sólo la presenciamos como un destello difícil de relacionar. El montaje manierista hace que experimentemos la paradoja de querer comprender las acciones pero, a la vez, no lograrlo por falta de información.

Sin ninguna concesión, el director confunde al espectador, pues no hay personaje o acción de donde asirse, sólo la presentación inicial de un *collage* de imágenes y sonidos. Aunque posteriormente se comprenderá la función narrativa de esta secuencia, la impresión original es, más bien, de desorientación.

Este control en la información aumenta, todavía más, gracias al tratamiento en el tipo de encuadre: 61% encuadres cerrados, 28% medios y, únicamente, 11% abiertos. En general, se limita la cantidad de datos nuevos proporcionada por la puesta en escena (los objetos, la ubicación y la acción de los personajes). **El resultado es la simulación de una situación límite: la de presenciar un asesinato.**

Montaje manierista





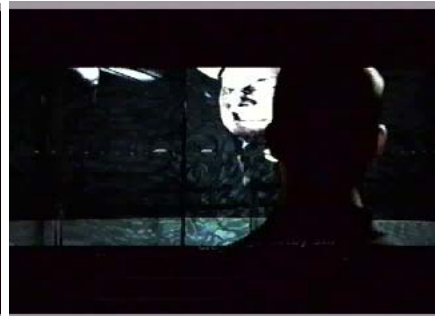
La secuencia se lee de izquierda a derecha. Las imágenes muestran la alteración espacial y temporal del montaje manierista.

2. **Metamontaje.** En la organización de las visiones de los precogs, los detectives tienen la posibilidad de manipular las imágenes gracias a los sensores de un guante especial. Los movimientos son laterales, circulares, de acercamiento, el personaje se convierte en el encargado de editar, *limpiar* en palabras de John, las imágenes, pero no sigue reglas de continuidad cinematográfica, sino principios de una supuesta realidad reconstruida, donde el espacio juega un papel primordial al ser la única información no proporcionada por los oráculos del año 2054. El tratamiento cambia radicalmente en relación a la primera secuencia, las tomas son más largas y está dividida por un montaje alternado entre ésta y la secuencia narrativa. Tal vez, el elemento más importante de la puesta en cuadro sea el uso de sonidos acusmáticos fonogenerados, 73.5% de las tomas, aunque su uso

corresponde más al intento de Spielberg por recrear una situación futura que por una demostración de independencia artística.

El efecto en el espectador, es el de la reconstrucción de acontecimientos, del esfuerzo que realizamos cuando no recordamos situaciones traumáticas, pero sabemos que es necesario hacerlo para comprender una nueva situación.

Metamontaje





John Anderton, cual director de cine, manipula las imágenes para reconstruir y darle un sentido a la secuencia.

3. **Montaje clásico.** Este film respeta el principio de transparencia del cine hollywoodense, a pesar de sus intentos por separarse de él. En el fondo los otros dos tipos de montaje plástico se subordinan al montaje clásico. Spielberg elimina toda ambigüedad para que a partir del minuto trece del film, no sólo el conflicto quede expuesto a los ojos del espectador, sino que promete, de alguna manera, facilitar el trabajo de comprensión del espectador mediante la reiteración de imágenes y sonidos. Esta secuencia resume el resto de la película, bastante lineal y predecible: del interés por la experimentación se pasa al desarrollo invisible de un film narrativo. Dos datos estilísticos lo corroboran: la cámara siempre sigue las acciones de los personajes y desaparecen los sonidos acusmáticos.

Montaje clásico





El montaje clásico hace que el espectador comprenda sin esfuerzos el relato del film, gracias a los principios de continuidad espacio-temporal.

4. Montaje alternado. El ensamble total es el cuarto tipo de montaje al que se recurre en los primeros minutos de la película. Tiene su base en el montaje alternado, característico del cine de suspenso: relación perseguidor-perseguido, en el que las tomas son cada vez más cortas y convergen en un lugar y momento determinados.

El suspenso, la fórmula mediante la cual el espectador sabe que algo pasará pero no sabe cómo ni cuándo, obliga a un pensamiento dinámico, a una gran actividad conjetural, pues la mente no se detiene y, aunque vaya de por medio el error, el público se adelanta a los hechos.

La puesta en escena y la actividad de la cámara también ayudan a este efecto global. Las secuencias manieristas se caracterizan por ser tomas rápidas, desenfocadas y sobre-

expuestas a la luz. Las tomas del metamontaje yuxtaponen imágenes de los precogs con la manipulación que de ellas hace el personaje principal, la dominante azul pretende representar la vida en el futuro, vida mediada por una avanzada tecnología. Las imágenes del montaje clásico rescatan las tonalidades rojizas para representar un mundo más cálido, el del hogar amenazado, el emplazamiento de la cámara nos da suficiente información para ubicar a los personajes, sus relaciones y acciones. Así las visiones futuristas de los precogs, el mundo tecnologizado de un departamento de policías y un hogar amenazado en su estabilidad emocional son los tres elementos que convergen en el montaje alternado, es decir, Spielberg traza un trayecto claro de emociones y predicciones: de compartir la experiencia de un asesinato, el espectador participa de las pistas incompletas para evitar el crimen.

Montaje alternado

1.



2.



3.



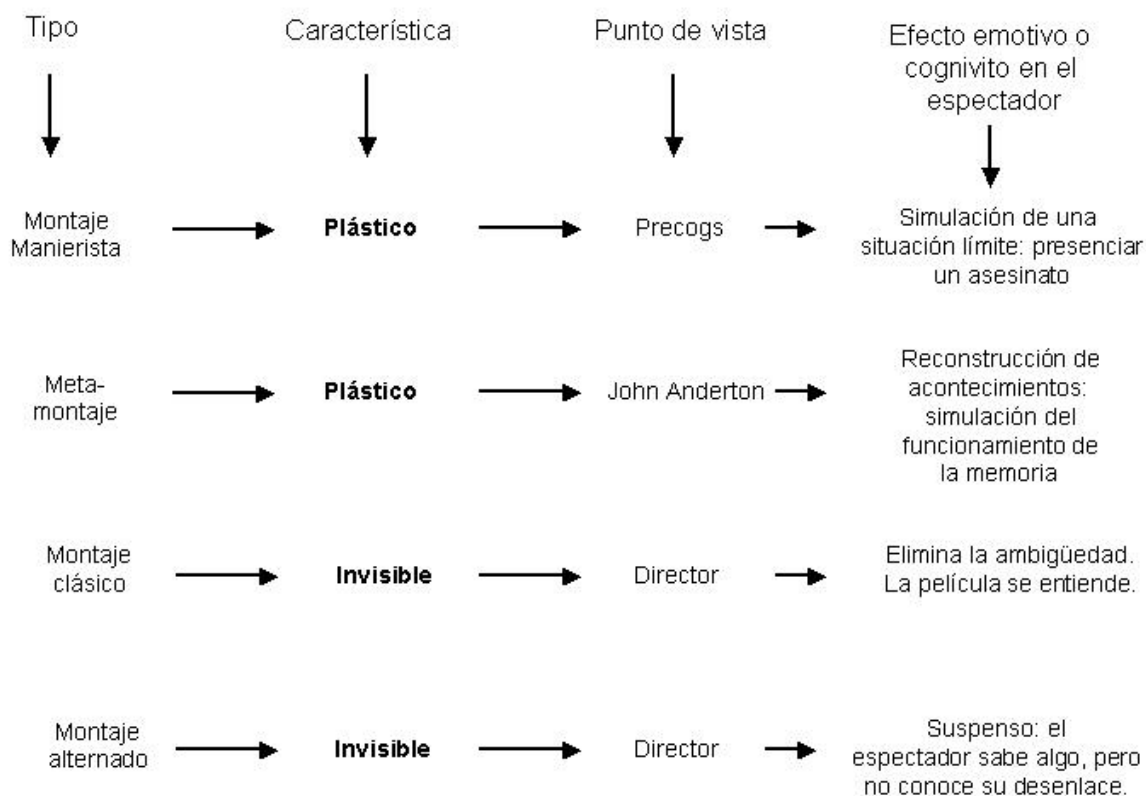
4.



El ensamble global del inicio de la película. El director pone en juego un vaivén de imágenes que muy bien se pueden reconstruir en tres grandes secuencias (1, 2, 3). En la cuarta convergen todas.

El patrón global del inicio de **Minority Report** según los tipos de montaje y sus efectos en el espectador, quedaría representado en el siguiente esquema.

Montajes en **Minority Report**



De este último cuadro podemos extraer algunas conclusiones. Los montajes plásticos tienen una justificación en el punto de vista de un personaje, lo que reduce las posibilidades de experimentación o la idea de una posible ruptura respecto a la forma invisible del cine clásico. Spielberg, a pesar de una apariencia contraria, tan sólo continúa una tradición: subordinar todo elemento formal a las exigencias del relato.

En un contexto más amplio, este film podría ubicarse dentro del estilo visual hollywoodense de nuestros días. David Bordwell rechaza la idea de que los productores y directores norteamericanos estén a favor de un cine fragmentado e incoherente, más bien, se trata de una continuidad del estilo clásico (transparente y narrativo) de hacer una película. La nombra **continuidad intensificada** porque emplea con mayor **intensificación** los recursos técnicos del montaje y de la cámara. En términos generales, esta continuidad

del estilo clásico se centra en ediciones más rápidas, el uso de lentes que amplían o reducen el campo de la visión, encuadres más cercanos con un ritmo mayor de edición y la cámara móvil. La intensificación no impide comprender el relato de la película, tan sólo lo adorna, pero no se trata de un adorno inútil o estéril, sino de un recurso que en sí mismo está generando algún tipo de efecto en el espectador. El cine de hoy insta al espectador *“a deleitarse en muestras cada vez más espectaculares de técnica – todo mientras se dejan llevar por la corriente subterránea de la historia. No sería la primera vez que le pide al público disfrutar el juego patente con las formas sin sacrificar la profundidad emocional. El triunfo de la continuidad intensificada nos recuerda que el arte de ver se transforma en cada estilo”* (Bordwell, 2004: p 22). Tal vez un cine sin narración sería un fracaso y condenaría a este arte en movimiento a su desaparición, pues incluso en los documentales, que muy bien podríamos llamar poéticos, como **Koyaanisqatsi** (Godfrey Reggio, Estados Unidos, 1983), **Baraka** (Ron Fricke, Estados Unidos, 1992), no escapan a cierto sentido narrativo dado precisamente por el montaje global de cada película⁷.

4.8. Derivaciones del análisis

Las dos películas analizadas en este capítulo produjeron diversos choques con el pensamiento. En más de una ocasión, las imágenes-concepto nos hicieron reflexionar y poner en duda nuestras seguridades intelectuales. Las novedosas imágenes donde se desafió el principio de gravedad en **The Matrix** no sólo nos exhibieron un modo diferente del movimiento mismo de las personas, los objetos y la cámara, sino que representó una ruptura con un mundo orgánico para dar lugar a otro posible. Por su parte, el montaje manierista de la película de Spielberg nos obligó a experimentar el caos, la duda y la desorientación de una situación extrema de vida o muerte. La primera secuencia de **Minority Report** es un exceso estilístico que también hace referencia a la irregularidad de nuestro entorno, pero sobre todo, al aturdimiento del pensamiento lógico cuando la vida está de por medio. En suma, en la posibilidad de pensar y hacer visibles otros mundos, el cine encuentra una de sus funciones a favor del enriquecimiento del pensamiento humano.

⁷ En la sinopsis de ambas películas se puede leer que se tratan de filmes con una trama no convencional, tan sólo una colección de imágenes fotografiadas magistralmente.

Esta experiencia logopática, ¿no fue suficiente para hacer evidente nuestro acondicionamiento cultural, como el principio de la atracción de los cuerpos al centro de la tierra o la lucha por la sobrevivencia? La respuesta es sí, pues la experiencia estética, alejada de los presupuestos de la vida cotidiana, nos pone en contacto con lo posible y ese sólo hecho nos ayuda a cambiar la comprensión de las cosas.

Ahora bien, esta verdad propinada de golpe adquirió la forma de un cine de situaciones ópticas y sonoras puras. El mundo posible de las dos películas no se hubiera percibido con tal grado de realismo y verosimilitud sin los aportes en la experimentación del montaje y sin la aplicación de la computadora en la generación de imágenes y sonidos. La forma cinematográfica se infiltró en los códigos de una realidad estable y pre-dada para desplazarlos y descubrir otra realidad del hombre: la realidad de la inexistencia de límites del pensamiento. Los recursos sonoros, visuales y de sucesión del cine apuntaron en esta última dirección y captaron para los sentidos y la mente del espectador lo que parecía infilmable o imposible de concebir. **The Matrix** llegó a tal nivel de sofisticación que hizo visible las ondas microscópicas que desplaza un objeto en movimiento, por ejemplo una bala, hizo audible la antigravedad y los movimientos sobrenaturales del cuerpo humano, mientras tanto **Minority Report** hizo del montaje un poderoso símil de una mente confundida y amenazada. Es lógico que desde esta perspectiva la crítica al *efectismo* y a la *superficialidad* del cine hollywoodense, debe ser revisada a favor de una estética donde lo sensible forme parte de una realidad restituida por el cine. En otras palabras, los nuevos instrumentos de información e interactividad, herederos del desarrollo tecnológico, han ampliado los horizontes de nuestra percepción visual.

También podríamos mencionar las referencias directas al pensamiento filosófico, religioso, mitológico y científico presentes en ambas películas, pero como se trataron de inferencias temáticas y no formales, preferimos tan sólo señalarlas y no olvidar que también llevan consigo un nuevo punto de vista del hombre y de la naturaleza.