

La especificidad temporal de la imagen cinematográfica. Una revisión de fuentes.

Trabajo Final.

Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual

Autor: José Augusto Salatino Indelicato

Tutor: Manuel Ángel Canga Sosa

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Facultad de Filosofía y Letras

En Valladolid a 1 de julio de 2023



Universidad de Valladolid

Resumen:

La revisión de algunas de las teorías cinematográficas más importantes permite concluir que en la esencia formal de la imagen cinematográfica, la duración supone una dimensión temporal añadida con respecto a la temporalidad que tiene la imagen sin duración. Esta cualidad se convierte en específica de la imagen cinematográfica ya que permite arrojar luz sobre la norma estética del cine como medio en sus consecuencias expresivas para el creador y de recepción para el espectador de cine. La duración de la imagen es lo que marca la diferencia entre hablar de la representación de un hecho, acontecimiento o vivencia, y hablar de la representación del acontecer de un hecho, algo completamente distinto.

Palabras clave: *teoría cinematográfica; imagen cinematográfica; dimensión temporal; temporalidad; duración; norma estética; representación; recepción; acontecer de un hecho.*

Abstract:

The reappraisal of some of the most important cinematographic theories allows us to conclude that in the formal essence of the cinematographic image, the duration becomes an added temporal dimension with respect to the temporality that the non-duration image has. This quality becomes specific to the cinematographic image since it allows to shed light on the aesthetic norm of cinema as a medium in its expressive consequences for the creator and its reception for the cinema spectator. The duration of the image supposes the difference between speaking of the representation of a fact, event or experience, and speaking of the representation of the occurrence of a fact, something completely different.

Keywords: *cinematographic theory; cinematographic image; temporal dimension; temporality; duration; aesthetic norm; representation; reception; occurrence of a fact.*

Contenido

Contenido.....	5
Introducción.....	7
PARTE 1. NATURALEZA DE LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA.....	11
1.1- Introducción a la imagen cinematográfica.....	11
1.1.1-Cine: Forma y medio.....	12
1.1.2- Cine: imagen objeto.....	14
1.1.3- Cine: imagen expresión.....	16
1.2.- El tiempo.....	17
1.2.1- Tiempo vs. tiempo cinematográfico.....	17
1.2.2- Tiempo directo e indirecto.....	18
1.2.3- Tiempo y narrativa cinematográfica.....	19
1.3.- Imagen-movimiento.....	21
1.3.1- Vídeo = montaje de imágenes.....	21
1.3.2- La naturaleza del movimiento.....	22
1.3.3- De la inmovilidad al movimiento.....	24
1.3.4- El montaje como potencia creadora.....	24
1.4.- Imagen cinematográfica.....	27
1.4.1- Montaje: naturaleza de la imagen cinematográfica.....	27
1.4.2- Naturaleza temporal del montaje cinematográfico.....	28
1.4.3- El lenguaje cinematográfico.....	31
1.4.4- Montaje cinematográfico y narración.....	33
1.4.5- El vídeo como unidad de montaje.....	35
1.4.6- De la forma al medio.....	36
1.4.7- Intencionalidad autoral.....	37
1.4.8- Imagen cinematográfica y estilo.....	38
1.4.9- El tiempo esculpido de Tarkovski.....	41
PARTE 2. RECEPCIÓN DE LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA.....	43
2.1. -Introducción: ¿Cómo se puede saber en una imagen si giran las agujas de un reloj?.....	43
2.1.1- La naturalidad de la imagen-movimiento.....	45
2.1.2- Fotografía vs. fotograma.....	46
2.1.3- Portrait <i>vivant</i>	47
2.1.4- La pantalla como marco.....	48
2.1.5- La forma de la pintura y del vídeo.....	49
2.1.6- La naturalidad fotográfica.....	49
2.1.7- Paradoja de la recepción.....	50
2.1.8- Representación temporal de la imagen pictórica.....	52

2.1.9- La imagen literaria	52
2.1.10- Imagen cinematográfica y teatro.....	55
2.1.11- La imagen sonora.....	57
2.2. Recepción de la imagen cinematográfica	59
2.2.1- La re-producción como cualidad expresiva.....	59
2.2.2- La velocidad del movimiento.....	60
2.2.3- Vivencia como acto de recorrer.....	62
2.2.4- La imagen cinematográfica y el cambio en la materia	64
2.2.5- Nuevo principio estético.....	65
2.2.6- Vivencia como experiencia personal:.....	66
2.2.7- La imagen cinematográfica resucita	67
2.2.8- <i>El espejo</i> y <i>La cámara lúcida</i>	68
2.2.9- La imagen onírica.....	71
2.2.10- Films psíquicos.....	74
3. Conclusiones.....	76
Bibliografía	78
Anexos:	80

Introducción

Si hay una capacidad puramente cinematográfica en la imagen, ¿en qué consistiría esa capacidad? Esta es la pregunta que se plantea Andrei Tarkovski en la página ochenta de su libro *Atrapad la vida* (2017). Abrir con esta pregunta tiene sentido porque en ella se recoge el carácter fundamental de esta investigación sobre la naturaleza del cine y sus consecuencias formales y estéticas. En este sentido, son muchos los profesionales del cine que se encargan de reflexionar sobre la esencia del nuevo invento, algunos de los cuales se incluyen junto a sus teorías en este trabajo.

Debido a que el cine nace como un invento nuevo, su estado prematuro hace que se lo subordine a otras formas de creación, así, al menos durante su edad más temprana. La tendencia de hacer crecer el cine a través de la literatura, el teatro y la pintura se da de forma natural, llegando a la conclusión casi general de que la naturaleza del cine está en ser una amalgama de formas prestadas. Sin embargo, hubo quien dudó desde el primer momento que el nuevo arte industrial no tuviera sus propias cualidades, sobre todo por haber descubierto al mundo la posibilidad de una nueva relación entre imagen y tiempo. Así por ejemplo, en la primera mitad del siglo XX, la cineasta Maya Deren expresa abiertamente su miedo de que esté en peligro la capacidad expresiva del cinematógrafo por la vinculación tan fuerte con otros medios, sobre todo con el medio literario ayudado por la llegada del cine sonoro. (Martínez, 2015, pág. 213). Y como Deren, en la misma época, pero en Europa, el surrealista Robert Desnos pone el grito en el cielo preocupado por la posible pérdida del avance en innovación creativa del medio cinematográfico (Auroret, 2018, pág. 19). Años más tarde, en la misma Francia, Jean Luc Godard se pregunta al respecto de la independencia de la forma cinematográfica: “¿para qué sirve el cine si viene después de la literatura?” (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 112)

Lo que estos autores quieren decir con sus reflexiones y preguntas tiene que ver con la necesidad de encontrar una fórmula que haga justicia a las posibilidades formales del medio, como apunta André Bazin, no se trata de otra cosa que de alcanzar “una escritura directamente en cine”. (Bazin, 2001, pág. 127). Pero es aquí donde empiezan los problemas al intentar relacionar la imagen cinematográfica con un lenguaje, ya que a

diferencia de las artes plásticas cuya forma de imagen se ve sujeta a una concreción material que obliga en gran medida a responder a unas cualidades específicas físicas y que estas determinan la naturaleza de su gramática, la imagen cinematográfica es una masa plástica que se percibe proyectada o a través de una pantalla, lo que le permite escapar de las imposiciones físicas, para ser una sombra de la realidad, una ilusión, un truco, un engaño visual, algo que claramente juega en su contra a la hora de conseguir autodeterminarse bajo unas reglas gramaticales, pero, que a su vez, supone una liberación hacia unas lógicas que son imposibles, impensables, para otros medios. “Las creaciones cinematográficas no tienen la necesidad de ser narrativas y lógicas”, dice el mismo Desnos. (Auroret, 2018, pág. 16)

Pero entonces, ¿qué respuesta da el propio Andrei Tarkovski a su pregunta? La hipótesis que él plantea sirve para crear toda una teoría cinematográfica basada en la idea de que la capacidad de la imagen cinematográfica está en darle una nueva forma al tiempo o mejor dicho, crear la ilusión de una nueva forma. (Tarkovski, 2017, pág. 80). Sin embargo, para poner a prueba y justificar la afirmación del cineasta ruso y comprobar en la medida en que el factor del tiempo determina la autonomía formal de la imagen cinematográfica, se propone en primer lugar hacer un viaje hacia la forma cinematográfica más pura, volver a la imagen como objeto, siguiendo el pensamiento de Rudolf Arheim acerca de que es en el estudio de la forma donde se pueden hallar rasgos estructurales genéricos (Arheim, 1986, pág. 42). Y es que como apunta este autor, ver el objeto en sí permite distinguir sus propias cualidades, separándolas de las impuestas por el medio y el observador (Arheim, 1986, pág. 67). La segunda mitad del estudio se centra en la función representativa de la imagen y ver en qué manera las propiedades específicas de la forma cinematográfica afecta al modo en que se recibe y percibe este tipo de imagen.

El estudio de la teoría *esculpir el tiempo* de Andrei Tarkovski y *la imagen-tiempo e imagen-movimiento* de Gilles Deleuze son la base y punto de partida para formular la hipótesis de la especificidad temporal de la imagen cinematográfica. Una vez hallada la premisa guía, el método prosigue con la búsqueda de fuentes que reflexionan sobre la imagen cinematográfica y el tiempo; así se incluyen autores como: Robert Bresson y sus notas sobre el cinematógrafo, André Bazin y su crítica cinematográfica, Serguei Eisenstein y sus teorías del montaje, o las reflexiones de cineastas vinculados a la vanguardia histórica del surrealismo como Antonin Artaud, o autores independientes

como Maya Deren y su cine experimental, analistas como Roland Barthes y su lucidez para traspasar las imágenes, las declaraciones de los protagonistas de la nueva ola del cine francés, la *nouvelle vague*, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer, o las aportaciones de la teoría del *pensamiento visual* de Rudolf Arheim y los principios de la escuela psicológica de la Gestalt a la hora de hablar de cómo se percibe una imagen. Con este proceder se pretende justificar la hipótesis y hallar conclusiones lo más concretas y resolutivas posibles acerca del papel que juega la duración de la imagen cuando se trata de definir el potencial de la imagen cinematográfica.

PARTE 1. NATURALEZA DE LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA

1.1- Introducción a la imagen cinematográfica

Este estudio nace de una percepción personal sobre las posibilidades expresivas del cine. Se parte de una sensación intuitiva pero directa de que el cine es una forma, que no sólo comparte elementos comunes con otras formas de expresión afines, sino que tiene su propia especificidad. Esta sensación encuentra correspondencia con el estudio que la escuela de la Gestalt hace de la forma de la imagen a la hora de valorar en qué medida coincide: la forma de percibir un objeto con la forma material de que está hecho dicho objeto (Arheim, 1986, pág. 40). Así, pasar de lo incontrolable de la recepción subjetiva de la imagen cinematográfica, a dar con su esencia original; teniendo en cuenta que, como dice Jean-Luc Godard, es innegable obviar que desde el origen del cine existen ciertas “resonancias artísticas” (Carballo, pág. 85), es decir, reflejos de otras artes afines en el cine. Sin embargo, la motivación personal por esclarecer las posibilidades creativas que tiene el cine como medio de expresión me lleva a deshacer la totalidad de la ilusión visual que supone, viajando por sus entrañas hasta dar con las formas mínimas, el momento en el que la imagen gana una dimensión temporal más con ayuda del montaje en una línea de tiempo que provoca que aparezca la sensación de movimiento.

Así pues, este estudio está impulsado por la necesidad de saber dónde reside lo auténtico del cine, o del cinematógrafo, algo que también se cuestiona Robert Bresson, cuando señala que lo auténtico del teatro, de la novela o de la pintura no puede ser también lo auténtico de, lo que él considera, un nuevo arte (Bresson, 2017, pág. 16). El cine, como nueva forma de expresión, a priori tendría que tener sus propios recursos, así como las demás formas o artes que tienen los suyos.

1.1.1- Cine: Forma y medio

Y es que la imagen fílmica es fílmica, como dice Andrei Tarkovski, no por su carácter sintético de reunir a las demás artes en una sola (Tarkovski, 1996, pág. 138), que si bien, al cine se le ha otorgado esa capacidad sintética de ser fotografía, pintura, dibujo, música, teatro, arquitectura, etc., la imagen se vuelve fílmica porque adquiere unas cualidades propias que las demás no tienen. Para alejarse de la idea sintética del cine, defendida entre otros por el propio André Bazin, basta con ver que de la combinación de una idea literaria con una plasticidad pictórica no resulta una imagen cinematográfica, sino algo así como “un eclecticismo indecible y apegado de sí mismo” (Tarkovski, 1996, pág. 85). Para acercarse a estas cualidades basta con hacer una prueba como de laboratorio y aislar la imagen y ver qué componente o componentes añade con respecto a las demás formas de creación. Adelantamos que este componente extra es la dimensión temporal. La dimensión temporal en su dimensión formal, como duración, el tiempo cronológico, que crea una imagen-movimiento o vídeo a través del proceso de montaje. En la teoría de Gilles Deleuze se corresponde con la imagen-tiempo indirecta (Deleuze, 1986, págs. 175, 176), y en su dimensión perceptual, como la sensación del paso del tiempo, o imagen-tiempo directa, que no está compuesta de partes, que aparece en un plano más profundo y que acerca la forma al medio para comunicar ideas complejas “las relaciones más sutiles entre los fenómenos más secretos de la vida”, como apunta Tarkovski (Tarkovski, 1996, pág. 10).

El cineasta francés Robert Bresson también en su teoría pone sobre la mesa la dualidad de la imagen fílmica: el potencial de la imagen-tiempo en lo formal, que bien supo dar uso Maya Deren para atrapar movimientos imposibles, y el potencial de la imagen-tiempo-movimiento para llegar a ser imagen cinematográfica y afectar en el plano anímico (Bresson, 2017, pág. 101). En definitiva, demostrar que la imagen del vídeo, la imagen con duración, tiene un potencial más que interesante para ser analizado por su especificidad.

Aunque no sea tan sencilla hacer esta separación, porque la palabra tiene igualmente forma y la imagen conlleva significado, aunque no lingüístico, Rohmer y Tarkovski hablan de diferenciar entre forma y medio a través de diferenciar entre mostrar (imagen) y significar (palabra); la palabra significa y la imagen muestra. En ese sentido, el vídeo,

como imagen a la que se le ha añadido duración, no implica un significado determinado, y se puede decir que se trata de una forma que muestra. Es decir, la palabra concreta significados, la imagen, en el caso del vídeo, no tiene por qué. Con todo esto, lo que se trata es de evaluar los límites de la forma de la que está hecho el cine, y ese sentido, tanto la forma vídeo, como el medio que utiliza esta forma, el cine, se generan a través de la imagen con duración, sin embargo, un vídeo puede ser una imagen única repetida durante un minuto con o sin sonido y no hacer ningún uso de la palabra, si bien esto es imagen con duración, ¿se podría decir que el uso de la forma en ese caso se estaría utilizando para comunicar algo? ¿Se podría decir que eso es cine? ¿Existe una separación real entre forma y medio?

Se puede hablar de, que en efecto, la forma cine, la imagen duración o vídeo, da el salto al cine como medio de expresión porque se apodera de una norma estética. La norma estética del cine, según Tarkovski, tiene que ver con la falta de libertad que está implícita en la imagen duración, que es el elemento a través el cual se construye el relato cinematográfico. La palabra, como símbolo, abre la posibilidad de significados infinitos al lector, la imagen guiada, la imagen con duración, delimita exactamente la lectura al espectador. Aunque existe una excepción en esta regla, el llamado, “cine poético”, que no es más que la mezcla de imágenes símbolo, alegorías y figuras retórica, enfrentarse a la palabra es un trabajo diferente que requiere de mayor esfuerzo de concentración por parte del lector; mayor concentración porque la palabra implica poner a trabajar la imaginación. Ante una imagen sin duración, como una pintura, una foto, un dibujo, pasa más de lo mismo, pero ante una imagen con duración, el pensamiento es guiado, no hay que imaginar porque las respuestas nos son dadas a medida que se suceden los segundos.

Roland Barthes dice que el cine no aporta nada a la imagen, (Barthes, 1990, págs. 105, 156), y eso es porque el cine, como medio, no tiene que aportarle nada a la imagen. El cine, entendido como un medio de transmisión de una serie de ideas, pensamientos y emociones, recurre a la imagen y al sonido como instrumentos para conseguir su fin. Pasa lo mismo en pintura, donde una obra pictórica no aporta nada a la teoría del color, la teoría del color existe de por sí, y la obra pictórica es un ejemplo de ella que consigue a través de su uso generar una comunicación entre el pintor y el mundo.

1.1.2- Cine: imagen objeto

Una imagen es un objeto. ¿Por qué? Lo primero y más importante es tener en cuenta que el proceso de creación de una imagen da como resultado un objeto que pertenece a la realidad tangible, pero lo representado en dicha imagen no es la propia realidad. La imagen es re-presentación de una realidad, es presentar otra vez una realidad. Y esto puede ser como registro o huella en el caso de utilizar una cámara para captar la realidad observable, y como representación clásica si se recurre a retratar algo por medio de un nivel de abstracción menor que la propia cosa (Arheim, 1986, pág. 151). Y porque una representación es un enunciado sobre las cualidades visuales de un objeto, sea cual sea su nivel de abstracción, (Arheim, 1986, pág. 151), la imagen de una flor o del cuerpo desnudo de un animal no es el objeto físico en sí, es una nueva presentación de dicho objeto, con otras dimensiones y con nuevas cualidades. De esta manera, más allá del parecido que resulte tener una imagen con el objeto tangible en el espacio, en la medida en que la re-presentación es un retrato que interpreta por medio de la abstracción, una imagen da siempre más cuenta de la posición que ocupa un objeto en el mundo de los pensamientos del artista, que la cuenta que puede dar del objeto por su posición objetiva en el mundo. Por tanto, se entiende que la imagen se aproxima más a ser un reflejo de la vida, sea cual sea la función que la imagen cumpla, si representación, signo o símbolo (Arheim, 1986, págs. 150, 151, 152), por lo que se puede afirmar que una imagen siempre supone una respuesta del ser humano directamente vinculada a su forma de pensar y sentir la realidad. “Ninguna imagen justa, justo una imagen”, dice Godard. (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 108). Entonces, se puede concluir que, en cuanto a su contenido, la producción de imágenes tiene más que ver con la producción de subjetividades, que con el resultado concreto que supone la forma de las imágenes.

Según las propiedades de un objeto determinadas por Leonardo da Vinci (claridad, oscuridad, color y sustancia, acercamiento y alejamiento, movimiento e inmovilidad), (Bresson, 2017, pág. 101), la imagen se considera objeto cuando adquiere fisicidad y se puede entrar a valorar sus propiedades. Entre una imagen sin duración y una imagen con duración se aprecian distintas propiedades en función a sus capacidades de representación. Así por ejemplo, si pensamos en una pintura, dibujo o fotografía sobre un soporte de papel, la claridad y oscuridad, el color y sustancia, la forma y posición, el

alejamiento y acercamiento, y el movimiento e inmovilidad, son cualidades inmutables de la obra como objeto, y son cualidades inmutables también para lo representado dentro de la imagen. Cualquier cambio que se quiera observar en el soporte o en la representación de la imagen tiene que venir provocado por factores externos, como pueden ser: un cambio en la iluminación, un desplazamiento del soporte de un sitio a otro, una deformación del soporte, como puede ser una rotura de un lienzo o una exposición al agua que borre que altere la representación o estado del soporte. Esto es lo que pasa con una imagen sin duración cuyos cambios dependen de la existencia de un tiempo externo. Pero, ¿qué es lo que pasa con una imagen de vídeo? ¿Cómo son las cualidades de una imagen cuando se le añade, además del factor del tiempo externo, el factor cronológico de tiempo interno? La imagen con duración por su condición puede estar contenida como objeto en varios tipos de soportes de almacenaje, película de celuloide, DVD, disco duro, etc. Y varios tipos de soporte de reproducción o proyección, la pantalla de TV o cualquier superficie donde se proyecte como luz. Tanto la pantalla como soporte o la pared o tela como superficie sobre la que se proyecta la imagen con duración pueden ser objetos afectables en sus propiedades por causa del paso del tiempo por su condición de tener vida material, pero la imagen con duración ya modifica de por sí las propiedades de sus cualidades sin que se altere lo material. El color y la sustancia, la claridad y oscuridad, la forma y posición, el alejamiento y acercamiento, el movimiento y la inmovilidad, pueden cambiar si la imagen tiene duración, sin necesidad de que cambie el objeto soporte de reproducción o proyección, la pantalla o la superficie donde se proyecte la imagen. Esta cualidad interna de la imagen con duración no agota el hecho de que además se le puedan sumar cambios a la imagen porque factores externos intervengan en su naturaleza material, con factores externos que puedan alterar la película de celuloide o superficies de proyección que añadan cualidades extras a la imagen.

En el libro *La nouvelle vague. Sus protagonistas* (2004) se mencionan otras características de la imagen: espacio, línea, forma, tono, color, movimiento y ritmo. Con estas cualidades de la imagen pasa lo mismo, el espacio, la línea, el ritmo, no cambian ni se modifican en una imagen sin duración, es fija e inmutable en sus propiedades. La duración interna que tiene la imagen del vídeo la hace ser mutable, cambiante durante el tiempo que dura. El espacio dentro del cuadro puede variar si hay montaje, la línea cambiar de forma y de posición y con ello verse alterado su ritmo interno. Para concluir, es importante aclarar que tanto si existe duración cronológica en la imagen, como si no,

la imagen como objeto material vinculado a un soporte material, el celuloide, lienzo, piedra, madera, etc. implica una realidad representada que no cambia con el paso del tiempo externo, y así el deterioro que modifica el material no modificará la intención representativa original de la imagen.

1.1.3- Cine: imagen expresión

La imagen permite, como dice Bazin, revelar la realidad, permite a través de la mirada del ser humano, estudiar y comprender lo que es; lo que ve (Bazin, 2001, pág. 12). La imagen sirve como un instrumento de expresión, de comprensión, que permite interpretar la realidad. A través de la imagen el ser humano puede expresar lo absoluto, lo real, aquello que se escurre entre los dedos de la vida, como algo concreto. Hablamos de lo real, como aquello que queda fuera de la representación, pero que puede ser alcanzado por medio de esta (Lacan, 1998, pág. 83). Crear una imagen, ya sea una imagen con duración o sin duración, es un ejercicio pragmático en este sentido por parte del ser humano que pasa a ser creador, traductor, intérprete de la realidad, la realidad que vive, que observa, que siente a través de sus sentidos. La imagen fija una vivencia, y según las cualidades para representar que tiene cada tipo de imagen, la vivencia se fija de una forma determinada; la imagen sin duración lo hará de una manera y la imagen con duración lo hará de otra.

Entonces, la imagen como objeto de creación personal, es objeto artístico, es decir, como instrumento del ser humano para expresar. Hay que aclarar esta idea, porque todo es imagen, como dice Gilles Deleuze, desde un átomo al propio cuerpo, un ojo, incluso el cerebro mismo que piensa y contiene las imágenes (Deleuze, 1984, pág. 90). Sin embargo, la imagen que resulta de un impulso expresivo, no se sostiene en la razón, sencillamente porque no se trata de un reflejo especular sin más, sino una interpretación personal de lo real, y como tal atiende a una razón propia, que puede o no ser compartida por los demás.

1.2.- El tiempo

Para seguir profundizando en la implicación que el factor temporal tiene para imagen cinematográfica, se hace imprescindible establecer unos límites sobre el concepto de tiempo. Desde la perspectiva de diferentes autores procedamos a fijar algunos aspectos de las teorías más importantes y cómo se vinculan con la creación de la imagen cinematográfica.

1.2.1- Tiempo vs. tiempo cinematográfico

Esta idea de crear una imagen del tiempo ordenando una imagen tras otra, tiene que ver con el concepto platónico del tiempo como imagen eterna, que no se agota, porque se compone por una sucesión de horas (Heidegger, 1927, pág. 407). El tiempo como algo que fluye sin cesar, con un antes y un después que se renueva a cada momento. Para Heidegger esta es la interpretación vulgar del tiempo, pero es esta consideración del tiempo la que nos sirve para poner en relación el tiempo y la imagen cinematográfica. Entonces, hay que partir de que el tiempo no se inventa con el montaje, porque el tiempo es algo que existe independientemente de la imagen como un marco universal. Sin embargo, en la pantalla el tiempo sólo es posible por montaje. Dicho de otro modo, por la secuenciación de imágenes en una línea temporal una detrás de otra. Para conseguir que una misma imagen, por ejemplo, se mantenga en pantalla por un tiempo determinado, el que se desee, se debe unir copias de la imagen; veinticuatro por segundo, treinta, doce, en función de la cantidad de partes en que se fraccione un segundo. La duración en la pantalla se crea sumando imágenes, que pasan a nombrarse como fotogramas. Lo mismo sucede si la imagen que se monta no es la misma y a consecuencia de esto se produce un cambio de imagen y por tanto la sensación de un movimiento, en palabras de Aristóteles, “lo numerado en el movimiento que comparece en el horizonte de lo anterior y posterior” (Heidegger, 1927, pág. 405).

Entonces, como se ha señalado, el tiempo creado por la ilusión cinematográfica no es distinto que el tiempo platónico, ambos se crean por una sucesión de horas, ahora bien, la diferencia entre el Tiempo y el tiempo cinematográfico, es que este último no es una imagen eterna, tiene una duración determinada, un tiempo que vive en ese Tiempo con mayúscula. Por el tiempo que dure la imagen, los dos tiempos corren a la par, en paralelo, porque todo acontecer transcurre en el tiempo, y nada escapada de ahí (Heidegger, 1927, pág. 389).

1.2.2- Tiempo directo e indirecto

Si se reflexiona sobre el tiempo y el cine, se obtienen dos tipos de tiempo vinculados a la imagen cinematográfica: por un lado, está la temporalidad, que no es otra cosa que la sensación del paso del tiempo, el tiempo vulgar de Heidegger, que depende del movimiento para que aparezca la sensación de cambio, y por otro lado, el tiempo como duración, que es el tiempo cronológico que se crea a través del montaje de imágenes y la duración de fotogramas. Esta distinción de tiempos se la puede nombrar a partir de los términos propuestos por Deleuze como *tiempo directo* y *tiempo indirecto*. Al tiempo cronológico, es decir, la duración, Deleuze la denomina tiempo indirecto, por ser una “recomposición supraorgánica del movimiento absoluto” (Deleuze, 1986, pág. 63). Por otro lado, el tiempo directo se relaciona con la imagen como representación, ya que independientemente de que haya o no movimiento, toda representación alberga su propia dimensión temporal (Deleuze, 1986, pág. 64).

La idea del tiempo directo va más allá del tiempo como un encadenamiento de imágenes, teniendo más que ver con una mirada del tiempo directa, pura, que nos resuena al argumento que utiliza Andrei Tarkovski para enseñar a atrapar la vida, que consiste en conseguir una mirada directa de la realidad, sin especulaciones, observarla y atraparla, sea cual sea su duración. Entonces, como el tiempo es una imagen eterna que fluye con independencia del objeto, la diferencia entre generar duración y temporalidad recae en la potencialidad de la imagen cinematográfica para representar el espacio-tiempo, reformularlo y darle un nuevo sentido.

1.2.3- Tiempo y narrativa cinematográfica

La noción de la existencia del tiempo por el propio paso del tiempo permite hablar de un antes y un después, de un principio y un final, de un ahora, un luego y un entonces. La pregunta que inició este estudio en su origen versaba sobre si el cine debía ser o no narrativo, y una de las respuestas a esta pregunta está en su forma temporal. Desde el punto de vista de la dimensión temporal, la imagen cinematográfica no puede no ser narrativa, porque la duración implica un principio y un final. Se podría decir, en ese sentido, que el tiempo es narrativo de por sí siempre. Además, se puede afirmar que incluso que aunque la imagen con duración carezca de movimiento porque no hay montaje de dos o más imágenes diferentes, como existe la duración existe la posibilidad de añadir más de un sonido diferente, que marque un cambio y por tanto narración. Es allí hacia donde se dirigen estas páginas, a tratar la duración como elemento propio de la imagen cinematográfica, elemento material y elemento diferencial que permite posibilidades creativas especiales en la creación de imágenes: encapsular el tiempo, modificar el comportamiento natural del espacio y alterar el movimiento orgánico de sus objetos.

1.3.- Imagen-movimiento

1.3.1- Vídeo = montaje de imágenes

Antes de pasar a profundizar en el concepto de vídeo hay que referirse en primer lugar al fotograma (letra-luz), que va a ser la unidad mínima de construcción. Un fotograma es una imagen, y como cualquier imagen contiene una temporalidad por aquello que está representado. Sin embargo, el tiempo directo alude a una temporalidad inmaterial y subjetiva que no implica ningún cambio o movimiento perceptible hasta que no se le añade duración (segundos, minutos, etc.). Es por eso que Gilles Deleuze va a hablar de corte inmóvil para referirse a la imagen sin duración, relacionando esta directamente con una categoría espacial (Deleuze, 1984, pág. 13). Ahora bien, cuando a través del montaje en sucesión de estos fotogramas se genera un tiempo mecánico, es decir, además de la temporalidad propia de cualquier imagen, una duración, se pasa a considerar la imagen como corte móvil. Este corte móvil ya posee sensación de movimiento y por eso se corresponde con la idea de imagen-movimiento de Bergson. Lo que permite referirse al vídeo como una categoría temporal.

La suma de imágenes en el tiempo reconsidera el concepto de la imagen como unidad. La imagen si duración pasa a ser parte de una unidad más grande, el vídeo, que a su vez, si forma parte de un montaje que suma además otros vídeos, este también pasa a ser unidad de montaje y considerarse como *plano* (Bresson, 2017, pág. 66). Bresson se refiere a esta idea de montaje como un “encadenamiento” que posibilita en primer lugar la forma del vídeo y, en segundo, la experiencia cinematográfica (Bresson, 2017, pág. 97). La imagen sin duración como unidad de montaje, como recurso de montaje, depende de un montaje temporal que la ordene y le otorgue sentido y significado. A esta unidad sin significado propio Deleuze la bautizará como “instantánea” (Deleuze, 1984, pág. 26). A las imágenes que no dependan de un montaje para significar, que son objetos de significación independiente, se las denomina “fotografías”. Hay que dejar claro que nos estamos refiriendo a la capacidad de significar que tiene como representación, no por su

naturaleza plástica como bien señala dice André Bazin, apuntando que toda imagen en ese sentido será un objeto autónomo (Bazin, 2001, pág. 82).

1.3.2- La naturaleza del movimiento

“Que la duración sea cambio, esto forma parte de su propia definición: ella cambia y no cesa de cambiar” (Deleuze, 1984, pág. 22). El paso del tiempo o duración en la naturaleza se percibe porque aparecen cambios en la materia; o bien porque hay un movimiento de traslación de esa materia de un sitio a otro o bien porque la propia materia cambia de aspecto, se transforma. Este mismo concepto de cambio basado en la observación de una cosa que se convierte en otra, que provocó las primeras reflexiones filosóficas griegas (Arheim, 1986, pág. 66), nos sirve de igual manera aquí para introducir la relación entre movimiento, cambio y duración. Porque si algo está claro, es que lo que está quieto, lo estático, no cambia ni cambiará nunca; al menos no por iniciativa propia. En la imagen con duración, los fotogramas se van sucediendo, los objetos empiezan a animarse, se percibe movimiento, y entonces se reconoce el paso del tiempo. Además, existe otra posibilidad en el montaje de imágenes y vídeo, y es que el movimiento puede no percibirse como el cambio en un objeto, ni por traslación ni por cambio en su materia, sino que cabe la posibilidad de que se cambie un objeto por otro, es decir, que se sucedan imágenes completamente distintas, con un espacio, unos objetos, un movimiento y un tiempo nuevo. Incluso, el cambio en el vídeo puede aparecer cuando la imagen no cambia, y nada dentro de ella lo hace espacialmente, pero el tamaño y la forma del cuadro, es decir, la relación de aspecto de la imagen en una pantalla o proyectada sobre una tela, se empieza a mover, se transforma; a esto Deleuze lo llama, “variaciones dinámicas del cuadro” (Deleuze, 1984, pág. 29). Y es que la imagen con duración está sujeta a los límites espaciales de la pantalla como tamaño máximo y forma impuesta, o por las posibilidades mecánicas de proyección de un proyector, así como del tamaño y forma de la superficie de proyección.

Dicho esto, el movimiento en la naturaleza hay que entenderlo como algo concreto, que tiene una duración, un tiempo cronológico, determinado e inmutable. Así, aunque a

través del montaje un movimiento pueda dividirse o subdividirse en partes mínimas, el movimiento seguirá teniendo su duración natural. Por ejemplo, lo que tarda en atravesar un tren una estación, es un tiempo medible y determinado. Pero entonces, ¿qué papel tiene la imagen cinematográfica como representación del movimiento? Justamente es aquí donde el montaje cinematográfico encuentra su sitio, ya que, pese a que cada movimiento está asociado a una duración física objetivamente medible, la manera en que se percibe el movimiento será siempre subjetiva, y en ese sentido, a cada movimiento se le puede atribuir una temporalidad distinta, una sensación de paso del tiempo diferente. De hecho, el objetivo del montaje de imágenes en una línea de tiempo, al intervenir y alterar las imágenes, es la deformación del tiempo, la producción de una sensación de tiempo nuevo, y por ende, una sensación de espacio renovada. Y ya no se trata de intentar evitar una reproducción mecánica, como calco, del espacio y tiempo natural, ya que a través del proceso artificial del montaje se está reescribiendo de una u otra forma lo que se considera natural.

La manera en que funciona el montaje de imágenes en el tiempo, tiene mucho que ver con la manera en la que se construyen los pensamientos, en ambos casos se trata de una dialéctica ordenada de formas. Y eso mismo es lo que hace el montaje de dos o más imágenes sucesivas, ordenar instantáneas formando algo así como una danza (Deleuze, 1984, págs. 16, 17). Así es como se produce la sensación de movimiento, así es como funciona el pensamiento, como se juntan las imágenes para formar unidades de mayor sentido, y así es como funciona una película. El cine aprovecha la capacidad de procesamiento visual del cerebro, del cual forma parte el fenómeno de la persistencia retiniana y el efecto estroboscópico, para convertir formas separadas en un todo unificado. Este efecto es estudiado por la escuela alemana de la Gestalt bajo el nombre de *principio de la buena continuación*, cuyo pensamiento base parte de la idea que ver significa ver en relación (Arheim, 1986, págs. 61, 67).

Deleuze compara el funcionamiento de los pensamientos y la acción, con el paso de la idea a la forma cinematográfica. En *La evolución creadora* (1907), Bergson reflexiona sobre la obra cinematográfica como el “aparato” por el cual se hacen desfilar las imágenes reconstruyendo un falso movimiento, como lo hace nuestra percepción de la vida, como si lleváramos un cinematógrafo dentro que capta y reproduce de forma constante y universal esta ilusión óptica que es el cine dentro de nuestras cabezas (Deleuze, 1984, págs. 14, 15).

1.3.3- De la inmovilidad al movimiento

Robert Bresson habla del concepto de la inmovilidad, el silencio, lo blanco, como punto de partida para crear un metraje (Bresson, 2017, pág. 124). La película hecha de partes, utilizando el plano como ladrillo, como unidad de construcción, que en su forma no es más que una imagen con duración. A nivel formal, el vídeo no es más que un montaje, la sucesión de imágenes inmóviles sobre una línea de tiempo; “lo inmóvil como una fase de la movilidad” (Arheim, 1986, pág. 66). Este es el viaje desde la inmovilidad al movimiento de la imagen cinematográfica.

El paso de la imagen sin duración al vídeo puede no tener justificativo, y ser sencillamente una forma que engendra otra forma, como dice André Bazin (Barthes, 1990, pág. 125). La adhesión de imágenes sin duración sobre una línea temporal genera una imagen con duración y la movilidad o movimiento, en función a cómo se combinan las imágenes. Gilles Deleuze señala que cuando el proceso de pasar de una imagen a otra, se realiza como una producción mecánica sin intencionalidad, se puede afirmar que el montaje de imágenes en el tiempo, no tiene otro fin que el de conseguir la sensación de movimiento, de cambio. (Deleuze, 1984, págs. 16, 17). Es por eso que se entiende que una imagen con duración y movimiento no necesita tener un contenido o un sentido determinado para ser. En cambio, el vídeo adquiriendo la función de plano, pese a que puede ser exactamente el mismo vídeo, sí que implica la necesidad de un contenido determinado, ya que su función es ser parte de algo que quiere significar para expresar una idea a través de un medio que es el cine.

1.3.4- El montaje como potencia creadora

Cuando Robert Bresson habla de las relaciones entre imágenes y sonidos, apela al concepto de la armonía y de belleza (Bresson, 2017, pág. 74), es decir, se reconoce que hay un carácter artístico en el hecho de unir imágenes y sonidos. Este carácter artístico

tiene que ver con lo expresivo, y es lo que está en el origen de hacer de la forma del vídeo un medio de expresión. La nueva forma de collage que supone una creación que implique la suma de imágenes en el tiempo, podría denominarse “collage temporal”. Tiene que haber una razón que explique el por qué algunos creadores eligen alcanzar la armonía y la belleza a través del encadenamiento de imágenes en el tiempo, y no lo hacen a través de la imagen sin duración, como la fotografía, el dibujo o la pintura, o por ejemplo, el collage o el fotomontaje que suma imágenes unas encima de otras o unas junto a otras sobre una misma superficie.

El montaje cinematográfico adapta, el montaje cinematográfico crea, el montaje cinematográfico permite transformar el universo material, que es recogido por la cámara en imágenes, y obtener significados. Es decir, a través de la manera en que se ajustan y re-articulan las imágenes de la realidad se posibilita la aparición de algo nuevo, una mirada subjetiva, una nueva armonía impuesta sobre las cosas (Bresson, 2017, pág. 97). El montaje cinematográfico aprovecha las relaciones que se dan entre las cosas de forma natural por asimilación o contraste, o por ambas a la vez (Arheim, 1986, pág. 78). Es un asunto que tiene que ver con las relaciones sutiles que se establecen en el tiempo, ya que el movimiento que genera el montaje de imágenes está más emparentado con la condición temporal de la imagen que con la condición espacial. Esto es así, porque el generador o posibilitador de la sensación de movimiento no es aquello que se mueve, como podría pensarse a priori, sino la duración que hace que algo en el espacio pueda cambiar, sea lo que sea. El movimiento puede o no tener sentido dentro del cuadro, pero si hay montaje temporal de dos o más imágenes diferentes habrá cambio y por tanto sensación de movimiento.

1.4.- Imagen cinematográfica

1.4.1- Montaje: naturaleza de la imagen cinematográfica

Entre los teóricos de la imagen cinematográfica hay aparentemente un gran consenso general sobre el papel central que juega el montaje a la hora de determinar la forma esencial sobre la que se construyen las películas. Así, Sergei Eisenstein en sus teorías del montaje concluye que, “determinar la naturaleza del montaje resuelve el problema de la especificidad del cine” (Eisenstein, 2017, pág. 104). Sobre esta idea primero habría que precisar que siempre que se hable de montaje y cine se está haciendo alusión al montaje de planos, es decir vídeos, y no al montaje de fotogramas, es decir imágenes sin duración, que sería el primer montaje que ha de hacerse para llegar a obtener una imagen con duración o vídeo. A partir de aquí, lo que plantea Eisenstein, es que la especificidad del cine está en la manera en la que se procede a hacer el montaje de planos, y el sentido de la obra resultante dependerá de cómo esas unidades mínimas se han montado. Es decir, se cuestiona si lo específico de la imagen cinematográfica tiene que ver con su forma y de la capacidad del creador de unir pedazos de realidad. Y es que sobre el contenido de los planos hay que explicar que, tanto si se trata de montaje de imágenes para componer un vídeo o si por el contrario se trata de montaje de planos para componer una película, cuando se trata de imágenes captadas por una máquina, el sensor de una cámara que recoge la luz que entra por la lente, el creador no se dedica a “pintar” el contenido, ya que la realidad presente se capta directamente apretando un botón. Es por eso, que Bresson está de acuerdo en que la creación cinematográfica se basa esencialmente en una suerte de montaje, “en los vínculos que se establecen entre los distintos pedazos de realidad que la cámara ya ha captado” (Bresson, 2017, pág. 70).

Por tanto, se entiende que lo fundamental que hay que cuestionar es el orden de los planos, o más bien, un supuesto orden, porque en verdad lo que hay es desorden, un desorden que el creador o creadora ha orquestado en un plan perfecto para que se perciba como una unidad armoniosa. Bresson llega a plantear que incluso este nuevo orden que se le da a los planos tiene un componente negativo cercano a lo estéril (Bresson, 2017,

pág. 55). Sea como sea, orden o desorden, lo que importa es el propio hecho de que existe la posibilidad de reubicar en el tiempo las imágenes de la realidad, un potencial natural del montaje cinematográfico. Entonces, si las imágenes y sonidos solamente tienen valor por la posición que ocupan en el metraje, entonces el montaje pasa a ser el recurso específico del cinematógrafo, y por tanto, el orden que se le da a los elementos lo es todo. Al igual que Sergei Eisenstein y sus colegas soviéticos que pusieron el foco en el proceso de montaje para explicar como el cine organizaba el mundo visible (Vertov, 1974, pág. 80), la escuela de la Gestalt coincidió en la importancia del conjunto para dar sentido a la forma individual, así Rudolf Arheim señala al respecto de la importancia de la posición de la imagen que, “se mostró que la aparición de cualquier elemento en el campo visual dependía del lugar que ocupaba en la estructura total y de la función que en ella desempeñaba, y que esa influencia la modificaba de manera fundamental” (Arheim, 1986, pág. 67).

Sin embargo, como apunta Andrei Tarkovski, el montaje, siendo un elemento fundamental para la obra cinematográfica, es un mecanismo que no basta con dominarlo desde un punto de vista técnico, sino que el creador debe conocer cuál es el sentido del uso de la técnica. En verdad, el porqué del montaje es lo que Eisenstein denomina la “naturaleza del montaje”, que está directamente vinculada con la razón de ser del proceso de creación. A partir del dominio de la técnica, la intencionalidad del creador es casi infinita, haciendo montajes que ponen el foco sobre la forma de los objetos representados, o tal vez sobre una trama dramática, o como hacen otros cineastas como Maya Deren, Robert Bresson o Andrei Tarkovski, producen un montaje al servicio del aspecto formal de la duración de la imagen.

1.4.2- Naturaleza temporal del montaje cinematográfico

Se puede decir que hay dos vertientes importantes dentro de la teoría de montaje cinematográfico, por un lado, “el cine de montaje” de Sergei Eisenstein, es decir, un montaje que se construye por contraste o choque entre imágenes, entendiendo cada plano

como un concepto. Por otro lado, está la idea de que la falta de un lenguaje cinematográfico universal obliga a no considerar los planos como símbolos o conceptos, sino como cachos de realidad. Si con el término *real* nos referimos a lo que se escapa de la representación, con *realidad* se designa todo aquello que entra dentro del campo de visión y que puede ser directamente observable y registrado. Así, en esta otra vertiente se encuentran figuras como la de Andrei Tarkovski, quien argumenta en contra de que la colisión de ideas sea una característica que resida en la esencia de la imagen cinematográfica (Tarkovski, 2017, pág. 155). También, en ese lado, se encuentra Maya Deren con su defensa sobre la propiedad específica de la duración del plano que permite reconstruir por medio del montaje la temporalidad de un espacio (Martínez, 2015, págs. 95, 105). El objetivo de Deren, de la misma manera que le ocurre a Tarkovski, es aprovechar esta capacidad de la imagen cinematográfica para crear nuevas relaciones entre el tiempo y el espacio, a través del uso original de los mecanismos más simples del montaje cinematográfico y una mezcla de imaginación e ingenuidad aparente, permitir acceder al espectador a realidades “mágicas”; tal y como ocurre por ejemplo en su película *Meshes of the afternoon* (1943).

Para Tarkovski, el meollo de la cuestión en el arte cinematográfico está relacionado con la manera en que se fija el tiempo en sus manifestaciones y formas efectistas. La capacidad cinematográfica tiene que ver directamente con la imagen fílmica y su capacidad para darle una nueva forma al tiempo (Tarkovski, 2017, págs. 19, 80). Es decir, se podría resumir que para saber qué es el cine hay que hablar de imagen y de tiempo; la fórmula está incompleta si no se tiene en cuenta el papel que juega el tiempo como forma, la duración, y la cualidad de la temporalidad a la hora de dar muestra de la emoción de una realidad. Si bien la idea de unir imagen y tiempo, o dicho de otro modo, añadir duración a una imagen, nos daría como resultado simplemente una imagen-movimiento o vídeo, Tarkovski concreta que la capacidad cinematográfica se vincula con el uso que se hace de esa dimensión temporal de la imagen. Y de esta manera, lo que se está planteando es usar la duración de la imagen para reformular la forma sensible del tiempo; en palabras de Gilles Deleuze, “el montaje sirve para sacar de las imágenes-movimiento la imagen del tiempo”; entendiendo esa imagen como totalizadora o eterna a la manera de Platón (Deleuze, 1984, págs. 51, 86). La imagen cinematográfica se convierte en una ventana por la cual asomarse a la realidad, el presente variable, lo concreto, para alcanzar lo eterno, lo abstracto, lo real. En palabras de Bazin, “la creación de un universo ideal en

el que la imagen de lo real alcanza un destino temporal autónomo” (Bazin, 2001, pág. 22). La imagen de la realidad captada directamente a través de la cámara se pone al servicio de la imagen de lo real; esto coincide con la idea ya mencionada de Andrei Tarkovski, de ver en la imagen cinematográfica una posibilidad para adentrarse en las relaciones más sutiles de los fenómenos más secretos de la vida.

Sin embargo, pareciera que para captar una vida basta con colocar la cámara con su objetivo, encuadrar y apretar un botón, pero lo cierto, es que casi nunca resulta ser esta una tarea exitosa, en tanto a corresponderse con la idea de realidad que se presencia en el momento. Por eso es importante tener en cuenta que, aunque la realidad parezca muy objetiva, no lo es, ya que siempre hay una mirada subjetiva detrás que provoca que exista más de una manera de captar, atrapar o fijar el tiempo de una realidad presente.

Alberto Fijo, en su libro *El cine agraciado de Terrence Malick* (2021), señala que el tiempo que le interesa registrar a Terrence Malick como creador es el tiempo de la gracia (Fijo, 2021, pág. 41). Un tiempo que tiene que ver con la posibilidad de la obra cinematográfica de alcanzar un sentimiento personal del tiempo, la percepción que se tiene de él alejada de la idea del paso del tiempo natural, o duración medible. No es extraño que Malick se una al grupo de cineastas que ven el montaje cinematográfico como una herramienta que posibilita trascender en la cuestión temporal, ya que Bresson y Tarkovski son claros maestros y referentes en su obra.

Cuando Andrei Tarkovski habla del tiempo que vive en el plano, de lo que habla es del contenido, del *qué* y no del *cómo*. Porque como ocurre en una composición musical, en una película tampoco es tan importante el desarrollo lógico mediante el cual fluyen los hechos, sino el juego de sentimientos y emociones, es decir, con la forma de ese flujo (Tarkovski, 2017, pág. 99). Si hay una forma a la que el cine debe su sentido estructural es a la música. Entonces, previo al paso de ver cómo un plano se relaciona con otro, en una tarea de arquitectura invisible que requiere de un ojo muy experto, antes de llegar a crear esa escultura temporal, el éxito de una representación filmada está en haber sido capaces de atrapar la realidad temporal de un espacio y un momento; sin imponer sentimientos o emociones preconcebidas. Así, si un plano funciona como una unidad orgánica y se comporta como un bloque que no admite ser separado o fragmentado, entonces se confirma que una realidad temporal ha sido atrapada (Tarkovski, 2017, pág. 139).

Y es en este punto donde se aprecia como la teoría de Tarkovski se aleja tanto de la teoría del montaje de Sergei Eisenstein donde lo fundamental es el trabajo conceptual y compositivo de las ideas, ideas previamente teorizadas que potencian su carácter simbólico y teatral. Se podría comprar la diferencia entre la especulación artificiosa que ofrece la representación de la madre sufriendo por su hijo en las escalinatas de Odessa en *El acorazado Potemkin* (1925), y la verdad que transmite la representación de María Terechova en el personaje de la madre en *El espejo* (1975), cuyo sufrimiento no está representado con gestos simbólicos sino que se descubre y se capta por la cámara como algo que emerge de lo profundo y se siente próximo a lo real.

El cine de montaje de la escuela soviética apela al intelecto del espectador, no al plano emocional, el primero se agota fácilmente, el segundo nunca se agota. Toda alegoría que uno pueda plantear tiene una respuesta y por tanto un recorrido breve para el espectador, porque en cuanto este resuelva el enigma, la experiencia estética llega a su límite y se acaba. “Se trata de crear imágenes verdaderas cuyo significado no se agota en lo puramente visible, y su sentido último se escapa a la razón”, “una forma visible de lo real” (Tarkovski, 1996, págs. 129, 142, 144). En la teoría de esculpir el tiempo de Andrei Tarkovski, solamente habrá que atender al sentimiento del tiempo que se desprende de los planos y a la intensidad que tiene un plano por su duración (Tarkovski, 2017, pág. 161). Al final, lo que interesa es alcanzar aquello que Roland Barthes llama el <punctum>, ese algo de la imagen que escapa de la razón y parece estar en relación con una verdad eterna e inagotable (Barthes, 1990, pág. 109).

1.4.3- El lenguaje cinematográfico

El cine se escribe con imágenes en movimiento y sonidos. Y cuando se habla de la potencia del cinematógrafo, las posibilidades de creación son ilimitadas, como escritura nueva, como forma de expresión autónoma, ya que en cada ocasión que se pone en marcha el cine supone el descubrimiento de una lengua propia. Cada película es una suerte de descubrimiento expresivo que pone en relación imágenes y sonidos, los combina, los hace interactuar y complementarse. En este sentido, la experiencia cinematográfica se dirige a

dos sentidos a la vez (algo que la diferencia de otras formas) porque existen dos vías creativas, la de la imagen y la del sonido.

A falta de un lenguaje propio, una gramática común y universal aplicable como receta técnica para la construcción de películas, como existe en las otras artes, las posibilidades que se abren son múltiples y cada película adquiere algo así como la fórmula de una receta nueva. Aunque no haya un lenguaje común, sí es cierto que siempre se parte de la imagen con duración, que pasa a ser considerada como plano, unidad mínima de montaje, que son fragmentos de realidad que se montan por medio de una técnica que pone en marcha una serie de recursos. Como dice la teoría de Tarkovski, el cine utiliza como lengua la realidad presente, lo material y su carácter temporal para construir y expresar. Al igual que opina Pier Paolo Pasolini, que dice que el cine utiliza “la lengua de la realidad” (Deleuze, 1986, pág. 47); aunque hay que salvar las distancias entre estos dos cineastas, ya que Pasolini sí que es defensor de la posibilidad de establecer una lengua universal para la producción cinematográfica en general.

Pero como se ha dicho, la imagen con duración no es sólo imagen, sino que admite sonido. El vídeo permite la incorporación de sonido, su utilización como imagen sonora es básica para componer lo que se denomina imagen audio-visual. Y dentro del mundo sonoro, si hay un elemento que se pueda destacar es la palabra hablada, que si bien se puede vincular directamente con otras formas de expresión, la palabra escrita no deja de ser una imagen, y la palabra hablada un sonido. No son pocos los artistas, autores y cineastas que con la llegada del cine sonoro, ven que el vínculo entre cine y literatura se estrecha demasiado, al punto de perder parte de su esencia narrativa; una imagen primero, y una imagen después. Y es que hacer que la falta de un lenguaje cinematográfico universal sea la justificación para permitirle la entrada a la palabra como sostén de las narrativas audiovisuales, no deja de convertir al cine en una mera actualización de la novela y la obra de teatro. Porque como apunta Gilles Deleuze, la palabra hablada, el diálogo, es un elemento novelesco que permite conducir el relato, y que permite exponer la conducta de los personajes ante una trama (Deleuze, 1986, pág. 76). En este sentido, Eric Rohmer, gran contador de historias a través del celuloide, y cuyo cine se debe al uso de las gramáticas literarias, se defendía en una entrevista diciendo: “Me dirán que eso es literatura, y yo les contestaré que no” (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 154), pero lo cierto es que, en la medida en que la imagen cinematográfica utilice el diálogo de forma descriptiva, y no lo haga como imagen sonido, se estará

cediendo ante la idea que Bresson tenía de *cine*, como la empresa industrial dedicada a la mera traducción literaria, idea que se oponía a la de *cinematógrafo*, como la potencia creativa de un nuevo invento: “Cinematógrafo: nueva manera de escribir, por tanto de sentir” (Bresson, 2017, pág. 34).

Se entiende que, tras muchos siglos y milenios, el uso de la palabra fue la norma para reproducir la realidad, pero en el momento en que surge un nuevo modo de expresión que es capaz de utilizar directamente la imagen y los sonidos de la realidad, recurrir a la descripción en palabras no le hace más que un flaco favor al avance y desarrollo del nuevo medio. Y mucho menos, cuando como dice Jacques Rivette, el diálogo se presenta como un elemento “terriblemente autosatisfecho”, con fin en sí mismo (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 193). Ahora bien, es verdad, que hay diferencia en la forma en que se usa, o quiere ser usada, la palabra, que como apunta Deleuze, el cine tiene un trato especial con el diálogo, que lo aleja del teatro y la novela, porque el cine normaliza por primera vez en escena la conversación sonora, que bien puede ser entendido como un diálogo filmado en muchas ocasiones, pero que con criterio se puede redescubrir y complejizar hasta límites insospechados, como ocurre en el cine de Jean Luc Godard (Deleuze, 1986, pág. 305).

1.4.4- Montaje cinematográfico y narración

La idea de transferir los principios literarios al ámbito cinematográfico, convirtiendo al cine en una novela cinematográfica, es un hecho instaurado como práctica general. Fijar en celuloide las imágenes que sugieren las palabras es una realidad que responde a una maquinaria industrial que entiende el cine desde una mirada externa como producto. Ahora bien, si esto es totalmente considerable, válido y cada creador puede optar por esta opción, existe también la posibilidad de crear no a partir de las palabras y recursos literarios, sino a través del material propio del cine, la duración de la imagen.

El autor del libro *El cine agraciado de Terrence Malick* (2021) habla de la importancia del tiempo fílmico en un relato audiovisual tramado, y lo hace vinculando

dos conceptos: el tiempo y la narración. Según la RAE, *trama* es: “la disposición interna, contextura, ligazón entre las partes de un asunto u otra cosa, y en especial el enredo de una obra dramática o novelesca” (Real Academia Española, 2023). Entonces, si atendemos a la definición que da la RAE de *trama* y la ponemos en relación con la idea de tiempo, se alcanza la concepción de que tramar un relato, tiene que ver con el tiempo. Así pues, la manera en que se maneje el tiempo repercutirá directamente en la manera en que se trame un relato. Hablar del relato tramado es importante ya que pasa por ser una de las características que permiten dar el salto de la imagen con duración como forma al cine como medio.

“Pienso que un cine puede ser moderno y contar una historia. No veo por qué el hecho de contar una historia pueda ser más moderno que otra cosa” (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 119). Eric Rohmer pone el foco en la calidad narrativa que tiene el cine como medio para contar una historia literaria, novelesca. Frente a eso la historia construida como un relato de corte audiovisual, sin retórica, sin expresar pensamientos a través de personajes que sean figuras antropomorfas que se comporten de manera humanamente cotidiana. Y es que el debate entre cine narrativo sí o cine narrativo no, se resuelve al preguntarse, por ejemplo, si un punto o una línea en la pantalla que cambia de forma o de posición con el paso de los segundos está contando algo o no está contando nada. Desde un punto literario o atendiendo a la definición de trama, pues quizá no, pero desde luego que el movimiento de un objeto deja la huella de una historia en tanto que hay un viaje, un principio, un desarrollo y un final; incluso, aunque no hubiera un desarrollo.

En este sentido, la idea de que el relato tramado nos acerca al cine, como medio de expresión, está vinculado a la capacidad que tiene la forma del relato literario para arrojar sentido. Así, el cine va más allá de la forma audiovisual, como un elemento que busca sentido, que busca significar dentro de una cultura. Por eso, vincular lo narrativo a lo literario tiene cierto sentido en una cultura que se construye y se sostiene a través de la forma de los relatos literarios, lo cual no niega que el vídeo, como imagen con duración, no contenga también un relato. Con esto, de lo que se trata, es de aclarar que “la narración, no es originaria, sino que fue históricamente adquirida por la imagen cinematográfica” (Deleuze, 1986, pág. 144), y que si bien, el cine adquiere la palabra con intención de conmovir, esto es algo aprehendido por razones externas y no tiene que ver con una falta propia de la forma audio-visual.

Queremos decir que cuando el lenguaje se adueña de esa materia (y lo hace necesariamente), entonces ella da lugar a enunciados que vienen a dominar o incluso a reemplazar a las imágenes y los signos, y que remiten por su cuanta a rasgos pertinentes de la lengua, sintagmas y paradigmas, muy diferentes de aquellos de los que se había partido. (Deleuze, 1986, págs. 49, 50)

1.4.5- El vídeo como unidad de montaje

De la misma manera que la imagen sin duración funciona como una unidad para generar una forma mayor, la imagen con duración, esta a su vez puede funcionar como unidad también, como plano, y generar una forma mayor, la película. Según Gilles Deleuze de la idea de plano como unidad de montaje se pueden hacer tres aproximaciones. Por un lado, el plano como una imagen-movimiento, que no es una imagen en movimiento o con movimiento, sino como un tipo de imagen propia, como unidad. Por otro lado, el plano como una colección, que forma una unidad, de lo que la luz hace aparecer, líneas o figuras o cualquier elemento presente. Y por último, el plano como un bloque espacio temporal; que apela a ser un bloque, un objeto material, que contiene espacio y tiempo, o si se quiere decir desde otro punto de vista, que encapsula una porción de tiempo y de espacio (Deleuze, 1984, pág. 94). El espacio y el tiempo vendría a ser el material del que están hechos los planos; bloques espaciotemporales que se apilan como ladrillos para construir una idea espaciotemporal mayor, la película. La idea de bloque es usada por Andrei Tarkovski de la misma manera para formalizar su teoría, aunque en su caso él no incluye la condición espacial, sino que habla directamente de bloque de tiempo, un gran bloque de tiempo, que sería el total del corte o metraje, compuesto a su vez por bloques de tiempo más pequeños, los planos (Tarkovski, 2017, pág. 161).

Montaje como la suma de momentos o la agrupación de diferentes tiempos que existen “completamente por ellos mismos”, como dice Jacques Rivette, pero que se juntan por afinidades determinadas. Básicamente, el trabajo de montar imágenes en el tiempo, consiste en ese sentido, en buscar esas afinidades, encontrar una dialéctica en tensión entre dos momentos. Es por eso que cineastas como Robert Bresson, diga que los planos, igual que la instantánea en la construcción de la imagen-movimiento, no significan nada

por ellos solos, lo que les otorga algún significado, estructural o narrativo, es el montaje de un plano con otro (Bresson, 2017, pág. 17).

1.4.6- De la forma al medio

Para obtener una imagen-movimiento, un vídeo o una imagen con duración, basta con recurrir al montaje de imágenes sobre una línea de tiempo y generar una secuencia. Ahora bien, el caso de que se trate de un vídeo compuesto simplemente por una sola imagen a la que se le ha añadido duración, a través de ser repetida en montaje veinticuatro, treinta, treinta y cinco, o las veces que se quiera por segundo, no da lugar a un relato tramado como enredo dramático por contraste de ideas. Sin embargo, si se trata de un vídeo que incluye montaje de imágenes diferentes, aunque el tiempo como duración va a seguir existiendo, el enfrentamiento entre sí de dos o más imágenes diferentes (ideas, realidades) hace que surja, más allá de la duración cronológica, la sensación de temporalidad que se vincula a un suceso, es decir, la percepción del paso del tiempo. Entonces, de esta manera se llega a pensar que cuando se trata de un vídeo con montaje de imágenes diferentes, el recorrido narrativo adquiere una dirección determinada, se ve afectada la temporalidad de las imágenes y por ende comenzamos a hablar de cine.

El cine implica una dirección, el cine es un medio para conseguir un fin; aunque sea un fin en sí mismo en el caso de que los cineastas desean hablar del propio arte de hacer cine. Ya sea hablar del cine mismo como lo hace Godard, o hablar de lo real del ser humano como lo hace en su caso Tarkovski, hacer cine ya es hablar de algo en concreto, un tema tratado de forma arbitraria, una idea (Tarkovski, 2017, pág. 94). Si la creación audiovisual carece de intención y se queda en la forma por la forma, difícilmente se podría hablar de obra cinematográfica. El vídeo como vídeo es forma, y no implica un contenido concreto, ya que no persigue nada más que ser un tipo de forma, una imagen con duración. Es similar a hablar de una pincelada en pintura, la cual es la forma que utiliza la pintura para ser, pero no es en sí la pintura. Ahora bien, como una pincelada, cualquier imagen siempre contendrá algo que será implícitamente de por sí un tema. Ahora bien, se pueden

montar en el tiempo dos imágenes cualesquiera y siempre se obtendrá una secuencia que constituye una imagen con duración, pero, no es posible asegurar que dos imágenes cualesquiera en sucesión den como resultado aquello que llamamos cine. Entonces, la diferencia estará en la finalidad comunicativa del resultado, es decir, si la imagen con duración pasa de ser forma a ser medio para comunicar algo previamente buscado. Por tanto, la diferencia reside en la intencionalidad por parte del sujeto creador. La imagen con duración siempre va a ser vídeo, pero no siempre tiene por qué ser cine.

Una “intencionalidad segunda” es lo que comenta Gilles Deleuze refiriéndose al cine como aquello que sustituye la percepción natural para crear una nueva. El cine es el medio por el cual se persigue expresar una nueva percepción de la realidad. Y la percepción resultante es una cuestión arbitraria, que bien puede surgir de una operación de montaje de planos y sonidos totalmente fortuito o plenamente consciente, o de un punto intermedio. Lo que es seguro, independientemente de lo controlada que esté la intención, es que la nueva percepción surge de algún tipo de intencionalidad por parte de un sujeto creador. Dziga Vertov habla de romper con lo patético, refiriéndose a romper con lo orgánico, lo natural (Deleuze, 1984, pág. 66). El cine se vale del montaje para romper con lo orgánico.

1.4.7- Intencionalidad autoral

El montaje de imágenes con duración que tiene como fin la construcción de un discurso arbitrario, alberga consecuencias significativas que van más allá de la mera sucesión objetual de unidades colocadas unas detrás de otras, sino que a través de este ordenamiento existe una intención autoral, que hará que aparezca lo abstracto del conjunto de unidades, eso que no está, pero que sobrevuela al conjunto. En la medida en que el cineasta sepa entender y emplear la técnica del montaje, el cine le servirá como medio de expresión. Dovjenko habla de la posibilidad que tiene el creador de convertirse en autor al tener en sus manos el poder de contar aquello que se queda fuera del espacio y del tiempo (Deleuze, 1984, pág. 63). El cine es una expresión de lo abstracto. Fernand Leger, Jean Epstein o Jean Grémillon, como creadores buscan ese carácter abstracto que ofrece el cine para la obra artística. Estos autores recurren a la mezcla conjunta de

movimientos que se desprenden de objetos, deformaciones progresivas, transformaciones periódicas u otros elementos que transforman el espacio a medida que se sucede el montaje (Deleuze, 1984, pág. 69).

Para Eric Rohmer, el montaje tiene sentido si consiste en una “búsqueda de la verdad del espacio” (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, págs. 143, 144). Se trata de que la idea de un lugar como objeto y la imagen como su representación deben ser lo más parecidas posibles; es decir, crear una mimesis. En este sentido, las posibilidades que permite el montaje de imágenes, de vídeos, de planos, se alejan de las opciones de trucaje, de ser expresivas, para deberse más bien a la documentación. Si bien es cierto, el autor tiene una verdad propia del lugar y nunca objetiva, la representación que haga será una interpretación personal del espacio fiel a su propia idea de dicho espacio. Y lo mismo pasará con el tiempo, “de igual manera me interesa la duración temporal, la objetividad de la duración temporal” (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 144), es decir, hay una necesidad, por parte de este cineasta, de respetar y no alterar la percepción personal del tiempo de la realidad que se experimenta.

El mismo objetivo autoral es compartido por Jacques Rivette, quien defiende la posibilidad de reconstruir una realidad propia, que ni siquiera existe más que en su cabeza. Si bien hay cineastas que parten de una realidad de espacio objetiva para subjetivarla, como Rohmer, Rivette entiende que un filme se hace a trozos, la representación de una puerta, una pared o unas escaleras, por ejemplo, pueden partes de una idea espacial nueva. Sea como sea, ya sea para objetivar o subjetivar la idea que se tiene del espacio y del tiempo, el cine es un medio que permite imponer un sentido propio, una intencionalidad.

1.4.8- Imagen cinematográfica y estilo

Si se habla de estilo se hace referencia al factor autoral de un producto, de una creación como objeto. El estilo en la creación de imágenes tiene que ver con el propósito personal que el autor o autora persiguen. Tanto Andrei Tarkovski, como Maya Deren, hablan de estilo apelando al concepto de “sensación”. Lo que hace que un creador se

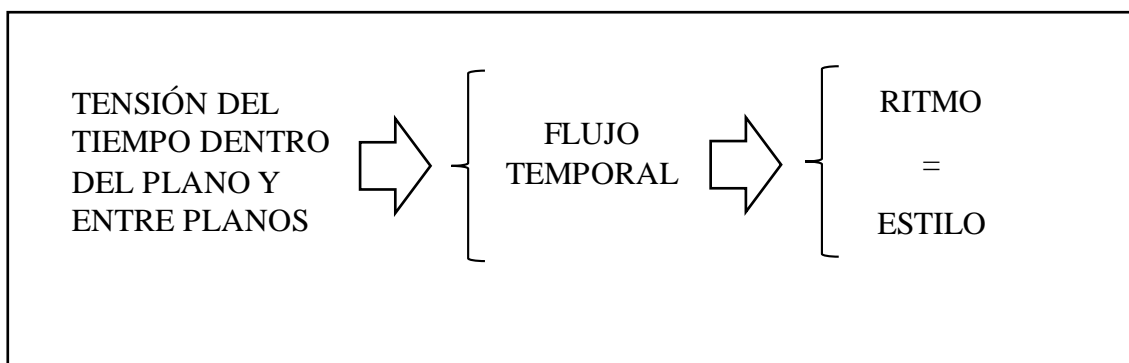
convierta en autor es que su trabajo tiene como objetivo obtener una nueva sensación del tiempo, una sensación que viene del propio creador y que impulsa su entusiasmo creativo. Jacques Rivette, en esta línea, relaciona el ser capaz de mostrar la propia sensación del paso del tiempo con una elección política, es decir, una mirada que va unida a un pensamiento interiorizado, una creencia, que se quiere transmitir (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 208). De la misma manera que lo hacen todos los cineastas vinculados a un movimiento cultural, social y político, como pueden ser por ejemplo, los cineastas soviéticos cuyos trabajos no se entenderían sin tener en cuenta su intencionalidad política. Por su parte, Robert Bresson, si bien no vincula directamente el concepto de sensación con el de estilo, sí lo hace por una parte, invitando a los artistas a “ahondar en su sensación personal” y diciendo que “estilo es todo lo que no es técnica” (Bresson, 2017, pág. 55).

En su caso, Eric Rohmer habla de estilo cinematográfico a través de la palabra retórica. Rohmer entiende que el cineasta no cuenta con un lenguaje y que tiene que echar mano de una retórica; que es a la vez pobre y dinámica (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 134). De la misma manera que Joaquim Sala-Sanahuja, en el prólogo de *La imagen lúcida* (1982), que habla del lenguaje fotográfico a través de los elementos retóricos que son los que pasan a determinar eso que se llama estilo. Se define, por tanto, estilo como retórica, es decir, como “un conjunto de reglas o principios que se refieren al arte de hablar o escribir” (Real Academia Española, 2023), que llevado al campo cinematográfico se entiende como esos principios o recursos visuales y sonoros que se aplican una y otra vez en las películas. En la definición de retórica que dan los académicos de la RAE también se incluye la apreciación de que “el uso de estos principios tiene como fin deleitar, conmover o persuadir”, y es que, si bien ya conocemos los principios creativos del cine, la forma en que se pueden reordenar a través del metraje hace que pueda ser un ejercicio muy dinámico. De todos modos, señalar que, el hecho de tirar del concepto de retórica para referirse al estilo cinematográfico, supone remplazar una vez más las características propias del audiovisual por unas más propias de la literatura.

Según Tarkovski, el ritmo en una obra cinematográfica, metraje, filme o película, es lo que aporta la seña autoral del creador, haciendo así que ritmo y estilo sean conceptos relacionados. El ritmo en el cine es una característica que surge del montaje cinematográfico. El ritmo es aquello en lo que el director o directora puede manipular

otorgándole a una obra una forma u otra, y para Andrei Tarkovski, lo que el cineasta tiene que manipular, es el factor temporal de la imagen. Y por tanto, el ritmo viene de la búsqueda de una forma concreta del tiempo, siendo capaz de modificar y conseguir a través del montaje un flujo de tiempo nuevo personal, que se perciba como orgánico, para no romper el carácter verídico de la obra.

Lo que debe guiar el montaje es el sentimiento que se tiene del tiempo, de donde surge la idea de *presión o tensión temporal* que responde no a una lógica de causa-efecto, sino a la temporalidad de cada plano y la temporalidad resultante al juntar distintos planos: “está claro que la unión de las partes dependía de la condición interior del material [...] Lo que hacemos en el montaje es articular el tiempo que fluye en el plano” (Tarkovski, 2017, pág. 157). De esta tensión del tiempo entre planos se alcanza un flujo temporal, esto es lo que aspira ser una película (Tarkovski, 1996, págs. 99, 142). Con temporalidad no se está haciendo alusión a un tiempo cronológico medido en segundos y minutos, sino a la emoción o sentimiento que se desprende del paso del tiempo. Este hecho implica una sensibilidad aguda fundamental sobre el tiempo por parte del cineasta, que le permita comprender la presión temporal que se da en cada plano, para entonces poder a través del montaje construir una escultura temporal (Tarkovski, 1996, pág. 142). La deformación que se practica del tiempo a través de la unión de pequeños bloques de tiempo es lo que permite una expresión rítmica. El montaje cinematográfico consiste en eso, en romper el flujo continuo de la imagen eterna del tiempo, interrumpirlo y reenlazarlo para conseguir uno nuevo, uno propio y personal. “A mi entender, el ritmo constituye el principal elemento formal del cine, al igual que ocurre en la poesía” (Tarkovski, 2017, pág. 160)



1.4.9- El tiempo esculpido de Tarkovski

El cine no usa un lenguaje como un sistema de jeroglíficos, su “escritura” viene determinada en función a la realidad de cada momento que es atrapado. Y es por eso que hay que pensar en una realidad como una realidad temporal, o por lo menos así lo debería hacer el cine, o mejor dicho, el cineasta. Esta impresión temporal va ligada en la práctica a los estados de ánimo de los personajes (Tarkovski, 1996, pág. 134). Las antenas del radar creativo del cineasta tienen que apuntar en todos los sentidos para intentar comprender el carácter único del hecho presente. Cada hecho tiene un carácter único porque cada hecho es único. El carácter específico de una realidad temporal concreta viene en parte determinado por lo que ha posibilitado llegar hasta ese punto y lo que el hecho en cuestión posibilitará que llegue a posteriori. La propuesta de Tarkovski se basa entonces en la correcta comprensión de la realidad que se registra, la cual tiene un tiempo propio, sobre la cual se sostiene su esencia. La composición de un plano, en su estudio previo, y posteriormente su realización como una toma, debe basarse en una fidelidad total al sentido profundo y propio de la realidad temporal que se respira.

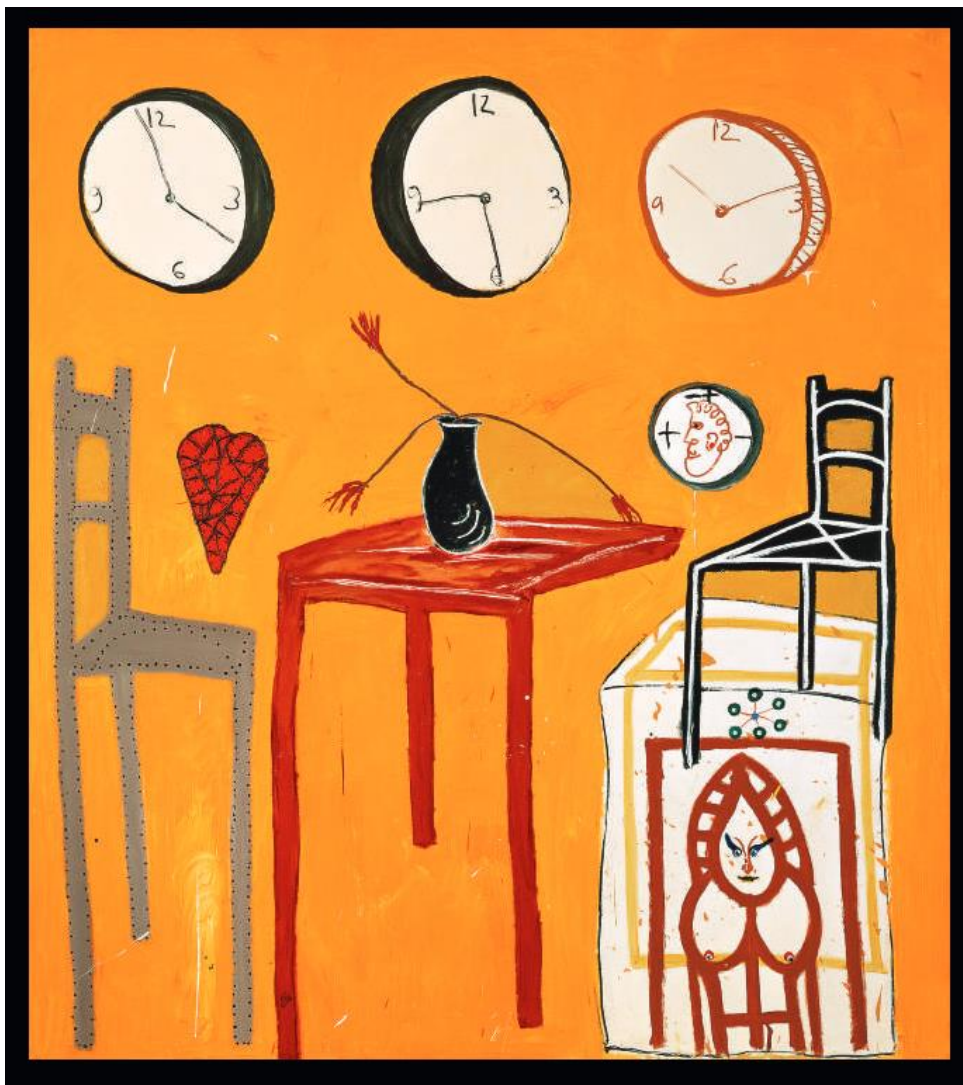
El pegamento que utiliza el cine en su composición a través del montaje de planos es la emoción temporal. De no atender al tiempo, Tarkovski dice que es muy fácil caer en el camino de la dramaturgia teatral al uso, en la construcción de argumentos que parten de unos hechos y unos caracteres dados (Tarkovski, 1996, pág. 86). Así como ocurre en literatura donde la psicología del personaje va guiando las decisiones del relato tramado, en un montaje cinematográfico, la cosa cambia, ya que es la especificidad temporal de la forma del vídeo, en su duración medida y en su temporalidad sugerida, lo que determina la elección de los hechos y el modo de relacionarlos para formar relato; de forma un tanto poética se podría estar afirmando que existe una psicología del tiempo.

La teoría de Tarkovski trata de esclarecer cómo utilizar en la creación cinematográfica la especificidad temporal de la imagen, una cualidad de la imagen que posibilita la existencia de sonido. Y al igual que el artista busca la pintura a través del color o la escultura a través del volumen, la película se encuentra tras la manipulación del tiempo. Más allá de que el cine sirva para dar visibilidad a ciertos temas, adaptar novelas

u obras de teatro, el cine permite investigar sobre el tiempo como si de un experimento científico se tratase, pero a través del sentimiento percibido de un hecho, algo que nos supera en el plano emocional y que gracias a la forma audiovisual consigue hacerse materia.

PARTE 2. RECEPCIÓN DE LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA

2.1. -Introducción: ¿Cómo se puede saber en una imagen si giran las agujas de un reloj?



(Pintura Sin título de Ferrán García Sevilla, de la colección Naturgy Energy Group expuesta del 3/12/22 al 22/4/23 en el Museo de Arte Contemporáneo Español Patio Herreriano, Valladolid, España.)

Todo lo que aparezca dentro del marco que rodea una imagen es representación. Y es que una imagen es una representación sobre un soporte bidimensional no hay objetos reales, solamente representación sobre un papel, una tela, un cartón, una madera, una pantalla. La confusión entre objeto y representación ocurre porque la percepción consiste “en imponer conceptos visuales o categorías visuales” sobre aquello que vemos (Arheim, 1986, pág. 41). Entonces, ¿cómo se puede saber en una imagen si un reloj está parado o si sus agujas giran? Bueno, como no hay ningún reloj, lo cierto es, que esta pregunta no tiene sentido. La representación de un reloj en una imagen sin duración, al igual que todo lo demás, se “momifica” tal cual para siempre. Entonces, la cuestión no se puede agotar ahí, y por lo tanto toca reformular la pregunta, ¿cómo saber si en la representación de una imagen las agujas de un reloj están en funcionamiento o están en marcha? Para responder a esta pregunta hay que entrar a hablar de tipos de imágenes.

Aun sabiendo que un reloj no es un reloj, ni un árbol es un árbol, una persona no es una persona, todo cambia si se trata de una imagen con o sin duración. Cuando esto es así, la representación puede dar la sensación de que vive en el tiempo. Porque, ¿cuál sería la manera de saber si un reloj está en funcionamiento? Bueno, se entiende que la única manera posible de determinarlo es esperando a ver que alguna de las agujas del reloj se mueva; porque si se mueve, entonces el reloj no está parado. Ocurre lo mismo con un animal (humano o no humano), cuando queremos saber si está dormido o está muerto, lo que uno haría es acercarse y tocarlo para ver si se mueve. Es cierto que uno siempre se puede apoyar en el contexto, y eso es lo que se hace en una representación, es decir, si una pintura representa a una persona acostada con los ojos cerrados en una cama, se puede pensar que duerme, pero no se puede descartar que sea la representación de un muerto. En cambio, si la persona es representada en la misma posición, pero dentro de un ataúd, eso nos lleva a pensar que se trata de una persona fallecida. Pero en sí, aunque exista un contexto que pueda arrojar pistas sobre la vitalidad de un objeto, una imagen sin duración, donde el tiempo cronológico no corre y no hay posibilidad de movimiento, no permite saber si por sí mismo un reloj está en funcionamiento, si un coche está circulando, un avión volando, un tren viajando sobre las vías, ni tampoco permite saber si la persona representada es una persona viva o muerta; por mucho que se sostenga sobre sus propios pies, tenga los ojos abiertos y una sonrisa de oreja a oreja, sólo el movimiento podrá confirmar que no se trata de un maniquí o un fallecido que se lo representa como vivo como en las fotografías familiares de antes, o si se trata de aviones o trenes, que no son

montajes con maquetas, o fotomontajes tal vez. Como dice Barthes, “la inmovilidad de la foto no supone que unos personajes no se muevan, sino que parecen anestesiados y clavados como las mariposas” (Barthes, 1990, pág. 106). Además, la imagen sin duración no permite que el plano sonoro aporte pistas sobre la representación. Por tanto, siempre que se trate de objetos cuyo estado vital esté estrechamente relacionado con el movimiento, y no pueda dissociarse de este, la imagen sin duración parece estar limitada. Entonces, una pintura, una fotografía, una ilustración o dibujo, no va a devolver nunca la vida a alguien, ni va a poner en marcha las agujas de un reloj. Se podría decir, en este sentido, que la representación a través de una imagen sin duración tiene sus límites para mostrar la naturaleza orgánica de los objetos vivos, y de esta forma considerar la representación como una vivencia. Sin embargo, todo cambia cuando en la imagen el tiempo empieza a correr, aunque siempre teniendo presente que se trata de una representación de la realidad y no de la propia realidad.

2.1.1- La naturalidad de la imagen-movimiento

En el prólogo que escribe Francisco Zurian Hernández para el libro de André Bazin, *¿Qué es el cine?* (2001), surge la pregunta sobre el motivo de que la imagen cinematográfica se experimente de una forma tan natural para cualquier espectador. Si bien hay un componente cultural, porque es bien sabido que las primeras proyecciones producían incomodidad o espanto ante las miradas inocentes de espectadores noveles, lo cierto es que el cine se apropia de la naturalidad que ofrece la fotografía como representación, pero añade aún más naturalidad y credibilidad a través del movimiento, siendo una verdadera re-presentación; “el cine se nos muestra como la realización en el tiempo de la objetividad fotográfica” (Bazin, 2001, pág. 29).

Para Roland Barthes, la fotografía es vida retenida; una suerte de inmovilidad, en cambio, el escritor ve el cine como lo “simplemente normal”, como la vida misma (Barthes, 1990, pág. 156). Y eso es porque se presta atención en la manera en que la representación sin duración fija la realidad, mientras que el cine se dedica simplemente a observarla y reproducirla. Es verdad, que la fotografía admite más recursos y el cine no

se dedica simplemente a observar, sino que interviene con el montaje en la temporalidad de una acción, pero en la base de ambos medios hay una forma que replica y retiene, y otra que replica y reproduce. Porque como termina concluyendo André Bazin, la fotografía hace la suerte de un proceso de embalsamamiento de la realidad, que lo que pretende es hacer preservar en el tiempo una pose, un gesto (Bazin, 2001, pág. 29). Pero cabe preguntarse si la vida es una simple pose congelada en el tiempo, o como dice Bazin la corrupción de un gesto, que ha sido apropiado como forma de representación pero que nada tiene que ver con la eternidad a la que apuntan otras formas de arte (Bazin, 2001, pág. 29).

2.1.2- Fotografía vs. fotograma

Con el invento del cinematógrafo la fotografía se libera de ser la representación de la posición de los objetos en *instantes privilegiados*, instantes que pueden o no ser parte de un movimiento, o lo que es lo mismo, la representación se libera de la pose, o modelado (Deleuze, 1984, pág. 43). Con la llegada de la imagen con duración, cuya característica primaria es poner en valor el paso del tiempo, las fuerzas de la imagen y su equilibrio dejan de organizarse en torno a un modelado. La representación se abre a registrar cualquier instante, cualquier movimiento, cualquier acontecimiento. La representación se hiperdimensiona, donde el molde varía continuamente instante tras instante y se convierte como dice Deleuze, en una impresión de la duración de un objeto (Deleuze, 1984, pág. 43). Y es que el hecho de que el vídeo sea una acción en gerundio, anula la pose fotográfica. La secuencia de imágenes unidas de forma consecutiva guía y no permite el reposo. El espectador de cine, o de una pieza audiovisual, se enfrenta a una suerte de imagen líquida imposible de retener. Y es que se debe volver a la dimensión temporal cronológica de la imagen cinematográfica como principal diferencia entre foto y cine.

Tanto la fotografía como el vídeo contienen en su esencia formal a la imagen sin duración. Por su parte, la fotografía pretende ser más que una instantánea, un instante, una imagen que funciona de forma autónoma y que pretende provocar a la imaginación, sin embargo, por otro lado, el fotograma carece de esta función evocadora, y hasta que

no se vincula con otro fotograma, este no determina su sentido (Deleuze, 1984, pág. 18). Un fotograma no tiene que significarnos nada; lo mismo que Robert Bresson o Andrei Tarkovski dicen sobre el plano, que como unidad de un conjunto no tiene que provocarnos en cuanto su significado individual. En el caso de una imagen con duración compuesta por animación de ilustraciones o pinturas, entonces la diferencia correspondiente entre dibujo y fotograma dibujado, es la misma que entre fotografía y fotograma, una nos remite a una pose o estampa que pretende ser más que una instantánea a través de la recepción que hacemos de ella y nuestra capacidad imaginativa, y la otra es simplemente una pieza de un todo o conjunto. Nombrar las cosas permite determinar su diferencia, y en este sentido, Deleuze propone el concepto de *instante privilegiado* para referirse a los fotogramas, como unidades mínimas que permiten construir el movimiento (Deleuze, 1984, pág. 19). Por el contrario, una fotografía se entiende como un instante, y por su carácter autónomo, que se explica por sí sola.

2.1.3- Portrait vivant

En *Le portrait vivant* (1892) George Demeny se refiere a la fotografía como algo congelado, un retrato inanimado, algo que pronto cambiaría con los avances en tecnología que hacen cobrar vida al retrato, aunque no con los procesos aún demasiado mecánicos que Demeny proponía, “devolver a la vida con una vuelta de rueda” (Burch, 1987, pág. 43). Sin embargo, desde la más inocente ingenuidad, Demeny se convierte en un visionario proponiendo los *portrait vivant*, algo que fue una realidad con la llegada de la imagen con duración pocos años después y que evolucionó durante todo el siglo XX hasta llegar a ser el cine de nuestros días. Y es que, los *portrait vivant*, el retrato vivo, se corresponde a la representación a través del vídeo, a la imagen que por tener duración admite la sensación de movimiento. La consecuencia de esta sensación de movimiento es que la representación tiene vida; que una imagen tiene el poder “revivir”.

Roland Barthes se refiere a la imagen de la fotografía con el término de “inmovilidad viviente” (Barthes, 1990, pág. 97), lo que deja entrever algún tipo de vida a través de la imagen sin duración. Lo que ocurre, es que una fotografía no deja de ser una

captura de un instante de la realidad, realidad que está viva, aunque la fotografía carezca de los aspectos más fundamentales relacionados con lo vital: el movimiento, el sonido. Sin embargo, la vida que puede conservar la fotografía se reduce a un instante, y difiere mucho de las posibilidades que ofrece el vídeo en cuanto experiencia inmersiva. En la misma página donde Barthes habla de inmovilidad viviente, dice, “ni el Haiku, ni la Foto hacen soñar” (Barthes, 1990, pág. 97). Por ese motivo, los surrealistas dan primero el salto a la fotografía y luego al cine como medio de expresión porque resulta una técnica privilegiada para un tipo de creación que busca confundirse con la realidad, encontrando así una experiencia de “alucinación más verdadera” (Barthes, 1990, pág. 30). Y es que el vídeo tiene la capacidad inmersiva de hacer partícipe al espectador de una determinada naturaleza o realidad.

2.1.4- La pantalla como marco

La pantalla puede ser un elemento diferenciador entre la fotografía y el vídeo, si bien es cierto que puede ser un soporte compartido por ambas formas, el aspecto fijo de la representación fotográfica hace que los límites de la pantalla se conviertan en los límites de la realidad. Porque aunque una fotografía juegue con lo que queda fuera del marco, aquello que sea nunca lo vamos a poder ver, porque sencillamente no se cuenta con su existencia, ya que el encuadre no varía. En cambio, para el cine, al construirse a base de movimiento y ser sonoro, el marco que encuadra la realidad varía, y los límites de la realidad representada se confunden, sin tener la sensación de que existen campos ciegos, es decir, que cuando un elemento deja de estar en cuadro, este no deja de existir, existe, pero no lo vemos. Como dice Barthes, lo que queda fuera de la pantalla, marco, o cuadro, para el cine, supone un escondite, no un dejar de existir (Barthes, 1990, pág. 106).

Y es que el marco de una fotografía, así como en la obra plástica, una pintura, supone un corte físico que delimita la obra de arte y la realidad presente, y como se ha dicho, la representación, que es lo que queda dentro del marco, se agota como un espacio concreto e inalterable que de por sí constituye todo el universo de esa representación. Al contrario de lo que el marco supone para el vídeo, la pantalla es una ventana a una realidad

mucho mayor, “un espacio prolongado en el universo”, como dice Bazin, “el marco es centrípeto, la pantalla centrífuga” (Bazin, 2001, pág. 213).

2.1.5- La forma de la pintura y del vídeo

Al igual que ocurre en pintura que se construye a base de la combinación de manchas de distintos colores, lo que origina un montaje bidimensional donde cada unidad se convierte en un todo, y donde la percepción de un mismo color varía en función a los colores que lo rodean, ocurre lo mismo en la creación de la imagen-movimiento, donde un fotograma adquiere un determinado sentido en función de la imagen o imágenes previas y posteriores. Ambas formas resultantes basan su construcción en el montaje, en la combinación de partes, la pintura generando espacio únicamente, y el segundo generando espacio y tiempo.

La Gestalt propone una teoría para explicar cómo las partes de un todo se combinan entre ellas para vincularse en la visión del sujeto por medio de un principio de semejanza y proximidad. Si bien, se ha mencionado el principio de continuación para explicar el proceso de montaje cinematográfico y la creación de las imágenes-movimiento, los principios de semejanza y proximidad explican porque los colores en situaciones de proximidad tratan de relacionarse, y cuando sus tonos son semejantes pueden ser asimilados por el espectador como un mismo color (Arheim, 1986, págs. 67, 73).

2.1.6- La naturalidad fotográfica

Si ya André Bazin habla de la credibilidad que potencia la obra fotográfica frente a la obra pictórica (Bazin, 2001, pág. 28), Francisco Zurian Hernández, en el prólogo del mismo libro, *¿Qué es el cine?* (2001), lo hace sobre la cualidad del cine para aportar

mayor naturalidad a la fotografía; es decir, un peldaño por encima. Primero la pintura, luego le sigue la fotografía y finalmente el cine. Bazin argumenta al respecto diciendo que, “un dibujo podrá darnos más indicaciones acerca del modelo, pero no poseerá jamás, a pesar de nuestro espíritu crítico, el poder irracional de la fotografía que nos obliga a creer en ello” (Bazin, 2001, pág. 28). Porque atendiendo a la naturaleza de la forma de la fotografía, se trata de un registro o una huella de la realidad que se aleja al grado de abstracción que conlleva una representación.

Sin embargo, atendiendo a las técnicas de creación, lo cierto es que la fotografía también puede llegar a un nivel de abstracción muy elevado con complejos montajes. Sin embargo, atendiendo al material de creación que utiliza la fotografía con respecto a la pintura, la pintura ofrece generalmente un nivel de abstracción mayor, ya que a través de la mancha y el color el pintor es libre de improvisar cualquier aspecto de la representación, contrario al cineasta que no parte de un lienzo en blanco sino de una captura fotográfica directa de la realidad. Por lo general es así, aunque también se puede dar la posibilidad de que la imagen cinematográfica sea a su vez imagen pictórica; pensemos en el cine de animación o las películas de artistas como Hans Richter, Walter Ruttmann, Viking Eggeling o Marcel Duchamp.

2.1.7- Paradoja de la recepción

Lo cierto es que resulta bastante natural enfrentarse a una imagen pictórica con cierto distanciamiento en cuanto a asimilar que lo que ahí está representado no es más que una imagen con aparente correspondencia con una escena de la realidad. La forma plástica de la pintura nos advierte de su carácter representativo, y a nadie se le ocurrirá confundir la imagen de la realidad con la realidad misma, sino más bien siempre se pasará por entender que se trata de grados de similitud o parecido, pero no de vida real. Así, si existe una pintura o ilustración que se confunde con un registro fotográfico por su alto grado de similitud con la realidad que representa, pues en esos casos compartirá cualidades con la obra fotográfica. Sin embargo, el cine como medio se vale principalmente de un registro fotográfico, que al no dejar de ser un reflejo de la realidad

como tal, hace que el espectador “adquiera la sensación de una facticidad inmediata de la vida que se ve en pantalla” (Tarkovski, *Esculpir en el tiempo*, 1996, pág. 206), provocando que la imagen cinematográfica sea una experiencia tan inmersiva que le haga al espectador recibir la imagen en función a su propia experiencia cotidiana de vida.

A través del concepto de relieve y perspectiva como una de las cualidades de la pintura, y el dibujo, Epstein concluye que el relieve y la perspectiva del cine es el tiempo (Deleuze, 1984, pág. 42). La diferencia que supone enfrentarse a un vídeo, frente a una pintura o imagen sin duración, tiene que ver con lo que Epstein describe como “atravesar la perspectiva” (Deleuze, 1984, pág. 43). Es esa sensación de estar dentro de un espacio, una experiencia en primera persona, con la capacidad de mirar a derecha y a izquierda, para arriba y para abajo, la perspectiva en un plano puede ser múltiple y variable; se trata de pasar de lo fijo, a lo vivencial.

En el vídeo todo radica en la capacidad del audiovisual de generar vivencia frente a la imagen instantánea de la pintura, el dibujo o la fotografía. La imagen fija puede albergar muchas capas, muchas subjetividades, puede estar basada en lógicas poéticas, lógicas del pensamiento, del sueño, de las visiones, de la imaginación, pero en cuanto a su relación con la vida hay un aspecto insalvable, que es la manera que tiene de expresar el tiempo, tan cercana a la composición espacial, y a la vez tan poco natural con respecto a la sensación del paso del tiempo. La representación pictórica, así como la fotográfica, es un instante mirado de frente al que el espectador tiene que añadir la dimensión temporal, y con ella, la posibilidad incluso de que tenga sonido esa representación, pero todo se hace en el plano mental, ni la imagen tiene duración, ni tampoco tiene sonido. Básicamente, la imagen pictórica y fotográfica funcionan como resorte para la inspiración, para poner en marcha la imaginación del espectador. Por su parte, el vídeo anula esa posibilidad de poner en marcha la imaginación, porque el vídeo es ya duración y sonido, y el espectador no tiene que esforzarse por añadir vida a la imagen, o dicho de otro modo, añadir duración al espacio representado.

Aquí se da lo que se conoce como “paradoja de recepción”, ya que pese a que el espectador de cine está limitado a formar parte activa en la obra, la experiencia cinematográfica se vive de forma más profunda y personal. Ahora bien, ¿se puede decir que el cine y el vídeo como forma temporal ofrecen una vivencia completa? Atendiendo al aspecto temporal de la imagen fílmica, Jean Cocteau se pronuncia de una forma clara y poética, “el cine es el único arte que filma a la muerte trabajando” (Chabrol, Godard,

Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 108). La explicación a este enunciado, es que las personas mientras son filmadas están envejeciendo y morirán, una idea que apoya también su compatriota Jean Luc Godard, otro poeta de la imagen, quien especifica que el cine nos muestra el lado mortal de la vida, algo que la pintura no puede hacer directamente porque la pintura es inmóvil (Godard, 108).

2.1.8- Representación temporal de la imagen pictórica

Si bien, la imagen pictórica es una imagen sin duración, compuesta por manchas y colores que le procuran un mayor grado de abstracción que el que pueda tener la fotografía, la representación resultante en una obra pictórica tiene una cualidad temporal, que no es la misma que la del vídeo, sino que es horizontal y geográfica (Bazin, 2001, pág. 212). Se trata de una temporalidad vinculada a cierta estabilidad espacial, lo que la hace muy distinta y se sitúa en el punto opuesto de la temporalidad de la imagen con duración. “Lo fundamental de la pintura es la circunscripción en el espacio por el marco y la intemporalidad. Precisamente porque el cine, como arte del espacio y del tiempo, es lo contrario de la pintura, el cine puede añadirle algo” (Bazin, 2001, pág. 149). Bazin se refiere a la pintura por medio de la palabra “intemporalidad”, en cambio, habla del cine como el arte del espacio y del tiempo. Ahora bien, porque Bazin cree en la capacidad sintética del cine, piensa que el cine puede sumar a la pintura la dimensión temporal, la duración, dando como resultado de eso, cuadros animados, que no deja de ser lo que conocemos como cine de animación.

2.1.9- La imagen literaria

La imagen fílmica trata sobre la realidad material, una huella que captura objetos del espacio de forma concreta. Y aunque la intervención de la imagen en el montaje

vuelva a esta una representación abstracta, la imagen cinematográfica seguirá siendo una concreción visual de algo, un acontecimiento, un objeto, un pensamiento, un sentimiento, etc. De la misma manera que ocurre si se realiza un collage con fotografías. Por el contrario, cuando se trata de generar imágenes mentales a partir de un texto construido con palabras, la concreción de las imágenes ya no es igual. En primer lugar, porque la imagen mental es de carácter subjetivo, y cómo las palabras se materialicen en imágenes, dependerá en gran medida de la imaginación y la capacidad del sujeto. Como dice Rohmer, la imagen mental atiende más al orden psicológico que cada quien tiene de ciertos conceptos o ideas. La imagen deja de ser concreta porque no todos los conceptos teóricos tienen su correspondiente imagen (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 149). Pensemos en sentimientos o pensamientos complejos que la mente no puede dar forma visual, pero que el artista, y la creación material, pictórica, fotográfica, cinematográfica, o del tipo que sea consigue materializar y concretarlas en un objeto representativo. Robert H. Holt define la imagen mental de la siguiente manera:

La imagen mental es una representación débilmente subjetiva de una sensación o percepción sin un adecuado contenido sensorial, presente en la consciencia vigil como parte de un acto de pensamiento. Incluye imágenes de la memoria e imágenes de la imaginación; pueden ser visuales o auditivas o de cualquier otra modalidad sensorial, y también puramente verbales. (Arheim, 1986, pág. 111)

Buscando la correspondencia en términos manejados en la teoría de Gilles Deleuze entre imágenes de la realidad tangible y las imágenes mentales (intangibles), están por un lado, las imágenes-perceptuales, y por otro las imágenes-mentales. Así, una imagen-perceptual es la que existe en la realidad presente de forma física, es una imagen compartida que cualquiera puede conocer. En cambio, una imagen mental pertenece únicamente al mundo de los pensamientos y en ese sentido no es compartida. La imagen mental debe “virtualizarse” como apuntaría Deleuze, para llegar a ser imagen-acción, imagen-mundo, imagen-recuerdo, imagen-sueño, etc. La literatura trabaja en este sentido, dando fe de los pensamientos de una persona, que a través de las palabras consiguen hacerse materia. Por tanto, se puede decir que la literatura no propone imágenes concretas, inmutables, sino que las describe con palabras para que cada quien las virtualice en su cabeza. Por el contrario, la imagen cinematográfica pertenece al otro tipo de imágenes. Si bien, parece que la lógica de la narrativa literaria se hace realidad a través del cine, la imagen del vídeo es una compartida para todos, es concreta, inmutable, y en ese sentido, no se corresponde con la imagen literaria de la imagen mental. La literatura apela a la

imaginación del lector, el vídeo, en cambio, supone una imagen guía por la que el espectador tiene que dejarse llevar, y aceptarla porque es la que es y no da lugar a la imaginación. Al menos durante la proyección, porque claro que toda imagen permite el análisis a posteriori, pero en el momento en que la imagen es proyectada ante los ojos, siempre y cuando se esté concentrado en la imagen y sonido que se muestra, en ese momento la imagen mental coincide con la que imagen que se visualiza. Por poner un ejemplo simple, si en la pantalla aparece una imagen de color rojo, la imagen que piensa el espectador en ese momento no va a ser azul o verde, sino roja, a menos que se este distraído pensando en otra cosa. Es en este sentido es que se concluye que la imagen cinematográfica guía durante su proyección.

Parte de culpa de que sea así, viene del hecho de que el cine como medio no tiene lenguaje, por eso la diferencia entre literatura y cine es casi total. Frente a la construcción de la imagen literaria a través de la descripción en palabras, el lenguaje escrito o hablado, la imagen fílmica viene a ser, tal y como apunta Andrei Tarkovski, “la grabación de forma mecánica de los contornos del mundo inmediato en celuloide” (Tarkovski, 1996, pág. 203). La cámara registra una imagen cinematográfica en un soporte que la guarda y la hace inmutable, sin embargo, las palabras no guardan físicamente ninguna imagen, como dice Bazin, las palabras simplemente evocan una imagen. Es así, que la imagen fílmica “atrapa” la realidad, no la construye con un lenguaje como hace un escritor. Dicho esto, en otro plano está la intervención autoral que el cineasta puede hacer a través del montaje, y la posibilidad de crear un mundo a su medida, tal y como lo hace el escritor.

Y es cierto que tanto el cine como la novela y la poesía son artes del tiempo (Bazin, 2001, pág. 149), pero la naturaleza de ambos tipos de imágenes es diferente, y se manifiesta de forma diferente, y en ese sentido, son formas de expresión autónomas que no compiten entre ellas. De hecho, la tendencia establecida en el cine desde sus orígenes es partir de la traducción de la imagen literaria para llegar a la imagen cinematográfica. Sin embargo, como André Bazin comenta acerca de la imagen literaria, “como una imagen evocada por la escritura”, la imagen cinematográfica, en cambio, es una imagen evocada por la propia imagen, la imagen de la fotografía y el vídeo (Bazin, 2001, pág. 149).

2.1.10- Imagen cinematográfica y teatro

Desde el origen del cinematógrafo el cine se vincula con las artes escénicas y más concretamente con la forma del teatro. El cinematógrafo resulta una forma sencilla de fijar el teatro, y ayudar a que la representación teatral salga del edificio y viaje mucho más lejos y se acerque a mucho más público. Sin embargo, Andrei Tarkovski comparte la idea que se sigue arrastrando lo que fue un “error”, y que vincular directamente el cine con el teatro aleja al cine de su potencial artístico, que tiene más que ver con el hecho de que por primera vez el ser humano descubre la fórmula de fijar la realidad del tiempo en una cinta de celuloide, algo que a priori abre un abanico de posibilidades enorme con respecto a la simple idea de grabar una obra de teatro (Tarkovski, *Esculpir en el tiempo*, 1996, pág. 83).

Las consecuencias de este error consisten en la confusión en la manera en que se concretan los sentimientos vinculados a un hecho que se quiere representar, o bien por la costumbre de imitar las formas dramáticas del teatro, bien por la incapacidad del creador de ser capaz de recomponer un estado anímico a través del plano temporal, o bien por ignorancia del artista a la hora de saber ubicar y hacer uso, con criterio, de determinados elementos expresivos en según qué medio. En este sentido, Godard confiesa que, en *Vivir su vida* (1962), su intención de alcanzar lo concreto hizo que se acercara demasiado a la teatralización (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 109).

Entre cine y teatro quizá se hayan estrechado lazos muy próximos a raíz de poner en valor la capacidad que tiene la puesta en escena de construir relato, que no sólo son decorados sino la mímica del gesto por parte de unos actores, la ocupación del espacio como un escenario, la entonación de la voz, etc. El cine se apropia de estas características del teatro, porque puede, pero el cine como medio que se vale de la imagen duración como forma, tiene una característica fundamental que es la dimensión temporal. Dicho con otras palabras, la expresión cinematográfica se obtiene del montaje en el tiempo que pone en relación de contraste a imágenes y sonidos, siendo la dramaturgia un elemento que puede o no estar contenido dentro de esas imágenes y sonidos. André Bazin concluye que el cine se opone al teatro en la medida en que la imagen cinematográfica se dirige del

afuera al adentro, del decorado al personaje, de lo material a la naturaleza humana (Deleuze, 1986, pág. 216).

El cine por su cualidad temporal comparte semejanzas con las artes escénicas que se desarrollan con cuerpos que se mueven en el tiempo dando así una vivencia. La diferencia con la imagen de la pantalla es que no hay cuerpos presentes, sino que se trata de una representación sobre una superficie plana. El audiovisual en ese sentido está más cerca de la fotografía, el dibujo o la pintura, con la diferencia de que la pantalla implica duración como en las artes escénicas. Aunque a diferencia de estas puede que el paso del tiempo no implique necesariamente movimiento, porque una imagen de un minuto de duración es un vídeo de un minuto de duración, y aunque no haya movimiento dentro del cuadro, sí que hay duración. En las artes escénicas, el tiempo siempre va implicar movimiento, porque los cuerpos están vivos, y aunque se busque la quietud absoluta del cuerpo, el cuerpo está vivo y orgánicamente siempre va tender a moverse.

La representación teatral necesita cuerpos vivos y diálogos. Con respecto a la utilización de la palabra, el “diálogo” como instrumento expresivo, es un elemento que está en el ADN del teatro moderno y que es parte de su esencia, en cambio, para el cine, el diálogo tiene que ser entendido como sonido, como un elemento más en el proceso de montaje, y no como un instrumento que permita la descripción de la imagen. Eric Rohmer defiende el uso del comentario, o lo que es lo mismo, lo que se conoce como “la voz en off”, ya que, en la tarea de unir imagen y palabra, reconoce que utilizar a los actores para presentar verbalmente parte de la historia a través de diálogos convierte la imagen en una teatralización (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 155). Por el contrario, hacer uso del comentario supone uno de los elementos que más puede diferenciar una obra cinematográfica de una obra de teatro, ya que el comentario convierte la palabra en imagen sonora, y otorga al sonido la posibilidad de suprimir o neutralizar la imagen desde el fuera de campo (Deleuze, 1986, pág. 311).

En definitiva, y como apunta Robert Bresson, “hay dos clases de películas: las que emplean los recursos del teatro (actores, puesta en escena, etc.) y se vale de la cámara para reproducir; y las que emplean los medios del cinematógrafo y se valen de la cámara para crea” (Bresson, 2017, pág. 11). El cine no es puesta en escena porque para eso hace falta un escenario, actores vivos, diálogos, decorados, y todo aquello que hace posible la magia de la dramaturgia. Con esto no se quiere decir que el cine no admita escenarios ni

puestas en escena, de hecho, el cine, la cámara, como dice Bresson, admite todo lo que se le ponga delante.

2.1.11- La imagen sonora

“El cine mudo no era mudo, sino sordo”, como dice el compositor Miguel Chion, porque la realidad siempre suena, aunque el cine no fuera capaz de grabar cómo sonaba; y por eso, el crítico Jean Mitry dice que el cine era únicamente silencioso (Deleuze, 1986, pág. 297). Todo movimiento implica sonido. En el caso que se trate de una filmación de la realidad esto es así, cuerpos que se mueven que generan sonidos que son recogidos por medio de una grabadora. Pero, en el caso de que no se trate de una filmación, sino una composición de la imagen-movimiento por sucesión de pinturas o ilustraciones o fotografías, entonces ¿a qué suena la deformación de una imagen? ¿Es que acaso carece de sonido? Estas son preguntas que la propia práctica del cine tiene que responder a cada propuesta de película que haga. Y es precisamente en el carácter expresivo que le otorga la imagen-movimiento al sonido, donde se vislumbra una cualidad específica del cine como medio.

El sonido que acompaña a la imagen con duración tiene la capacidad de hacer ver elementos que en la imagen sin duración, y por tanto sin sonido, pasarían desapercibidos para el ojo, o sencillamente porque son elementos que pertenecen a un fuera de campo que no pertenece a lo que queda dentro del encuadre. En ese sentido, Deleuze se atreve a afirmar que el sonido de alguna manera desnaturaliza la imagen (Deleuze, 1986, pág. 299), porque lo sonoro modifica lo visual. Y así es, pero no hay que olvidar que la realidad se ve, pero también se escucha. Por tanto, hay que tener en cuenta la dimensión sonora como una más de la imagen cinematográfica y ver las posibilidades expresivas que pueda llegar a tener. De hecho, uno de las problemáticas que surgieron al principio con la posibilidad de añadir sonido a la imagen con duración, era que no resultara un elemento redundante, que fuese un contrapunto a lo visual, que fuera expresivo, que sumara, no que restara (Deleuze, 1986, pág. 310). Y de esa manera, aunque parezca una paradoja,

una de esas posibilidades que ofrece el cine es que puede ser mudo, o dicho de otro modo, el cine tiene la capacidad de enmudecer la realidad. El cine posibilita eliminar el sonido de la realidad. De la misma manera en que el cine ofrece la posibilidad reformular el tiempo de la realidad, expresada en imágenes y sonidos por el cine, la intención expresiva del creador o creadora en el cine puede pasar por reproducir, repetir o deformar la realidad en imágenes eliminando su cualidad sonora, que tiene que ver con que todo ambiente o acción tiene y genera sonido. Y de la misma manera que el cine permite silenciar la realidad, el cine permite modificar sus sonidos, realizar con ellos composiciones complejas y alteradas con respecto a lo natural, modificando aspectos como: la intensidad, el volumen, la calidad, etc.

2.2. Recepción de la imagen cinematográfica

Recuperando por un lado la idea de Plantón del tiempo como imagen eterna, es decir, que el tiempo vive en todos y cada uno de los objetos que existen, y sumándole por otro lado que el mundo es imagen, “un átomo es una imagen”, como apunta Deleuze (Deleuze, 1984, pág. 29), nos da como resultado que toda imagen contiene tiempo de forma concreta. Sin embargo, lo que ocurre es que no en todas las imágenes el tiempo vive de la misma forma. Roland Barthes se pregunta, si ¿es que acaso el cine añade algo a la imagen? (Barthes, 1990, pág. 105), y su respuesta es, sí. Añadir una dimensión temporal extra a una imagen, no supone que una imagen deje de ser imagen y que pierda sus cualidades como tal. La imagen cinematográfica se puede seguir analizando compositivamente, pictóricamente, estéticamente, con el añadido de una nueva cualidad que no es propia de la imagen fija, pero que justamente consigue dinamitar la experiencia. El texto escrito, la pintura, la fotografía o la ilustración se formaliza en una imagen del tiempo mental, un tiempo psíquico, al contrario que una imagen con duración, que tiene una temporalidad abstracta y subjetiva, pero que también tiene un tiempo material, físico, o un paso del tiempo numerado, como apunta Aristóteles (Heiddeger, 1927, pág. 403). Ese añadido es la duración, algo determinante a la hora de percibir la sensación temporal de una imagen.

2.2.1- La re-producción como cualidad expresiva

La imagen cinematográfica está hecha del material de la vida. El cinematógrafo como máquina de producir imágenes, permite capturar la realidad y reproducirla; es “una representación visual de lo visible”, como dice Rohmer (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004). De esta manera, el cine es un medio que de forma natural expone una vivencia, una vivencia que puede ser meramente demostrativa, pero que también aprovechando las posibilidades creativas para establecer relaciones asociativas entre aspectos racionales y emocionales que permitan ir más allá. Con esto no se pretende infravalorar las capacidades que tengan otro tipo de imágenes para desempeñar la misma

tarea, sino que se trata de poner en valor, de “explotar”, como dice Tarkovski, el material del que está hecha la vida (Tarkovski, 1996, pág. 40).

La representación de una vivencia puede simplemente puede consistir en la reproducción de un acontecimiento registrado, cuyo objetivo es la revisión del contenido como ocurre en un trabajo periodístico. Sin embargo, en ese sentido se está ignorando la forma de la imagen cinematográfica, que determina la capacidad del cine como medio. El cine tiene sentido como un formalismo. El cine son imágenes y sonidos con base en la realidad, que manipuladas a través del montaje pretenden alejarse de la realidad. Como escribe Sergei Eisenstein, “dar forma produce arte”, es decir, partiendo de la realidad, de la naturaleza, modificarla de una u otra manera, posibilita que aparezca la expresión artística (Eisenstein, 2017, pág. 101).

Cuando André Bazin habla de imagen fílmica apunta a “la disponibilidad de muchos más medios para dar inflexiones y modificar desde dentro la realidad” (Bazin, 2001, pág. 100). En esa posibilidad de modificar la realidad desde dentro que tiene la imagen cinematográfica el cineasta se parece más a un escritor o novelista que a un pintor, porque juega con un abanico de recursos y medios mucho más extenso. Si las imágenes en el montaje cinematográfico pueden ser intervenidas, la vivencia acontecida se deforma y se genera una nueva representación de ella. En este sentido, poniendo en valor la capacidad expresiva del montaje de la imagen en el tiempo, Gilles Deleuze dice: “todos los efectos que se pueden extraer de la repetición -de una imagen, de un sonido” (Deleuze, 1984, pág. 53).

2.2.2- La velocidad del movimiento

Entre las posibilidades de intervención que la imagen cinematográfica ofrece a través del recurso del montaje está la manipulación del movimiento. Al movimiento que se corresponde a la materia, a los objetos, que se puede dar de forma física o por medio de la imaginación, Deleuze lo denomina, “movimiento relativo” (Deleuze, 1984, pág. 74). La posibilidad de manipular el movimiento relativo viene de la naturaleza temporal del

montaje cinematográfico que puede estirarse o contraerse como un acordeón. En este sentido, Deleuze comenta cómo el movimiento se amplía cuando se estira la duración, y como el mismo movimiento se acorta cuando el montaje es acelerado. Lo que para el ojo el movimiento natural tendría una duración única y concreta, en la imagen cinematográfica la sensación temporal puede variar de forma infinita. Y eso es porque el movimiento puede dividirse en imágenes. Además, jugando con la duración de cada imagen, se deconstruye el movimiento hasta prácticamente reducirlo a la inmovilidad o acelerarlo hasta prácticamente hacerlo desaparecer.

Resumiendo, la velocidad de las imágenes tiene que ver con la duración que se ha dado a cada imagen fija, a cada fotograma, es un aspecto puramente formal. Para Tarkovski, la utilización de la aceleración o ralentización del movimiento lo único a lo que lleva es a crear una representación de la realidad falsa y teórica, con una temporalidad rara (Tarkovski, 2017, pág. 164). Detrás de esta sensación de Tarkovski se descubre un interés por la sutileza formal, que lo lleva a defender que la manipulación temporal del movimiento no debe realizarse a través de la intervención de la duración de las imágenes, sino que la nueva percepción del movimiento debe procurarse en el momento en el que se fijan las imágenes jugando con la relación entre el movimiento de la cámara y la acción (Tarkovski, 2017, pág. 168).

Sea como sea, si bien se decide por alterar la temporalidad de una acción, el movimiento de un objeto, un gesto, a través de la modificación de la duración de fotogramas, o bien, a través del manejo de la cámara y la puesta en escena, lo cierto es que el cine tiene la posibilidad de recurrir al aspecto temporal de la imagen para comunicar empleando recursos propios. Cuando en la película *El espejo* (1975) Andrei Tarkovski decide, como director, en la secuencia de la imprenta, montar un plano en el que una mujer corre a cámara lenta, no lo hace para subrayar alguna idea en especial, sino que utilizando la cualidad temporal de la imagen expresa un estado de ánimo, evitando así utilizar procedimientos dramáticos (Tarkovski, 1996, pág. 134).

2.2.3- Vivencia como acto de recorrer

La impresión natural que se tiene ante la imagen-movimiento es que supone como experiencia estética y comunicativa un salto en la estimulación sensorial del espectador con respecto a las experiencias tenidas con otras artes. Y esto no es porque la imagen cinematográfica construya a través del uso de imágenes de la realidad, o en el caso de la pintura a través de la mancha de color, sino que se trata de la forma concreta e irrepetible en que la imagen-movimiento representa el “desarrollo” de un hecho. Y por tanto, la cuestión de la duración permite notar la diferencia entre otros tipos de imágenes (Tarkovski, 2017, pág. 27).

Tanto si se trata de representar la realidad de una naturaleza muerta, es decir, un elemento o conjuntos de elementos que permanecen inmóviles, como si se trata de una persona en bicicleta atravesado una calle, la representación o registro en una imagen, sea del tipo que sea, va a preservar su naturaleza de forma inmutable haciendo que sobreviva con el paso del tiempo. Entonces, partiendo del hecho de que toda representación fija una realidad de forma inmutable, el andar de la bicicleta y el cambio de estado de la naturaleza muerta, en el caso de que se componga de elementos orgánicos, es algo que no se aprecia sino por acción de ser testigos del paso del tiempo, algo que no ofrece la imagen sin duración, pero sí la imagen-movimiento. Lo que ofrece la experiencia de la imagen-movimiento es la posibilidad de mostrar un espacio recorrido durante un tiempo determinado. Al contrario que la imagen sin duración, la duración hace que el vídeo nos permita experimentar, como acertadamente define Deleuze, “el acto de recorrer”, (Deleuze, 1984, pág. 13), o “la modulación del objeto mismo” (Deleuze, 1986, pág. 43). Andrei Tarkovski habla de que en el cine el tiempo se presenta con la forma de un hecho, es decir no un hecho sino su forma, la contemplación sencilla e inmediata del acontecer de un hecho (Tarkovski, 1996, pág. 87).

Esta es la gran diferencia entre por qué no es lo mismo contemplar paisajes imposibles en la pintura de Salvador Dalí, que recorrerlos a la vez que van cobrando vida como ocurre en *Destino* (2003), película de Dalí y Walt Disney. O por qué no es lo mismo la representación de un demonio en una pintura medieval, un demonio estático, cuyo poder se ve menguado por su carácter inerte, que cuando se representa un demonio

encarnado, que tiene vida, que se mueve, como puede ser el Conde Orlok en *Nosferatu* (1922) o Regan McNeil, la niña del *Exorcista* (1973). De la misma manera que no es lo mismo la representación pictórica de un individuo flotando en el aire, como la del propio Dios en la *Bóveda de la Capilla Sixtina* (1508-1512), que ver un actor colgado de cuerdas desde el techo de un escenario, que ver cómo una mujer despega los pies del suelo y se eleva, como si de una ascensión mariana se tratase, como podemos ver en las películas *El árbol de la vida* (2011), *Sacrificio* (1986) o *Sobre lo infinito* (2019). Y tampoco es lo mismo ver como una cabeza que se desprende de un cuerpo sigue hablando como ocurre en *Beetlejuice* (1988), o ver cómo una mano corre sobre sus dedos en *La familia Addams* (1991), porque en una fotografía, un dibujo o una pintura un instante de esta vivencia no podría confirmar que una cabeza desmembrada puede seguir hablando o una mano seguir moviéndose.

A esto nos referimos con el término “vivencia”, tiene que ver con aquello que contiene vida, y que en la representación se adivina a través del cambio. Jean-Louis Schefer escribe en *Cahiers du Cinema*: “el cine es la única experiencia en la cual el tiempo me es dado como una percepción” (Deleuze, 1986, pág. 59). Si bien la música, el teatro, la danza ofrecen la experiencia del paso del tiempo como una percepción, dentro de los tipos de imágenes no escénicas, la imagen cinematográfica, en una pantalla o sobre una tela de proyección, es la única que ofrece la percepción del paso del tiempo. Además, la imagen-movimiento no tiene sólo movimientos extensivos (los del espacio), sino que también movimientos intensivos (los de la luz) y movimientos afectivos (los del alma), y estos tres tipos de movimientos son desbordados y así se alcanza lo sublime, vinculándose directamente la imagen con tiempo al concepto de lo vivo (Deleuze, 1986, pág. 314). Andrei Tarkovski además añade: “Ningún objeto muerto dentro del plano.” Ya que no solamente la imagen vive en el tiempo, sino que el tiempo vive dentro de la imagen (Tarkovski, 1996, pág. 89).

Si no se respeta este principio, la imagen fílmica pierde su esencia, se encuentra vacía, y ahí es cuando necesita de los atributos de otras artes para dar un resultado efectista, pero por el camino se pierden las posibilidades de la imagen cinematográfica. Por eso es importante atender a las leyes de la organización temporal específicas de la imagen cinematográfica, que no tienen que ver con las del tiempo escénico, pictórico o fotográfico; “se trata de la irrepetible concreción de un hecho, el tiempo mismo como un hecho” (Tarkovski, 2017, pág. 21).

2.2.4- La imagen cinematográfica y el cambio en la materia

Sin duración no es posible el cambio en una imagen. No hay transformación periódica, ni deformación de objetos, ni abstracción progresiva si no hay paso del tiempo. Por eso Gilles Deleuze se refiere al montaje cinematográfico como “cambio” (Deleuze, 1984, pág. 69). La imagen con duración otorga siempre una imagen del tiempo comprendida en un intervalo con una duración determinada, segundos, minutos, etc. Es una imagen del tiempo comprendida como la inmensidad del tiempo entre lo pasado y lo futuro, es decir, el paso del tiempo. Por el contrario, la imagen sin duración carece de esta cualidad. La imagen sin duración está ligada a un tiempo entendido como un intervalo reducido a un instante, donde no hay ni pasado ni futuro, ni paso del tiempo. Como anota Deleuze, la duración es cambio (Deleuze, 1984, pág. 22), la imagen con dimensión temporal posibilita que existan cambios cualitativos en el espacio, que se traduce en movimiento. El denominado “auto-movimiento” de la imagen cinematográfica, (Deleuze, 1986, pág. 209), es decir, que la propia imagen se mueva por sí misma, es el dato más inmediato que el cine ofrece como invento o arte industrial, frente a otro tipo de artes, como son las escénicas, que necesitan de un objeto que ejecute el movimiento, o las que se basan en imágenes sin duración, la pintura o la fotografía, que requieren que la mente imagine el movimiento. El movimiento es una potencia de la imagen cinematográfica que permite encerrar un cambio determinado dentro de su propia forma. Entonces, frente a lo que las imágenes sin duración se limitaban a “exigir” al espectador, el cambio y el movimiento, el cine simplemente se dedica a darlo (Deleuze, 1986, pág. 209). A través del montaje de imágenes sin duración en primer lugar y de imágenes con duración en segundo lugar, el cine sustituye el proceso intelectual para que la consciencia reciba ese “choque” o impacto ante el objeto que contempla, que viene a ser sustituido por un montaje-pensamiento que ofrece directamente ese impacto (Deleuze, 1986, pág. 212).

Atendiendo a la descripción que hace André Bazin de la fotografía, como una “momificación” de un instante, la imagen con duración, sería una momificación del cambio (Bazin, 2001, pág. 29). Por tanto, hablar de la posibilidad de registrar el cambio, la duración de un hecho, no es hablar de otra cosa que de tener la capacidad de registrar una vivencia. Frente a la representación de la realidad como una estampa congelada de la

materia, como ocurre en la pintura, la fotografía, el dibujo, lo cierto es que la forma de la materia está organizada orgánicamente con el tiempo, porque el paso del tiempo hace que cambien. Entonces, hay una relación directa entre el paso del tiempo y la imagen cinematográfica con respecto al carácter orgánico de la materia. Además, esta cualidad temporal específica hace que la imagen-movimiento nos interpele de una manera diferente a como lo hace otro tipo de imagen; que relacionemos el vídeo, el cine, con el cambio, la verdad del tiempo y la verdad de la vida.

2.2.5- Nuevo principio estético

Y es que hay diferencia entre ver llegar un tren a la estación, *L'arrivé d'un train en Gare*, una acción en gerundio, y ver un tren en una estación. La diferencia puede ser semántica, pero no solamente, porque cuando más se acercaba ese tren en la pantalla a aquella estación de París, más cundía el pánico entre los espectadores; espectadores que seguramente habían tenido delante ya una pintura o fotografía de un tren en una estación. Andrei Tarkovski dice que ese es el momento en el que nace el arte cinematográfico, y no porque se hubiera inventado una nueva técnica o forma de representar el mundo visible, sino porque surge un nuevo principio estético. Por primera vez el ser humano había sido capaz de registrar la realidad presente, “de fijar de modo inmediato el tiempo, de crear una matriz del tiempo real” (Tarkovski, 1996, pág. 83), siendo capaz de volver a ella tantas veces como quisiera; hasta ese momento esto era inimaginable, algo relegado al mundo de los fantasmas.

Como dice Andrei Tarkovski, “el cine tiene la capacidad de otorgar una configuración inmediata a la realidad con sus medios específicos, sin atravesar el camino de la literatura, de la pintura o el teatro” (Tarkovski, 1996, pág. 42). Y es que, si bien el cine puede ser pintura, literatura o teatro, estas por separado o todas a la vez, el cine por sus diferencias aspira a disfrutar de una autonomía que no lo relegue al papel de ser meramente imitación de otros medios. Para Maya Deren la diferencia está perfectamente clara, frente a la riqueza del detalle que permite el hecho de aislar y congelar un instante concreto con la imagen fija, el vídeo ofrece la metamorfosis continua del momento que

pasa y se convierte en el siguiente (Martínez, 2015, pág. 99). Es lo mismo que explica Deleuze, cuando dice que justamente en este doble movimiento de creación y de borradura es donde reside la potencia de la imagen cinematográfica (Deleuze, 1986, pág. 70). Esta es la continua voracidad de las imágenes a la que Roland Barthes hace referencia, que no lo hacen a uno libre como espectador, sino prisionero de una carrera frenética de fotogramas, y que no te permite apartar la mirada (Barthes, 1990, pág. 105). Y es que la imagen con duración como forma es atropello; la experiencia audiovisual no te deja más remedio que creer o creer. Deleuze utiliza el término “robo de pensamiento” para referirse a la experiencia que siente el espectador, que como víctima, tiene que dejarse llevar por la inhibición que supone la forma del cine, la misma idea que sostiene el escritor Georges Duhamel: “Ya no puedo pensar lo que quiero, las imágenes móviles sustituyen a mis propios pensamientos” (Deleuze, 1986, pág. 222).

La experiencia audiovisual en ese sentido es una experiencia frenética en la que hay que participar activamente. El vídeo, a diferencia de la imagen sin duración, requiere de un espectador que entre a formar parte de la experiencia sensorial el tiempo que dure la imagen. Al final es como en un sueño, normalmente uno no se da cuenta de que está soñando, simplemente se va a dormir, cierra los ojos y una imagen sucede a la otra aceptando lo que se ve hasta que llega un momento en que uno olvida que no son imágenes de la realidad, sino solamente imágenes inventadas. La imagen-movimiento, a diferencia de la imagen sin duración, es una experiencia guiada en el tiempo por un espacio lleno de luces y sombras con imágenes que contienen tanta realidad como las que se perciben en el sueño o en la vigilia (Milner, 1990, pág. 20).

2.2.6- Vivencia como experiencia personal:

La imagen cinematográfica atrapa y retiene interpelando al espectador en medio de la oscuridad de una manera única. Este aspecto poético del cine, que aparece cuando se apagan las luces y se pone en marcha la proyección, dista mucho de la experiencia a la que las palabras o la imagen enmarcada en una pared de un museo puede llevar al

espectador. Jacques Rivette dice que en esa oscuridad en la que se vive el cine se experimenta una forzosa “fascinación y violación”, como si de un sueño se tratase (Chabrol, Godard, Rivette, Rohmer, & Truffaut, 2004, pág. 210). Y en parte, eso se debe a que el cineasta con su trabajo va a imponer su mundo interior al espectador, “o bien el espectador -cae- en tu propio ritmo (en tu mundo) y se convierte en tu aliado o bien no lo hace, lo que significa que no se llega a comunicación alguna” (Tarkovski, 1996, pág. 147). La experiencia audiovisual no deja de ser un espacio común entre el creador, la creación y el espectador, que se encuentran con algo verdadero. El espectador se ve absorbido por la película, cayendo dentro de ella y convirtiéndose en un aliado que presencia en primera persona ese mundo interior del creador.

El cine desde sus inicios tuvo un crecimiento exponencial, siempre fue a más, creando imágenes que estaban rodeadas de más mundo y de mayor profundidad psicológica. La imagen cinematográfica supone la creación de una segunda realidad, muy completa e inmediata. Por su forma audiovisual, es el medio más directo e inmersivo que hay para que un espectador experimente una vivencia íntima. La imagen cinematográfica apenas pone distancia entre representación y realidad, confundiéndose con el curso real de la vida. Andrei Tarkovski apunta que “el cine es el único arte en que un autor se puede sentir como creador de una realidad ilimitada, de un modo propio” (Tarkovski, 1996, pág. 203). La tendencia del ser humano a querer transmitir su realidad emocional encuentra en la forma cinematográfica la manera más directa de acercar su vida. Así, en la cinematografía del propio Tarkovski esta motivación hace universos propios como los de *El espejo* (1975), *Sacrificio* (1986), *Nostalgia* (1983) o *Stalker* (1979). Se trata de que el espectador reconozca la representación como si de su propia vida se tratase, o como dice Antonin Artaud, de unir el cine con la realidad íntima del cerebro (Deleuze, 1986, pág. 224).

2.2.7- La imagen cinematográfica resucita

Ante la experiencia audiovisual que supone la imagen cinematográfica, de primeras lo que se percibe es que hay un salto de “vitalidad” con respecto a la experiencia con otro

tipo de imágenes. Se entiende por vitalidad a la capacidad de notar vida a través de un objeto, en una imagen como es en este caso, por su movimiento. Robert Bresson lo define muy bien: “Montaje cinematográfico. Paso de imágenes muertas a imágenes vivas. Todo vuelve a florecer” (Bresson, 2017, pág. 84). Y es que en ese sentido, se puede trazar un mapa que va desde la realidad viva presente a la representación con vida. En primer lugar, tenemos la vida física presente, luego aparece la posibilidad de representar esa vida a través de una imagen sin duración, una pintura, una ilustración o una fotografía, el rastro de una vida congelada en el tiempo, hasta llegar finalmente a la imagen con duración, que supone destrabar la momificación o criogenización en el tiempo de esa vida capturada, devolviéndole la vida, consiguiendo la sensación de que vuelve a florecer. “No se trata de recordar, sino de revivir” (Arheim, 1986, pág. 115).

Al igual que las posibilidades de cambio en la imagen sin duración se ven anuladas, esta tampoco permite en su interior la aparición ni la desaparición de objetos porque no hay tiempo material para que esto se pueda dar. Sin embargo, el montaje cinematográfico permite, como en un truco de magia imposible, hacer realidad la vuelta a la vida de un individuo como ocurre en películas como *Solaris* (1972) de Andrei Tarkovski o *Meshes of the afternoon* (1943) de Maya Deren. Y no solamente el montaje permite “resucitar”, sino que existe la posibilidad de colocar al mismo sujeto vivo dentro de la misma imagen como si se tratase de la clonación de un cuerpo, ver una misma figura multiplicada y repetida a la vez y con vida. Previo a la imagen cinematográfica, esta era una opción solamente posible en la literatura de ficción a través de la imaginación de sus lectores. Y en el caso de las imágenes sin duración, la duplicidad de un cuerpo no deja de percibirse como un mero truco sobre el papel o el lienzo, muy propio de las artes gráficas, y que sencillamente se percibe como tal, una pincelada de más o un truco de fotomontaje.

2.2.8- El espejo y La cámara lúcida

Como ocurre en la representación velada de personajes en fotografías o pinturas, la imagen-movimiento no necesita difuminar figuras o cuerpos para referirse al pasado, ya que la imagen cinematográfica cuenta con un carácter nostálgico de por sí, ya que se trata

siempre de re-producción un acontecimiento que ya ha pasado. “Precisamente porque selecciona y coordina los momentos significativos, el montaje tiene la propiedad de volver el presente pasado, de transformar nuestro presente inestable e incierto en un pasado claro, estable y descriptible, de realzar el tiempo” (Deleuze, 1986, pág. 56). A lo que apunta aquí Deleuze, se le suman las palabras de uno de los representantes del Neorrealismo italiano, Pasolini dice así: “El presente se transforma en pasado, en virtud del montaje, pero este pasado aparece siempre como un presente, en virtud de la naturaleza de la imagen” (Deleuze, 1986, pág. 57). Una naturaleza, la de la imagen cinematográfica que permite recuperar el sentimiento sobre la realidad pasada formalizando profundos retratos de vida como pueden ser, por ejemplo, el retrato que Andrei Tarkovski realiza de su madre en la película *El espejo* (1975), retrato que puede ser puesto en relación con la representación que Roland Barthes hace de su madre en el texto *La cámara lúcida* (1980).

Estas son dos obras coetáneas que intentan dar fe, casi al mismo tiempo y con la misma intención, de la verdad que sienten los autores sobre la figura de sus madres, nacidas y fallecidas en la misma época, entre 1907 y 1979. Se trata en ambos casos de generar una “imagen-recuerdo” (Deleuze, 1986, págs. 79, 135), es decir, una imagen que desactive un recuerdo puro que permanece en la oscuridad, que vive en la cabeza, y que se desarrolla como una imagen mental, que va cambiando con el tiempo, y que se trata, por tanto, de tan sólo una actualización formal del pasado en el momento presente.

En el caso del retrato cinematográfico que se muestra en *El espejo*, este es definido por su autor como “un reflejo”, de ahí el título de la obra, un espejo que proyecta un reflejo que contiene una verdad universal sobre aquel que se mira en él. Esta no es otra cosa que la manera en que el ser humano construye su vida tirando de recuerdos, recuerdos que son utilizados por los artistas como la materia prima de su trabajo. Roland Barthes, por su parte, se apoya en una fotografía de su madre para recuperar esos recuerdos y fantasear con su presencia en el momento en que realiza su representación. Ambos autores pretenden resucitar la figura de sus madres a través de la construcción de una imagen. Barthes lo hace a través de las palabras apelando a la imaginación del lector. Y en su caso, Tarkovski lo hace con planos, con imágenes de una duración determinada, una imagen que puede ser percibida. De primeras se advierte en este sentido una gran diferencia formal. Ahora bien, decir cuál de los dos retratos es más preciso a la hora de dar fe de la persona que describen, es una cuestión que no interesa entrar a valorar, porque

ambas imágenes-recuerdo no son más que visiones personales, y por tanto subjetivas, de dos autores.

A través del retrato fotográfico que hace Roland Barthes de su madre, utiliza la fotografía como la “momificación del referente” (Barthes, 1990, pág. 24), casi es la misma idea de André Bazin cuando habla de “embalsamamiento”. Lo que es evidente es que Barthes y Tarkovski pretenden resucitar a un muerto, metafóricamente hablando claro, darle vida a esos fantasmas, de seres vivos o ya fallecidos, que componen el imaginario personal, donde la lógica de la realidad pasada no responde tanto a la lógica de los hechos sino a cómo son estos recordados. La diferencia está entonces en el factor emocional vinculado a un elemento o figura, en este caso, a la figura de la madre.

Sobre la diferenciación formal entre ambas representaciones, por un lado está el retrato de la madre de Tarkovski, que es una representación que comporta materia, es física, de carne y hueso, si no fuera por la ilusión que crea la imagen-movimiento y no existiera la barrera de la pantalla, sería hasta posible estirar la mano y tocar la figura. En cambio, por otro lado, la figura de la madre de Barthes se comporta como un ente, un fantasma, una aparición intangible que no se llega a encarnar nunca y cuya imagen solamente es fruto de nuestra imaginación. Bajo los términos de la teoría de Bergson sobre la materia y la memoria, el trabajo de Barthes apela a la imagen mental o imagen-recuerdo, frente al trabajo de Tarkovski que se basa en imágenes virtuales, que proceden de la misma manera de imágenes-recuerdo, pero que se concreta como una materia u objeto que los espectadores pueden contemplar y compartir. Por tanto, en el plano formal, la imagen cinematográfica nos ofrece una mirada directa y concreta sobre un recuerdo, como un hecho temporal por el cual se puede transitar y acompañar al autor, a diferencia de la descripción de la pose fotográfica, que abre un recuerdo a la eternidad del tiempo. Lo que se logra a través de la imagen-movimiento es obtener de un recuerdo una “imagen-percepción”, o lo que es lo mismo, una imagen que podemos percibir directamente, como algo material, presente y concreto (Deleuze, 1986, pág. 82).

Ahora bien, ni Roland Barthes ni Andrei Tarkovski buscan quedarse en lo caprichoso de una memoria psicológica de sus recuerdos, porque según Deleuze esto daría una representación del tiempo indirecta, sino que más bien, en sus obras lo que buscan es una memoria más profunda, sumergirse en el tiempo, explorarlo directamente, no quedarse en la apariencia sino descubrir lo que se sustrae del recuerdo (Deleuze, 1986, pág. 61). Así, Barthes va más allá en su descripción, utilizando la imagen fotográfica

como un trampolín para dar un salto más allá de eso que no es en sí el propio recuerdo; aquello que trasciende. De la misma manera que lo hace Tarkovski, que lleva la representación del recuerdo al marco de lo onírico y fantasmal, desatando lo reprimido y real del recuerdo de su madre.

Lo cierto es que la reconstrucción que Tarkovski hace de sus recuerdos supone también una descripción, al más puro estilo literario, componiendo ese conjunto entre memoria novelesca y presente teatral a través de diálogos en algunos casos, siendo igual de preciso y concreto en su descripción que lo puede ser Roland Barthes en su caso por medio de su prosa escrita. Porque como apunta Deleuze, la imagen cinematográfica es necesariamente una descripción; orgánica (concreta) o inorgánica (abstracta) (Deleuze, 1986, pág. 68). El retrato que hace Tarkovski de su madre combina lo orgánico y lo inorgánico, lo más concreto de sus recuerdos, detalles objetuales, y lo más abstracto del sentimiento de aquel niño que no entiende cómo fue su infancia y por qué pasaba lo que pasaba. Entonces, en esa labor de representar el pasado, entran en juego los trastornos psicológicos y cómo estos afectan a la memoria, en este caso y en el de Barthes, con respecto a la figura de la madre.

La representación del pasado como imagen-recuerdo a través del cine que supone la película *El espejo*, no es más que un ejemplo, ya que el cine está plagado de este tipo de anacronismos que juegan a mantener el pasado en el umbral del presente. Hacer resucitar figuras y momentos a través de hacer coincidir hechos separados en el tiempo para de alguna manera lograr encontrarles sentido o incluso resignificarlos, es algo que Federico Fellini o Ingmar Bergman, por nombrar alguno de los grandes nombres, utilizaron en su caso para crear las obras *8 ½* (1963) y *Fresas salvajes* (1957).

2.2.9- La imagen onírica

Con la llegada del cinematógrafo, coincidiendo con las vanguardias históricas, el cine nace como la respuesta de muchos a la representación del sueño por haber encontrado la manera de representar esa suerte de jeroglíficos que suponía la vivencia onírica. Hasta

ese momento la pintura y la poesía habían intentado dar respuesta a su manera, pero no fue con la llegada del cine, que aparece una revolución artística para pintores y poetas que ven la posibilidad de animar sus ideas sobre el sueño e insuflarles la vida que merecen. La lógica primaria del sueño se pone al servicio de los artistas en la primera mitad del siglo pasado a través de la superposición y los fundidos de imágenes para dar como resultado obras como *Opus (I,II,III,IV)* (1919-1925), *Sinfonía diagonal* (1924) o *Rithmus* (21, 23, 25) (1921-1925). Sin embargo, jugar a hacer veladuras, desenfoques y estelas en la imagen, no deja de ser un acto de apropiación de técnicas propias de la pintura y la fotografía.

No se trata de usar la imagen fílmica para producir una representación de la realidad cuyos contornos sean objetos y circunstancias incompletos, sin perfiles absolutamente nítidos, que puede ser el tópico de la imagen onírica, sino todo lo contrario, recurrir a la imagen nítida para representar el insólito mundo de los sueños. Sin embargo, el hecho de que pintores como Salvador Dalí o René Magritte tengan una obra donde la imagen es tremendamente nítida, hace entender que la definición o enfoque no es algo propio del carácter onírico de la imagen cinematográfica, y tampoco se corresponde con el hecho de sentir que la experiencia del sueño se vive en primera persona, como en tus propias carnes. Sí que es cierto, que mientras más definidos y precisos sean los detalles de una imagen más impacto tiene en la consciencia del espectador, de la misma manera que ocurre con los sueños, que cuantos más detalles memorizamos de la vivencia, más impacto nos provoca.

La imagen-movimiento como forma y el cine como medio que utiliza esta forma, tienen que ocuparse de investigar la forma temporal de un hecho, porque es eso lo que permite revelarle al espectador una vivencia casi física, algo muy vivo (Tarkovski, 2017, pág. 32). La cualidad específica de la imagen cinematográfica pasa por la deformación del tiempo a través de un proceso de montaje que interrumpe la continuidad espacial y temporal. Si se extrapola esta cualidad formal a la manera en la que se expresan los sueños, se ve que la construcción de una experiencia sensorial y otra comparten esta ruptura de la realidad por secuencias, elaborando una suerte de “poesía especial” (Weid, 1997, págs. 15, 16). La técnica de producción de una imagen-sueño se establece por una metafísica de la imitación, como dice Deleuze (Deleuze, 1986, pág. 84), habiendo dos posibilidades técnicas: por un lado, la opción de recurrir a los fundidos, sobreimpresiones y desencuadres de imágenes, o a los movimientos complejos de cámara, efectos

especiales, así como cualquier otro tipo de manipulación en la composición de la imagen, y por otro lado, existe la posibilidad de hacerlo a través del montaje en el tiempo de las imágenes, que sin ser efectista, plantea un tipo de vínculo entre imágenes desnaturalizado. Y es que la forma en que se ordenan las imágenes en un sueño se parece tanto a la forma en que se monta un metraje en base a una relación de contigüidad e imaginación, que ambos medios pueden producir experiencias muy similares (Casetti, 1994, pág. 183).

Al igual que ocurre con la naturaleza temporal del universo de los sueños, que es singular y diferente en cada ocasión, con el espacio ocurre lo mismo. Los sueños son espacios imposibles en la mayoría de las ocasiones, y estas imposibilidades físicas son posibles en la creación que permite la imagen cinematográfica. El cine no son decorados contruïdos, porque los decorados responden a las leyes físicas de la altura, anchura y profundidad, sujetas a la ley de la gravedad y el sentido de la coherencia de los ejes coordenados, x-y-z, arriba, abajo, izquierda, derecha, negativo o positivo; que son las leyes necesarias a tener en cuenta en la construcción de cualquier estructura que se tengan que mantener en pie, como es el caso de un decorado. En otras palabras, el espacio natural está atado a ser coherente con estas leyes; todo lo que sube tiene que bajar. En los sueños, en el cine, puede que lo que sube nunca baje jamás. En el cine, en los sueños, las islas flotan como en *Avatar* (2009). En el sueño, en el montaje cinematográfico, la derecha puede ser también la izquierda, y lo negativo estar a la vez también en lo positivo. El montaje cinematográfico se vale de lo que Sergei Eisenstein llama los “raccords imposibles” (Deleuze, 1986, pág. 58), o falsos raccords de movimiento, donde el movimiento de la cámara o de los objetos que hay dentro del cuadro posibilitan una falsa continuidad, al más puro estilo de Maya Deren en *At land* (1944), o de Salvador Dalí y Luis Buñuel en *Un perro andaluz* (1929). Y es que como dice Deleuze, “la imagen-movimiento no reproduce un mundo, sino que constituye un mundo autónomo, hecho de rupturas y desproporciones, privado de todos sus centros, mundo que se dirige como tal a un espectador que ya no es centro de su propia experiencia (Deleuze, 1986, pág. 59).

La cualidad de ser del cine como una suerte de montaje que permite reconstruir la realidad espacio-temporal y originar mundos que solamente existen en la imaginación, y que en muchos casos son físicamente imposibles, pensemos en la analogía que se puede hacer con la realidad del sueño. Antonin Artaud, en su famoso artículo sobre cine concluye con rotundidad que, “si el cine no sirve para traducir los sueños, no existe”

(Montiel, 1992, pág. 29). Así como Artaud, Robert Desnos, y otros artistas de las vanguardias históricas vinculados a la corriente surrealista, que demuestran mucho interés por la experiencia onírica terminan acercándose a la imagen cinematográfica para poder representarlo (Auroret, 2018, pág. 14). Y no sólo ellos, porque personajes que no pertenecían directamente a esta corriente artística, como puede ser el caso del sueco Ingmar Bergman, uno de los más grandes y prolíficos cineastas de la historia, admite que ni la pintura ni la fotografía pueden expresar la cualidad específica del sueño tan bien como lo hace el cine (Koresky, 2013).

2.2.10- Films psíquicos

Aunque a finales del siglo XIX, el cinematógrafo era solamente un invento atractivo para curiosos tecnólogos románticos, ya se tenía la intuición de que la imagen-movimiento tendría mucho que decir para el desarrollo de la teoría psicoanalítica. Ya en 1896, Henri Bergson, en su obra *Materia y movimiento*, ponía en relación la realidad física del mundo exterior con la imagen como realidad psíquica de la consciencia (Deleuze, 1984, pág. 11). Esto se debe a que poco a poco se descubre que el potencial de la dimensión temporal que implica la duración de la imagen-movimiento puede servir para ayudar a destapar cómo funcionan los pensamientos, las imágenes mentales y los sueños.

Hablar de imagen cinematográfica y sueño tiene sentido porque si bien el cine bebe del material de la realidad para construir sus representaciones, sobrepasar los límites naturalistas de la realidad añade un carácter onírico y profundo. Y no solamente teniendo en cuenta que la imagen fílmica y la onírica se asemejan por su forma y lógica interna compositiva, sino que más allá de eso, el cine como el sueño tienen interés por la realidad que representan, por reconstruir un pensamiento primitivo y destrabar los mecanismos inconscientes del pensamiento humano; la consciencia del sueño, lo reprimido, lo real. Lo real que se distingue del concepto de realidad porque no cabe en una representación,

es un conocimiento oculto inmaterial que tiene que ver con el goce y el sufrimiento (Lacan, 1998, pág. 83).

Las imágenes virtuales que subsisten en la consciencia del durmiente son un acceso indirecto a lo real, de la misma manera que ocurre con las imágenes en la pantalla que contienen ese estado difuso que va componiendo capas superpuestas a modo de metáforas en forma de anamorfosis (Deleuze, 1986, pág. 82). Cuando Antonin Artaud se refiere a la idea de producir películas surrealistas, está refiriéndose a esa capacidad de la imagen cinematográfica de revelar, como los sueños, verdades ocultas, oscuras (Artaud, 1982, págs. 3, 29). De igual manera, Maya Deren, que hacía de corresponsal del surrealismo al otro lado del charco en EE.UU., explica en sus entrevistas que su trabajo tiene que ver con la psicología, sus películas podrían definirse como “films psíquicos” (Martínez, 2015, pág. 76).

3. Conclusiones

El cine tiene aproximadamente ciento treinta años de vida. Y aunque puedan parecer bastantes, si se compara con la duración de una vida humana, en comparación con el recorrido que tienen otras artes o formas de expresión del ser humano, lo cierto es que el cine no ha tenido todavía suficiente trayectoria histórica para que, en función de ese aspecto, se pueda determinar cuál es exactamente su naturaleza. Así, solamente con el tiempo se podrá asegurar el lugar que ocupa el nuevo invento para la vida de las personas, en tanto aspecto cultural, social, económico, etc. Dice Friedrich Nietzsche que, “nunca es al comienzo cuando algo nuevo, un arte nuevo, puede revelar su esencia, pero lo que él era desde su comienzo no puede revelarlo sino en un recodo de su evolución” (Deleuze, 1986, pág. 66).

Y es por eso, que antes de perderse en discusiones que intenten responder preguntas como, ¿es el cine es un arte? Se pasa directamente a valorar lo único absoluto que se tiene de este medio, que es su forma, la materia de la que está hecho. Porque de ahí se obtienen respuestas que sientan bases irrefutables, que no van a variar en función de cómo evolucione eso que llamamos “cine” con el paso de los años y los siglos. Es por eso que en el ejercicio de volver la mirada hacia atrás y hacia adentro, diseccionando la película como con un bisturí, se llega a la esencia formal: al fotograma, a la imagen con duración y a la imagen-movimiento.

Adentrarse en las profundidades de la imagen cinematográfica permite concretar que su esencia formal tiene razón de ser por una suerte de montaje de imágenes sobre una línea de tiempo y que esto es lo que le otorga la cualidad de la duración. Si bien toda imagen tiene una dimensión temporal, entendida esta como la sensación de tiempo que se extrae de la representación como una vivencia, la duración en la imagen, hace que la temporalidad que se percibe en una imagen cinematográfica sea diferente. Esta diferencia tiene relevancia total a la hora de la recepción que el espectador tiene de la imagen, no siendo lo mismo enfrentarse a una imagen sin duración que a una imagen con duración.

Si bien, siempre se habla que formalmente la imagen cinematográfica tiene como cualidad específica el movimiento, esta condición más que una causa es una consecuencia de la duración que implica el montaje cinematográfico, ya que una imagen puede tener duración si el montaje se basa en la repetición de una misma imagen, lo que supone que

no haya movimiento espacial y solo temporal cronológico contado en segundos, minutos u horas. La imagen cinematográfica es imagen-movimiento cuando el montaje coloca en sucesión dos o más imágenes, provocando la ilusión o sensación de cambio, y por tanto, de movimiento. Entonces, se concluye que la experiencia cinematográfica viene en su origen de la ilusión de movimiento provocada por el factor de la duración. Esta condición de la duración aleja y diferencia la experiencia estética que se pueda obtener ante una imagen que permite contemplar una vivencia como el acontecer de un hecho o el acto de recorrerlo.

Entre las consecuencias formales que permiten la duración en el montaje cinematográfico vinculadas con la capacidad de movimiento y cambio dentro del cuadro, que permiten experimentar estéticamente el acontecer de un hecho, está: la percepción de que un mismo acontecimiento, gesto o cambio del espacio vuelve a producirse, la percepción de que las leyes físicas de la gravedad y de la orientación no responden a su concepción natural, así como la velocidad del movimiento que puede llevarse a límites físicamente imposibles, la percepción de que el tiempo no es lineal, sino que puede sufrir saltos hacia delante y hacia atrás, la eliminación de parte del acontecer de un hecho, la percepción del cambio orgánico en la materia, la percepción del movimiento de un objeto por el espacio, la percepción de la aparición y desaparición, fragmentación y multiplicación de un cuerpo vivo, la percepción de cambio en el sonido que acompaña un hecho, así como la posibilidad de eliminar el sonido natural de una vivencia, y en relación con la eliminación del marco pictórico o fotográfico, la percepción de que el hecho no se agota con el cuadro, sino que la vida que queda fuera sigue corriendo, y por último, también en relación con la eliminación del marco, la percepción de que el cuadro es flexible pudiendo cambiar de forma y tamaño en su relación de aspecto.

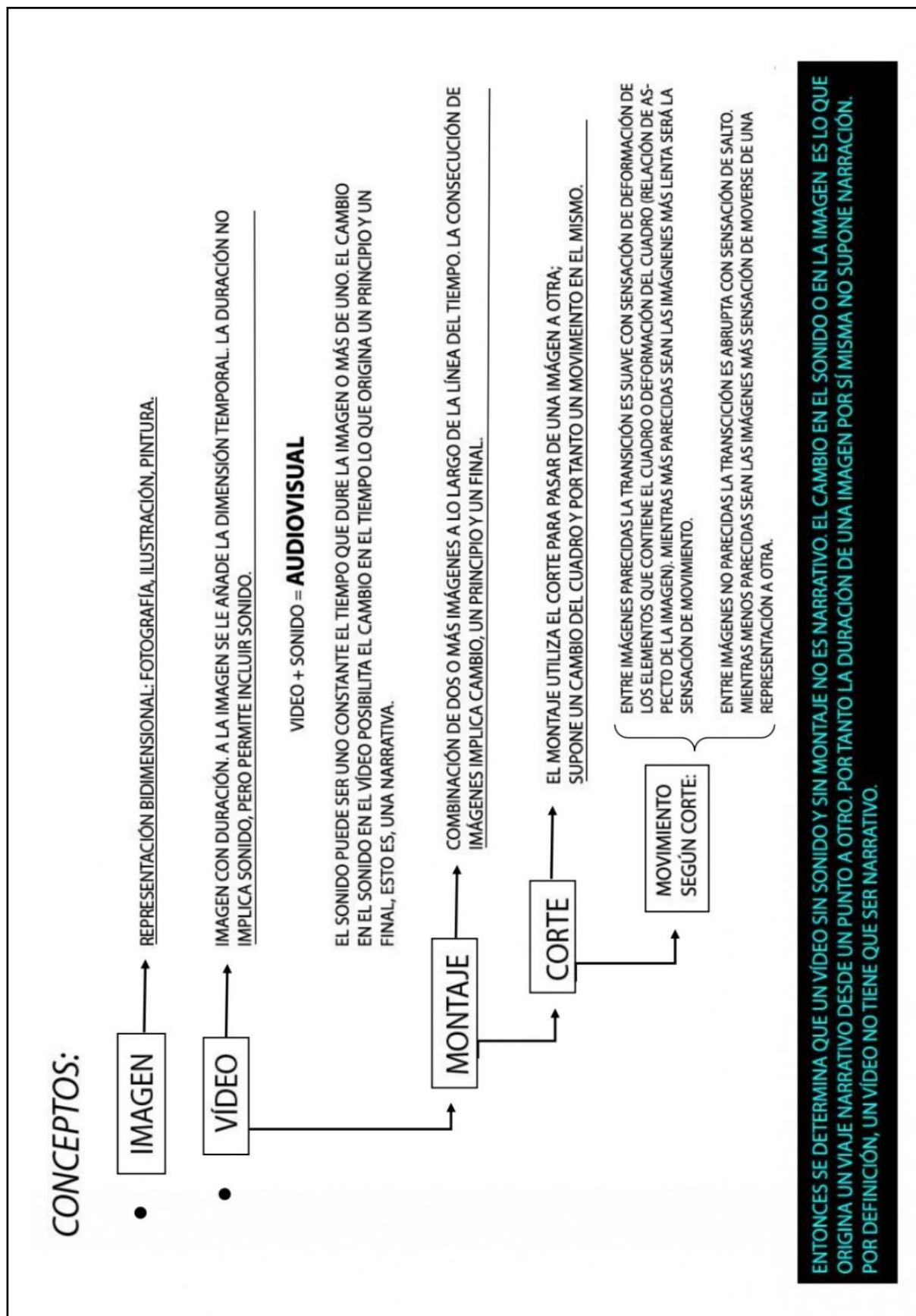
Estas son algunas de las posibilidades más relevantes que se han podido aislar con el estudio realizado sobre la imagen cinematográfica y su especificidad temporal, lo que no quiere decir que la imagen cinematográfica a través de su construcción a base del montaje de fotogramas y planos en el tiempo no tenga más posibilidades expresivas. Sin embargo, este estudio pretende ser suficiente para servir como una reflexión que ponga en valor la diferencia que hay entre la naturaleza y recepción de la imagen cinematográfica con respecto a la de otro tipo de imágenes.

Bibliografía

- Arheim, R. (1986). *El pensamiento visual*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Artaud, A. (1982). *El cine*. Madrid: Alianza Editorial.
- Auroret, C. (2018). *Desnos y el cine*. Zaragoza: UOC.
- Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Bazin, A. (2001). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Bergman, I. (2018). *Cuaderno de notas*. Madrid: Nordica.
- Bresson, R. (2017). *Notas sobre el cinematógrafo*. Madrid: Ardora Ediciones.
- Burch, N. (1987). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Carballo, M. N. (s.f.). El lenguaje en el cine de Jean-Luc Godard. Universidad de Zaragoza.
- Casetti, F. (1994). *Teorías del cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Chabrol, C., Godard, J.-L., Rivette, J., Rohmer, E., & Truffaut, F. (2004). *La nouvelle vague. Sus protagonistas*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Deleuze, G. (1986). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Eisenstein, S. M. (2017). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp.
- Fijo, A. (2021). *El cine agraciado de Terrence Malick*. Sevilla: Fila Siete.
- Heiddeger, M. (1927). *Ser y tiempo*. Edición electrónica Universidad ARCIS.
- Koresky, M. (3 de Octubre de 2013). *Bergman's dreams*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=JFQtISvdWxQ>
- Lacan, J. (1998). *La tercera. Intervenciones y textos 2*. Buenos Aires: Manantial.
- Martínez, C. (2015). *El universo dereniano*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla la Mancha.
- Milner, M. (1990). *La fantasmagoría*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Montiel, A. (1992). *Teorías del cine. Un balance histórico*. Barcelona: Montesinos.
- Real Academia Española. (31 de Mayo de 2023). Obtenido de <https://dle.rae.es/trama?m=form>
- Real Academia Española. (31 de Mayo de 2023). Obtenido de <https://dle.rae.es/ret%C3%B3rico#WISC3uX>
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Tarkovski, A. (1996). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp.
- Tarkovski, A. (2017). *Atrapada la vida*. Madrid: Errata naturae.
- Vertov, D. (1974). *El cine ojo*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Weid, J. N. (1997). *El sueño y los sueños*. Madrid: Acento Editorial.

Anexos:

Esquema No.1



Esquema No.2

