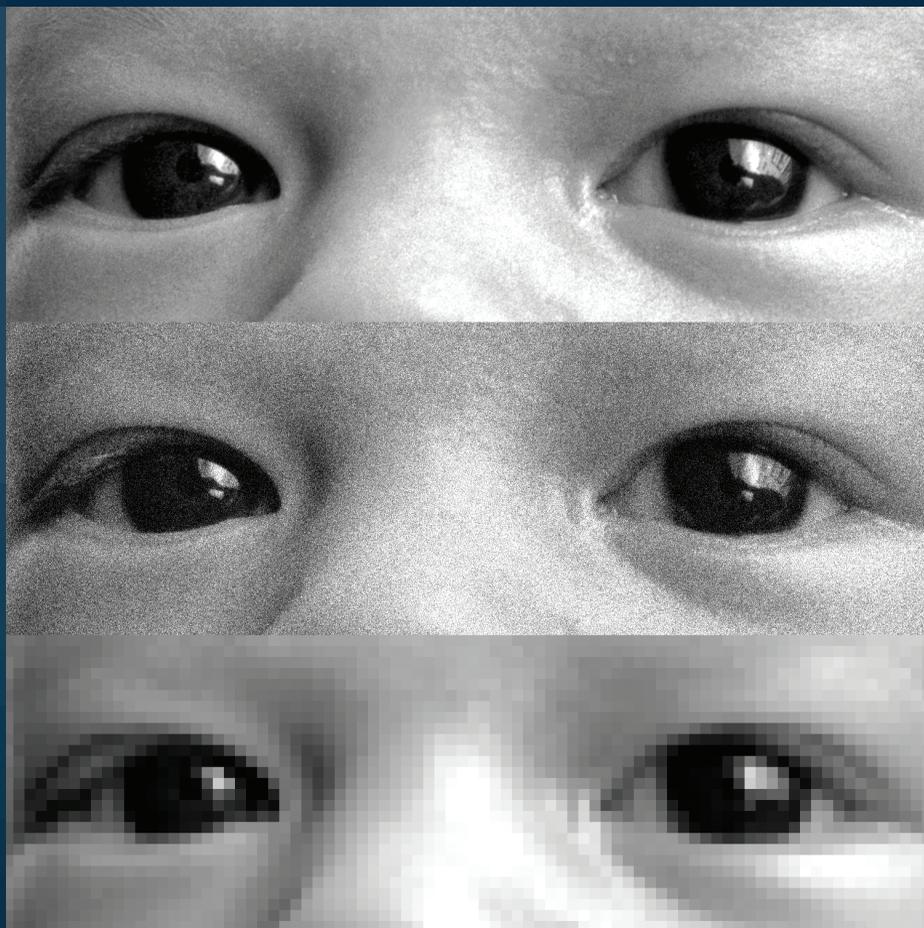


Granos, píxeles y otras cosas del estilo

ASPECTOS PLÁSTICOS DE LA
FOTOGRAFÍA CINEMATOGRÁFICA



| César Augusto Díaz Roa |


UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ | JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

**Granos, píxeles
y otras cosas del estilo**
Aspectos plásticos
de la fotografía cinematográfica

César Augusto Díaz Roa

con la asesoría de
Juan Alberto Conde



UTADEO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Humanidades

Díaz Roa, César Augusto

Granos, píxeles y otras cosas del estilo: aspectos plásticos de la fotografía cinematográfica / César Augusto Díaz Roa – Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Humanidades, 2015.

146 p.: il. ; 21 cm.

ISBN: 978-958-725-161-6

1. FOTOGRAFÍA CINEMATográfica. 2. SEMIÓTICA Y CINE. I. tit.
CDD778.53”D542”

©Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Carrera 4 N° 22-61 – PBX: 242 7030 – www.utadeo.edu.co

Granos, píxeles y otras cosas del estilo
Aspectos plásticos de la fotografía cinematográfica

Primera edición: 2015

Rectora: Cecilia María Vélez White

Vicerrectora Académica: Margarita María Peña Borrero

Director de Investigación, Creación y Extensión: Leonardo Pineda Serna

Decano de la Facultad de Ciencias Sociales: Jorge Orlando Melo

Director del Departamento de Humanidades: Álvaro Corral Cuartas

Editor en Jefe: Jaime Melo Castiblanco

Coordinador editorial: Andrés Londoño Londoño

Diseño de portada: Walter Bolívar Sáenz

Fotografía de portada: César Augusto Díaz Roa

Diagramación: Samuel Fernández Castro

Impresión digital: Xpress Estudio Gráfico y Digital S.A.

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin autorización escrita de la Universidad.

IMPRESO EN COLOMBIA - PRINTED IN COLOMBIA

Creo que el cine es una forma de arte generosa. A través de los objetivos se produce sobre la emulsión fotográfica algo así como una automática transfiguración. Todo parece más interesante en película que en la realidad.

Néstor Almendros*

El reinado de la "historia" llega tan lejos que, al decir de ciertos análisis, la imagen, instancia que se considera constitutiva del cine, queda eclipsada por la intriga que ella misma teje, y sólo en teoría el cine es arte de las imágenes.

Christian Metz**

* Almendros (1982/1993), p. 18.

** Metz (2002a), p. 71.

Agradecimientos

La elaboración y publicación de la presente investigación no habría podido llevarse a cabo sin un conjunto de esfuerzos coordinados, tanto institucionales como individuales.

Quisiera agradecer aquí, en primer lugar, al Consejo Directivo de la Universidad, que decidió otorgar al presente trabajo la Mención de Excelencia Académica, la cual hace posible esta publicación. Espero que la forma final de este trabajo se encuentre a la altura de esta distinción.

Sin embargo, el mérito para la anterior Mención se debe en gran parte a que el programa académico al que corresponde, la Maestría en Semiótica, se ha propuesto en su corta historia unos elevados estándares de trabajo, pero además ha dispuesto los recursos necesarios para el logro de dichos estándares. Agradezco por ello muy especialmente al doctor Álvaro Corral, director del programa, así como a los profesores Germán Serventi y Carlos Andrés Pérez, de los seminarios de Semiótica Visual y Semióticas de la Imagen I, en cuyos espacios y con cuyos aportes se desarrolló una parte significativa de esta investigación. Agradezco también la lectura y las atentas observaciones que como jurado externo realizó el profesor Fernando Ramírez Moreno, de la Escuela de Cine de la Universidad Nacional de Colombia; así como las diversas observaciones de Andrés Londoño, compañero de la Maestría y coordinador editorial de la Dirección de Publicaciones de la Universidad, que permitieron ajustar el texto hasta su forma actual.

Un lugar aparte merecen los profesores Juan Alberto Conde y Douglas Niño. El profesor Conde, asesor del presente proyecto, no sólo permitió apuntalar con firmeza el componente de semiótica visual y el de semiótica fílmica que se requerían en la

base. Además, y sobre todo, alentó en todo momento una lectura “de grano fino” de dichos fundamentos (y con ello contribuyó a la “originalidad” de nuestro argumento de fondo), a la vez que llevó a cabo una lectura paciente y aguda de las versiones sucesivas del documento final. El profesor Niño, por otra parte, aportó en gran medida a nuestro examen del componente más técnico del cine al ponerme en contacto con las actuales tecnologías de video de alta definición; no contento con eso, me obsequió generosamente sus propias impresiones de cinéfilo al respecto. En sus propias palabras, me “rayó la córnea” por el bien de la teoría.

Finalmente, una investigación como esta supone unos tiempos tan extensos de trabajo y unas inversiones tan fuertes en información y otros recursos materiales, que no es difícil encontrarse amedrentado a mitad del camino. Pese a lo anterior, este proceso ha llegado a feliz término, sobre todo gracias al apoyo continuo, incondicional y profundamente afectuoso de mis padres Luis Eduardo y Matilde y de mi esposa Johanna. Espero que este trabajo retribuya de alguna manera, si bien modesta, todo lo que ellos le han dado –y me han dado– durante su desarrollo. A ellos tres y a mi hijo Juan Felipe, nacido durante la fase de publicación de este texto, lo dedico.

Contenido

Introducción.....	11
1. ¿De qué hablamos cuando hablamos de cine?	17
1.1. La semiótica fílmica frente a lo visual.....	17
1.1.1. Metz y el lugar de lo fílmico en lo cinematográfico.....	20
1.1.2. David Bordwell y el <i>estilo</i>	24
1.1.3. Roger Odin y la caracterización del video <i>amateur</i>	29
1.2. La semiótica visual frente a la imagen en movimiento.....	33
1.2.1. Icono y semejanza.....	36
1.2.2. Los <i>icona temporata</i>	42
1.3. El lugar del presente trabajo entre la semiótica fílmica y la semiótica visual.....	46
2. Revisión de la teoría	49
2.1. El signo icónico.....	57
2.1.1. Los límites del modelo.....	63
2.2. El signo plástico.....	77
2.2.1. Presentación general.....	78
2.2.2. Los límites del modelo.....	86
3. El cine en todas sus dimensiones	95
3.1. Nuevamente, el <i>canal</i>	95
3.2. Aspectos plásticos tabulares del registro cinematográfico.....	96
3.2.1. La textura y el régimen de la resolución.....	97
3.2.2. La forma y el régimen del formato.....	106

3.2.3. El color y el régimen de la respuesta lumínica.....	115
3.3. Aspectos plásticos temporales del registro cinematográfico: el <i>régimen</i> <i>de la rata de cuadros</i>	125
3.3.1. Orientación.....	128
3.3.2. Velocidad.....	129
3.3.3. El <i>motion blur</i> , un problema de continuidad.....	132
Anexo. La modulación narrativa de la imagen cinematográfica.....	135
Bibliografía.....	141

Introducción

El presente trabajo nació como un intento de brindar una explicación semiótica al aporte de sentido que hace el director de fotografía en la construcción de la narración cinematográfica.¹

Esta idea surgió de la siguiente constatación: durante buena parte del siglo pasado y lo que va del presente, el objeto privilegiado de la semiótica fílmica (o más generalmente, de los *estudios fílmicos*) ha sido la *narratividad* del cine, o incluso en las ramas más “textuales”² de la disciplina, el *montaje* como operación fundamental para la generación de esta narratividad.

Sin embargo, resulta llamativo que a pesar de la definición del cine como “articulación de códigos” en algunas de las primeras formulaciones propiamente semióticas del asunto (por ejemplo, Metz, 2002a), y a pesar del recurso ocasional a otros códigos como la iluminación para el análisis de películas específicas, hasta el momento no se haya llevado a cabo ninguna aproximación seria y profunda a un hecho más fundamental: el cine, antes que *filme*, antes que industria, antes que narración, antes que montaje o que *institución*, *es sobre todo signo visual y, más específicamente, imagen en movimiento*.

Hay una segunda constatación que cambió y amplió el objetivo del presente trabajo: al dedicarse a un tipo particular de cine, la semiótica fílmica ha descuidado parcial o totalmente otras formas cinematográficas no necesariamente narrativas que

¹ Su “prehistoria” se remonta a un trabajo de investigación –inacabado– sobre la relación entre las técnicas japonesas tradicionales de representación visual (grabado en madera, pintura en tinta, *nihonga*, etc.) y las técnicas contemporáneas de dirección de fotografía (Nihon University, 2002-2003); en línea con lo que se ha denominado el *giro visual* en estudios fílmicos (Dalle Vacche, 2003).

² Ver sobre todo la reseña histórica de Stam & Flitterman-Lewis, 1992, p. 53 y ss.

si bien producen sentido, lo producen al margen (o a pesar) de las convenciones de la cinematografía industrial de consumo masivo.³ Así, formas cinematográficas históricamente relevantes como la animación, el cine experimental, el videoclip o el *spot* publicitario han recibido mucho menor atención; y usos masivos e interactivos del dispositivo como el *podcast* contemporáneo aún esperan una definición técnica de nuestra parte. Por otro lado, resulta interesante que muchas de estas formas tengan una clara identidad a pesar de que carecen de *dirección de fotografía*.

Dadas estas constataciones, lo que este trabajo busca es determinar las condiciones en las que podemos hablar del cine *en tanto signo visual*. En este sentido, el eje central consistirá sobre todo en una lectura semiótica del canal, como se entiende en el *Tratado del signo visual* de Groupe μ (1993);⁴ y su resultado habrá de ser una definición —general e introductoria, por ahora— de la *fotografía cinematográfica*. Forzosamente, esta definición es diferente en diversos aspectos de la noción de uso común en la producción audiovisual, porque en principio trata

³ Una excepción notable a este respecto es el trabajo semio-pragmático de Roger Odin (ver Buckland, 2004, p. 102 y ss.), que ha dado lugar a una serie de estudios, suyos y ajenos, sobre el video familiar. Algunos de los aspectos estudiados encuadran dentro de nuestra noción de *fotografía cinematográfica*, si bien el formato es el video, y los veremos sumariamente en la primera parte de esta investigación.

⁴ “Sin caer en la tesis de McLuhan, según la cual ‘el medio es el mensaje’ —que no es más que una fórmula polémica—, podemos sostener, aun a riesgo de escandalizar, que la toma en consideración de la materia es indispensable en la primera descripción de todo sistema. Para llegar a ser sustancia semiótica, esta materia debe, en efecto, ser percibida y pasar por un canal. Ahora bien, sujeciones de toda índole —tanto físicas como fisiológicas— pesan sobre este canal e intervienen en la selección de los elementos de la materia que van a ser hechos pertinentes; es decir, en un último análisis, en el establecimiento de un sistema” (Groupe μ , 1993, p. 52). Esta visión del canal es consistente con la noción de semiosis plástica que estaremos revisando más adelante.

de resolver problemas explicativos de la teoría semiótica y no problemas operativos de la técnica audiovisual.

Adicionalmente, creemos que el alcance de un trabajo de este tipo va más allá de la semiótica visual y que esta investigación es apenas el inicio de un programa más amplio en semiótica fílmica. En el cine narrativo, las condiciones genéricas de la *fotografía cinematográfica* se han llegado a modular en articulación con lo que Christian Metz consideró en su momento como recursos propiamente *filmicos*, para generar así un “índice suplementario de realidad” adecuado a la historia. En la producción industrial esta modulación constituye la *dirección de fotografía*; y suponemos que su examen puede aportar bastante a lo que la teoría ha explicado sobre “el hecho de que los filmes se comprendan” (Metz, 2002a, p. 166). En otras palabras, *toda* película (video casero, *podcast*, film narrativo, etc.) tiene por defecto una dimensión fotográfica –la *fotografía cinematográfica*– de la que nos vamos a ocupar en las páginas que siguen; pero solo el cine industrial tiene la capacidad de modular esta dimensión, de dirigirla para efectos estilísticos y/o narrativos. Esto último corresponde a la noción más específica de *dirección de fotografía* y deberá ser objeto de investigaciones posteriores, quizás de carácter más “aplicado” y cercano a la literatura sobre producción audiovisual que el presente trabajo.

Por otra parte, al menos por el momento nuestro enfoque no puede tener en cuenta ni la producción ni la recepción de los filmes, sino apenas las condiciones básicas del canal que pueden llegar a determinar a estos dos aspectos.

Hay cuatro ejes teóricos que habremos de abordar para desarrollar nuestro argumento central:

1. *Semiótica fílmica*. En ésta detectamos inicialmente nuestro problema general; y a ella debe conducirnos de vuelta una

- formulación sistemática de nuestra propuesta, que primero debe desarrollarse en el terreno de nuestro siguiente eje.
2. *Semiótica visual*. En ésta formularemos las condiciones necesarias para que una teoría del signo visual pueda dar cuenta de la fotografía cinematográfica.
 3. *Percepción visual del movimiento*.⁵ En vista de que el paso por la semiótica visual nos obliga a revisar las condiciones básicas de la percepción del signo visual, tendremos que introducirnos en algunos problemas no explorados en el *Tratado* de Groupe μ . Aunque para nuestro estudio nos interesan principalmente los aspectos plásticos del cine, como veremos, este eje presenta cuestionamientos interesantes para los dos modelos de signo del *Tratado del signo visual, icónico y plástico*.
 4. *Técnicas de producción cinematográfica*. En este campo exploraremos aspectos diversos de la *materialidad* del canal, que al tomar *forma* producen sentido. En este campo en particular es necesario hacer la distinción –tradicionalmente indiferente– entre los soportes análogos y electrónicos del cine (esto es, entre

⁵ Aunque para los fines de esta investigación no vamos a trabajar más que con el componente puramente visual del cine, la revisión reciente de un texto de producción de sonido, *Sound for Film and Television*, de Tomlinson Holman (2010, 3rd ed.), nos recordó que, en toda su amplitud, el movimiento no sólo se percibe mediante la visión binocular, sino que otros sentidos juegan un papel importante en su “construcción”. En este sentido, la discusión habrá de limitarse bastante a las implicaciones que tiene la percepción del movimiento para el registro visual-monocular tradicional del cine; y no, por ejemplo, para el registro mediante la tecnología tridimensional que utilizó Alfonso Cuarón en su película *Gravity* (2013); o para la combinación de Geometric Informatics y Velodyne LIDAR del video de *House of Cards* (James Frost, 2009) de la banda británica Radiohead (el *making of* de este último, que plantea preguntas interesantes, se encuentra en <https://www.youtube.com/watch?v=cyQoTGdQyWY>). Sin embargo, no descartamos que algunos conceptos desarrollados aquí permitan más adelante explicar esas otras formas de imagen dinámica.

el cine y el video como soportes físicos), puesto que en el estado actual de las tecnologías de la imagen las diferencias entre los dos tienen profundas implicaciones tanto icónicas como plásticas. Revisaremos en su momento algunas de estas implicaciones.

Sobre la base de estos cuatro ejes, en el primer capítulo de nuestro trabajo haremos una presentación general del problema en términos de semiótica fílmica y visual.

En el segundo capítulo haremos una presentación de los modelos de signo de Groupe μ (1993), así como de los factores adicionales que habría que tener en cuenta para que estos modelos puedan explicar más adecuadamente los aspectos visuales del cine.

Sobre la base de lo anterior, en la tercera y última parte de este trabajo abordaremos por separado los elementos *espaciales* y los *temporales*⁶ del cine; revisaremos qué aspectos técnicos del canal los afectan, y sobre la base de algunos ejemplos, de qué manera.⁷ El conjunto de esta sección constituirá nuestra definición de *fotografía cinematográfica*.

Para facilitar la lectura del texto, hemos traducido todas las citas que provienen de textos en idioma extranjero. Al final de la primera cita de cada uno indicaremos cuando sea el caso; y de todas maneras invitamos a los lectores a consultar las fuentes originales, que en la mayoría de los casos tienen mucho más que ofrecer que lo que aquí presentamos.

⁶ Esta distinción se desprende de los dos tipos de sintaxis que Klinkenberg (2006) establece en función del canal: *sintaxis tabulares o toposintaxis*, que codifican la espacialidad de los canales; y *sintaxis lineales o cronosintaxis*, que codifican su temporalidad (p. 150 y ss).

⁷ Los ejemplos de esta última parte se deben leer teniendo en cuenta que en Groupe μ (1993) el *enunciado visual* es el que establece el *sistema significante*; y que por ello los elementos del signo plástico no son tratados como objetos empíricos con una existencia independiente o como “*tokens* de un *tipo* dado, sino como ocupantes de una posición definible en un enunciado” (p. 172).

Confiamos en que el nivel de detalle con el que abordamos el tema compense de alguna manera la dificultad de su lectura. Esperamos que este trabajo tenga el interés didáctico de presentar un ángulo pobremente explorado del medio a los lectores interesados en los problemas semióticos de la imagen en movimiento y quizás también a los lectores interesados en la realización cinematográfica; e invitamos a unos y otros a leer porque creemos que todo aquello que concierne a las tecnologías y técnicas audiovisuales aporta sentido de alguna manera a los productos audiovisuales, y que la semiótica tiene una posición privilegiada para dar cuenta de este *sentido de la técnica*.

1. ¿De qué hablamos cuando hablamos de cine?

Ya hemos constatado a través de diversas fuentes que la semiótica filmica ha dejado de lado algunos problemas fundamentales de significación propios de la imagen en movimiento. Nos hemos preguntado constantemente cómo es posible desarrollar teorías sobre la narratividad filmica sin haber dado una respuesta más o menos coherente y más o menos directa a la cuestión misma de que la imagen se mueve y significa aun cuando no pretende *contar* sino simplemente *mostrar*.⁸

En esta primera parte recogeremos algunas de las instancias en las que esta rama de la disciplina, así como la semiótica visual, han tocado la cuestión del cine en tanto imagen visual y en movimiento.

1.1. La semiótica filmica frente a lo visual

Aunque el origen “oficial” del interés de la semiótica en el cine se sitúa en 1964, con la aparición de *Le cinéma: langue ou langage?* de Christian Metz,⁹ la pregunta por la relación entre cine y lenguaje se puede rastrear bastante más atrás en el tiempo. En la segunda década del siglo xx ya había algunas reflexiones sobre este medio que lo entendían como *lenguaje*, entre las cuales la más notable tal vez sea la de la escuela soviética de los cineastas Lev Kuleshov, Vsevolod Pudovkin y Sergei

⁸ La oposición *mostración/significación* se encuentra en autores como André Gaudreault para delimitar el interés lingüístico de la semiótica filmica: películas de un solo plano como *La llegada del tren a la estación de La Ciotat* (1895) de los hermanos Lumière *mostrarían*, mientras que películas de montaje como *El gran asalto al tren* (1903) de Edwin S. Porter, por oposición, *significarían*. En este contexto, en la medida de su “identidad” con la realidad, la imagen *icónica* en cuanto tal no *significaría*, no sería *signo* de esa realidad.

⁹ Originalmente en la revista *Communications*, 4. Luego habría de recopilarse en Metz (2002a).

Eisenstein.¹⁰ Precisamente es éste último quien en uno de sus textos tempranos afirma que “el lenguaje está mucho más cerca del filme que de la pintura” (Eisenstein, 1989, p. 115),¹¹ en la medida del efecto de la sucesión de material fílmico diverso, de su *montaje*.

Así que casi desde sus inicios, tanto en textos teóricos como técnicos, el cine se entiende como *lenguaje*. Pero es precisamente como reacción a esta visión del “montaje soberano” de los soviéticos que Metz inicia su reflexión de lo que implica el lenguaje desde la lingüística saussureana: “A Eisenstein no le bastaba con haber compuesto una secuencia espléndida; pretendía, además, que fuese un hecho de lengua” (2002a, p. 63). Así que lo que Metz tratará de desmitificar de estas teorías del montaje no es la idea de que el cine sea un lenguaje, o que su comportamiento como tal se deba precisamente al montaje; sino el hecho de haya una *lengua* del cine que preexista al enunciado fílmico. En otras palabras, que si bien el cine significa en virtud del montaje, y esto lo acerca a la operación del lenguaje; a diferencia de éste último, al enunciado fílmico no lo precede un código convencional perfectamente cristalizado. Metz se basa en Saussure, pero sabe que para poder abordar la significación del cine debe manejar con precaución, y no simplemente extrapolar, cuestiones fundamentales como la relación *lenguaje-lengua-habla*.

Entonces, en cierto sentido, la semiótica del cine nace oficialmente cuando se deja de ver la relación entre cine y lenguaje

¹⁰ En el capítulo II de Stam, Borgoyne & Flitterman-Lewis (1992, p. 9 y ss.); así como en Stam (2001, p. 65 y ss.) se menciona también el trabajo más sistemático del formalismo ruso en la exploración de la relación entre cine y lenguaje; y de hecho, la consolidación de la “metáfora del cine-lenguaje” como lugar común de la escritura sobre cine a partir de la década de 1930.

¹¹ El texto original es de 1929, y en español se conoce también como *La forma del cine*.

como metáfora y se la comienza a revisar con el rigor científico propio de la lingüística.¹²

Pero antes de las teorías del montaje del inicio del siglo xx, en las que la reflexión semiológica también tiene fundamento, W.K.L. Dickson, quien desarrolló el *kinetógrafo* para los laboratorios de Thomas Alva Edison,¹³ describía la especificidad del cine de manera bastante diferente. En Dickson (2000/2001), la primera historia escrita del medio, dice el autor que en 1887 Edison tuvo una idea brillante:

[...] fue asaltado por la idea de reproducir para el ojo el efecto del movimiento mediante una rápida y gradual sucesión de imágenes, y mediante la relación de estas impresiones fotográficas con el fonógrafo en una combinación tal que se complete para ambos sentidos sincronizadamente el registro de una escena dada (p. 6, traducción nuestra).

Así, el dispositivo tiene un origen audiovisual; y en lo que atañe a la visión, se origina en la reproducción para el ojo el efecto del movimiento “de una escena dada”, *antes de todo montaje*.

Por otra parte, pocos años después de la aparición de los primeros escritos de Eisenstein, un discípulo suyo y operador de cámara de *Octubre* (1928), Vladimir Nilsen, publicó *The Cinema as a Graphic Art*, un extenso trabajo sobre su oficio en el que dice:

En las artes gráficas solo se le da al material un desarrollo espacial. Consecuentemente, en lo que atañe a estas artes, solo podemos hablar de composición espacial

¹² Eisenstein reclamaba para sus métodos algo de este rigor científico (ver por ejemplo el prefacio de Nilsen, 1972), pero el problema de base es que su idea del lenguaje no era científica en sí misma, sino más bien intuitiva o de sentido común.

¹³ Y de esta forma, precursor por un año del *cinematógrafo* de los hermanos Lumière.

representacional. [...] Pero el cine es un arte sintético, y en éste el material se desarrolla en forma representacional, en sus diversos elementos, temporalmente, tanto como espacialmente (Nilsen, 1972, p. 18, traducción nuestra).

Nilsen se pliega en el texto a la “soberanía del montaje” que ya teorizaba su maestro, pero también señala una cuestión fundamental: el registro cinematográfico es a la vez temporal y espacial; y si bien a lo temporal le dan forma tanto el montaje como la dirección de fotografía, a lo espacial, gráfico y tabular, le da forma exclusivamente la segunda.¹⁴

Aunque por tradición la semiótica le ha dado importancia capital al montaje, vale la pena preguntarse qué lugar ocupan estos últimos dos elementos, la espacialidad y el movimiento, en las teorías existentes; y en esa medida, qué papel cumple la fotografía cinematográfica en su definición.

1.1.1. Metz y el lugar de lo fílmico en lo cinematográfico

A pesar de su fundamento en Saussure, y del hecho de que Christian Metz se valió en principio de la terminología lingüística para su semiótica, la aplicó con reservas explícitas y algunas modificaciones al discurso fílmico.

Para nuestro trabajo hemos dejado de lado las propuestas del Metz más maduro por razones de pertinencia: es en sus primeros trabajos y no en sus trabajos psicoanalíticos o de enunciación

¹⁴ Al menos para el uso predominante de la tecnología de la época. Por otra parte, realizadores contemporáneos como Peter Greenaway o George Lucas basan su concepción del plano cinematográfico en la posibilidad de alterar la tabularidad misma del encuadre durante la postproducción, mediante procedimientos similares a la *diagramación* de las artes gráficas. En esa medida, entienden el montaje mismo como manipulación de la espacialidad, y ya no sólo de la temporalidad fílmica (ver por ejemplo: Gras & Gras, 2000; Magid, 1999b).

fílmica donde se refiere más o menos directamente a la naturaleza visual del cine. Aunque lo que sigue no es de ninguna manera una síntesis exhaustiva de esta primera parte de su trabajo, constituye el contexto en el que encontramos el problema de lo visual; y de hecho, este contexto ha sido asumido como límite por muchas teorías de diversos autores posteriores.

En primer lugar, la semiótica de Metz privilegia lo *filmmico* sobre lo *cinematográfico*. “La fórmula de base, que nunca ha cambiado, es la que consiste en denominar ‘filme’ a una gran unidad que nos cuenta una historia; e ‘ir al cine’ es ir a ver esa historia” (Metz, 2002a, p. 71). El *cine* sería entonces una institución que podría ser examinada desde lo tecnológico, desde lo histórico, desde lo sociológico, desde lo económico, etc. (e ‘ir al cine’ comprometería todas estas dimensiones); mientras que el *filme* correspondería específicamente al *dispositivo de significación* del cine, a aquel mediante el cual *se nos cuenta una historia*. Como ya hemos visto, en Metz este dispositivo está fuertemente ligado al montaje.¹⁵

Esta idea trae consigo un sesgo sobre el objeto de la semiótica fílmica que se hace explícito en diversos textos. Así, queda claro que a Metz le interesa particularmente el uso *narrativo* del medio cuando dice que

[...] el cine, que hubiese podido servir para múltiples usos, sirve, de hecho, casi siempre para contar historias, hasta el punto de que incluso los filmes teóricamente no narrativos (como los cortometrajes documentales, didácticos, etc.) obedecen esencialmente a los mismos mecanismos semiológicos que los “grandes filmes” (Metz, 2002a, p. 165).

¹⁵ Sin implicaciones inmediatas para nuestra reflexión, en Metz (1973) se revisa esta distinción: habría *códigos cinematográficos* y *no cinematográficos* generales, de los que cada filme, entendido como *totalidad singular*, “toma los componentes que combina” para constituir su propio *sistema* (p. 101).

Adicionalmente, de todo el cine narrativo, a Metz le interesará particularmente el que reposa en las convenciones de realismo de la fotografía (entendida como *análogon* de la realidad), y no por ejemplo el cine animado (que también cuenta historias en ocasiones), o formas de cine experimental no figurativo como por ejemplo *Boogie Doodle* (1948) de Norman McLaren. A este tema en particular dedica Metz su texto *Sobre la impresión de realidad en el cine* (Metz, 2002a, pp. 31-42), de 1965.¹⁶

En todo caso, este dispositivo fílmico que Metz habría de estudiar no excluía otros dispositivos productores de sentido de la gran institución en la que se inscribe, el cine, aunque no los podía abordar por razones de método. Así, en la extensa cita 76 de *El cine, ¿lengua o lenguaje?*, el autor postula y hace inventario de dichos dispositivos:

La noción de *lenguaje cinematográfico* es una abstracción metodológica: en los filmes, dicho lenguaje nunca aparece sólo, sino que siempre está mezclado con otros sistemas distintos de significación culturales, sociales, estilísticos, perceptivos [...] no sería absurdo plantear –y es

¹⁶ Aunque en este texto Metz se ocupa de la cuestión del movimiento del cine en oposición a la inmovilidad del registro fotográfico, no va más allá del siguiente argumento: “El movimiento aporta entonces dos cosas: un índice suplementario de realidad y la corporeidad de los objetos [...]. En efecto, es una ley general de la psicología que el movimiento, a partir del momento en que es percibido, casi siempre se percibe como real, al revés de lo que sucede con muchas otras estructuras visuales como por ejemplo el *volumen*, que puede perfectamente percibirse como irreal en el momento en que es percibido (como sucede con los dibujos en perspectiva)” (Metz, 2002a, p. 35). En su texto de 1973, Metz va un paso más allá y propone el “efecto” de la reproducción del movimiento como “código técnico” en el que el *fotograma* será la unidad mínima pertinente (pp. 234-235), y aunque él mismo revisa algunas de las posibles objeciones, en la perspectiva cognitiva que tratamos de seguir aquí tal unidad mínima no puede ser. Volveremos sobre este tema cuando hablemos de la semiótica visual, así como del movimiento aparente en la percepción visual.

sólo un ejemplo— que el mensaje cinematográfico total pone en juego cinco grandes niveles de codificación, cada uno de los cuales es una especie de articulación: 1º la percepción en sí (sistemas de construcción del espacio, de las “figuras” y de los “fondos”, etc.), en la medida en que constituye ya un sistema de inteligibilidad adquirido y variable según las “culturas”; 2º el reconocimiento y la identificación de los objetos visuales o sonoros que aparecen en la pantalla, es decir, la capacidad (también ella cultural y adquirida) de manipular correctamente el material denotado que ofrece el filme; 3º el conjunto de los “simbolismos” y las connotaciones de diversos órdenes que se vinculan a los objetos (o a las relaciones entre objetos) incluso fuera de los filmes, es decir, en la cultura; 4º el conjunto de las grandes estructuras narrativas (en el sentido de Claude Brémont) que se dan por fuera incluso de los filmes (pero también en el interior de éstos), en el seno de cada cultura; por último 5º, el conjunto de los sistemas propiamente cinematográficos que organizan en un discurso de tipo específico a los distintos elementos que las cuatro instancias precedentes ofrecen al espectador (Metz, 2002a, pp. 86-87).

En el contexto de la época, los numerales 1º y 2º serían pertinentes para una semiótica visual, en la medida en que serían los que corresponden al estudio de la imagen *icónica*. De los numerales 3º y 4º se podrían hacer cargo la semiótica de los objetos o la narratología; y sólo el numeral 5º sería un objeto pertinente para la semiótica fílmica.

El interés de Metz en la imagen visual cinematográfica no llega más allá de lo que hemos presentado hasta aquí. El autor la asume como imagen análoga, y por lo tanto, semejante a la realidad en la medida de su fundamento en el dispositivo fotográfico. El movimiento propio del cine es simplemente un rasgo más de la realidad presente en su *análogon* (ni Metz ni los

semiólogos posteriores explican *cómo*); y la diferencia entre la fotografía y el cine es que cuando la fotografía trata de contar historias lo hace imitando al cine: “despliega en el espacio la sucesividad que el filme hubiese desplegado en el tiempo [...]”, por lo cual Metz afirma que “pasar de una imagen a dos es pasar de la imagen al lenguaje” (2002a, p. 72).

Sin embargo, Metz nunca llega a asignar un rol a los códigos visuales de sus numerales 1º y 2º en la constitución de la narratividad fílmica. Así que habría que esperar el surgimiento de perspectivas pragmáticas posteriores para que ambas dimensiones del cine –la visual y la narrativa– se articulen para explicar otro mecanismo de producción de sentido: el *estilo*.

1.1.2. David Bordwell y el *estilo*

Durante mucho tiempo, la semiótica de Metz hizo las veces de límite disciplinar para la reflexión sobre la significación cinematográfica. Sin embargo, en un estadio posterior de la teoría en el que había menos preocupación por los códigos cinematográficos, y más por la construcción del filme en la *actividad espectral*, aparece en el panorama David Bordwell.

Aunque este autor se vale de la semiótica como un recurso teórico entre otros, en *La narración en el filme de ficción* (1996) pone en cuestión algunas de las nociones que se daban por sentadas en la disciplina en cuanto al rol de los que Metz consideraba “códigos técnicos” en la generación del sentido de lo fílmico.

Bordwell no centra ya su interés en la existencia de códigos cinematográficos, sino en el espectador entendido como entidad activa y como productor del sentido del cine. Si para la semiótica fílmica ese sentido estaba en la narración, y en la *historia* entendida como su producto, para Bordwell esta última es “[...] una pauta que los perceptores de narraciones crean a través de asunciones e

inferencias” (1996, p. 49). La historia no es entonces algo dado, “contenido” en el mensaje, sea en el medio que sea; sino el resultado de la actividad del receptor frente a la *narración*, que a su vez habrá de entenderse como *proceso*, y ya no como materialización estática de la historia. Entonces, en esta propuesta la distinción estructuralista entre *historia* y *narración*¹⁷ cambia completamente de sentido.

Adicionalmente, la *narración* se entiende como “un proceso que no es, en sus objetivos básicos, específico para ningún medio”, sino que más bien “despliega los materiales y procedimientos de cada medio para sus fines” (Bordwell, 1996, p. 49). El filme como totalidad sería el resultado de la narración; y Bordwell nos explica su estructura de la siguiente manera:

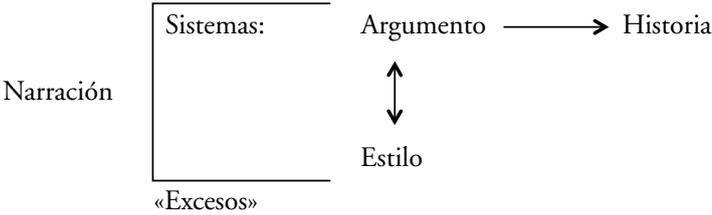
Podemos analizar el filme como formado por dos sistemas y un conjunto de material sobrante. [...] El argumento es la organización real y la representación de la historia en la película. No es el texto *in toto*. [...] El argumento es un sistema porque organiza los componentes –los acontecimientos de la historia y la exposición de los asuntos– según principios específicos (1996, p. 50).

En la medida en que el argumento no es el texto, su diseño es independiente del medio en que se manifiesta. A su vez, de la manifestación tendrá que dar cuenta la noción de *estilo*, que

[...] también constituye un sistema en tanto que moviliza igualmente a los componentes –utilizaciones específicas de las técnicas fílmicas– según principios de organización. [...] En este contexto, “estilo” simplemente denomina el uso de recursos cinematográficos en el filme. El estilo es, pues, un componente total del medio (1996, p. 50).

¹⁷ O *relato/narración* en Barthes, o *historial/discurso* en Todorov (Ver: Barthes *et al.*, 1996/2001). En este sentido, incluso se pone en crisis la distinción *plano de la expresión/plano del contenido*, propia de las semióticas de inspiración saussureana.

En estos términos, no hay filme si no hay estilo; y es en este segundo sistema donde se ubicaría lo que aquí denominamos *fotografía cinematográfica*: en el nivel de los recursos específicos del medio que nos brindan la información a partir de la que construimos la historia. El resultado es el siguiente esquema:



El filme como un proceso de fenómenos (Bordwell, 1996, p. 50)

De acuerdo con lo anterior, fuera de estos dos sistemas puede haber aún “material que puede aparecer perceptualmente pero que no encaja en modelos narrativos o estilísticos” (Bordwell, 1996, p. 53) de los que se vale el espectador en su actividad interpretativa. A este material lo denomina *excesos*,¹⁸ y aunque el autor no comenta nada más sobre éstos, es posible suponer que la atribución de un elemento del filme al *estilo* o al *exceso* depende enteramente de la competencia del espectador. Así, los elementos perceptuales a los que podamos atribuir funciones narrativas constituirán el *estilo* de un filme, pero aquellos a los que no, los veremos como *exceso*.

Por otra parte, a diferencia de Metz, Bordwell busca explicar un mayor número de fenómenos; y por ello no se limita al cine figurativo-realista-narrativo que vimos que interesaba a Metz, sino que trata de explicar también otros usos del cine, otros *modos narrativos*.

¹⁸ El concepto de “excesos” lo toma Bordwell del texto de K. Thompson, 1981, *Ivan The Terrible: A Neoformalist Analysis*, Princeton University Press.

Un modo narrativo es un conjunto de normas de construcción y comprensión narrativas históricamente distintivas. La noción de norma es sencilla: se puede considerar que cualquier filme intenta satisfacer o no satisfacer un estándar coherente establecido por vía o práctica previa. *La ventana indiscreta*, *Como ella sola* y *El sueño eterno* se han realizado y entendido en términos reglamentados por muchos años de cine hollywoodiense (Bordwell, 1996, p. 150).

Como este conjunto de normas regula tanto la producción como la recepción de mensajes, su estabilidad y coherencia permiten tanto la aplicación de estos esquemas a los espectadores, como su seguimiento o ruptura a los realizadores. En estas condiciones, Bordwell examina cuatro modos: el cine narrativo clásico (por ejemplo, *It's a Wonderful Life*, Frank Capra, 1946), el cine internacional de arte y ensayo (por ejemplo, *La chambre verte*, François Truffaut, 1978), el cine histórico-materialista (por ejemplo, *Zemlya*, Alexander Dovzhenko, 1930), y lo que el autor llama *cine paramétrico* (por ejemplo, *L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1962), que resulta de especial interés para nosotros.

A diferencia del cine narrativo clásico, en el que se espera que el sistema estilístico apoye o se subordine al sistema argumental,¹⁹ en el *cine paramétrico* el sistema estilístico

[...] crea pautas *diferentes a las demandas del sistema argumental*. El estilo fílmico puede organizarse y enfatizarse hasta un grado que lo convierte, al menos, en tan importante como las pautas del argumento (Bordwell, 1996, p. 275).

¹⁹ Esta coherencia entre los dos sistemas propia del cine clásico, parece ser el ideal de todos los manuales de dirección de fotografía que hemos consultado hasta el momento. Ver «Introducción».

En este modo narrativo podemos ubicar filmes importantes en la reflexión sobre la fotografía cinematográfica como *La jetée* (Chris Marker, 1962); o paradójicamente, *Blue* (Derek Jarman, 1993), que tendremos ocasión de comentar más adelante. Adicionalmente, dadas las características generales de este modo, creemos posible afirmar que el cine de dibujos animados también puede ser considerado cine paramétrico debido a su distancia más o menos evidente del realismo fotográfico.

Así que a partir de la propuesta de Bordwell hay un tipo de cine en el que los recursos específicamente cinematográficos, entre ellos la *fotografía cinematográfica*, pueden incluso relevar parcialmente al sistema argumental en la producción de sentido. De este modo, la propuesta de Bordwell amplía la definición de *cine* para los fines de nuestra investigación, pero aún hay otros “objetos filmicos” que sólo teorías más recientes han incluido en la exploración semiótica.

En otras palabras, las propuestas teóricas que hemos visto hasta ahora sólo recogen modalidades cinematográficas cuya producción y consumo (y por consiguiente, su *narración*) siguen el modelo de la comunicación masiva: producción centralizada, uni-direccionalidad y audiencia anónima y heterogénea. Sin embargo, desde que el medio nació y en sus diferentes encarnaciones (ya sean análogas como el cine de Super 8 mm o 16 mm, o digitales como el mini DV o el video HD), probablemente el modo más extendido y el que exhibe los sistemas argumentales y estilísticos menos consistentes o “estandarizados”, es el de la película casera.²⁰ Lo anterior, sumado a otros factores como el

²⁰ Aunque las películas caseras no son el objeto de nuestro trabajo, nuestra propuesta debería poder explicarlas aunque sea en un nivel básico, pues éstas se caracterizan por un uso distintivo del canal para la producción de imágenes en movimiento.

consumo doméstico creciente (desde la década de 1980) de cine en video, hace necesario extender todavía más el rango de nuestros referentes para ampliar nuestra definición de cine a proporciones más adecuadas a las manifestaciones contemporáneas del medio.

1.1.3. Roger Odin y la caracterización del video *amateur*

De los tres autores en los que se basa esta presentación inicial, quizás el menos accesible sea Roger Odin.²¹ Lo que presentaremos a continuación es una síntesis sobre el autor que proviene de Buckland (2004).

La razón principal por la que Odin constituye un avance frente a la semiótica de Metz y a la propuesta pragmática de David Bordwell es que en él se sintetizan las preocupaciones sobre el sentido inmanente que dan origen al estructuralismo, por un lado; y por otro, las preocupaciones pragmáticas centradas en el espectador.²²

La propuesta de Odin se caracteriza entonces como *semio-pragmática* porque articula ambos enfoques. En ella ocupan un lugar central unos *modos* filmicos, pero a diferencia de los

²¹ A pesar de que Odin ha desarrollado su trabajo semio-pragmático desde finales de la década de los setenta, hay muy pocos trabajos suyos publicados en español. Por ahora, debemos “ilustrar” su propuesta mediante la presentación de Buckland, pero invitamos a nuestro lector a revisar los textos de Odin traducidos por el profesor Juan Alberto Conde para la publicación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano *Semiótica filmica. Nuevos paradigmas*, que se encuentra en proceso de edición en el momento en que se publica nuestro trabajo.

²² Del primer modo, el sentido es fundamentalmente semántico, y así, dependiente de la estructura inmanente del signo y no de su manifestación. Del segundo, el sentido resulta de la actividad del espectador en relación con la manifestación; y está determinado de alguna manera por ésta, pero sobre todo por los *esquemas* de conocimiento a los que recurre el espectador en su experiencia del filme.

modos de Bordwell, que son reglas de producción e interpretación del filme, los de Odin son más bien *efectos* resultantes de llevar a cabo una serie de *operaciones*. Así, por ejemplo, un film no es *documento* (o cualquiera de los otros seis *modos filmicos* de Odin²³) *a priori*, antes de ser interpretado; sino que lo es como resultado de operaciones interpretativas llevadas a cabo por el espectador en interacción con el texto filmico y con unas constricciones externas a ambos denominadas *instituciones*, que canalizan la inteligibilidad del filme. Estas instituciones son entendidas aquí como parte diferenciada del contexto, pero no lo determinan totalmente.

En otras palabras, si de un filme son posibles múltiples modos de lectura, todos están determinados por el marco institucional en el que ocurren. Frente a la misma película, tanto quien ve el *espectáculo* como quien ve el *documento* hacen inversiones afectivas y de sentido diferentes y determinadas por sus propios marcos institucionales; y de este modo, determinadas por sus propias *competencias*.

Por otra parte, Buckland nos dice:

Odin agrega que cada filme tiene hasta cierto punto la impronta de su identidad institucional, y especifica dos procedimientos de inscripción: la exhibición que hace el filme de su institución “preferida” en su secuencia de créditos; y el reconocimiento que hace el espectador de

²³ Los modos son: *espectáculo, ficcional, dinámico, película casera, documental, instruccional y artístico*; y están determinados por siete operaciones: *figurativización, diegetización, narrativización, mostración, creencia, puesta en fase y fictivización*. Las relaciones entre operaciones, modos e instituciones son de inclusión: las operaciones están incluidas en los modos (un modo puede requerir varias operaciones); y estos a su vez están incluidos en las instituciones (un modo puede hacer parte de diversas instituciones). Ver Buckland 2004 (pp. 88 y ss.) para una descripción detallada de instituciones, modos y operaciones; así como p. 99 para un cuadro sintético.

un sistema temático y estilístico en el filme, característico de un cierto modo de una cierta institución (Buckland, 2004, p. 98, la traducción es nuestra).

Es decir, en todo caso, hay filmes que presentan *marcas textuales* que (mediando las *instituciones*) pueden ser reconocidas por el espectador como pertenecientes a un modo específico. Por eso, no es tan extraño que Buckland haga notar que:

A pesar del recuento pragmático que Odin ofrece de la construcción que hace el lector de estos varios enunciadores [en el *modo documental*], su ejemplo más persuasivo, en relación con la película de reportaje, es primariamente un recuento textual. En los filmes de reportaje, un conjunto de figuras textuales específicas lleva al lector a tomar al operador de cámara como la encarnación del enunciador real. Estas figuras incluyen una imagen borrosa, sacudidas de cámara, movimientos laterales vacilantes, edición abrupta, largos planos secuencia, luz insuficiente, grano fotográfico, sonido directo (en oposición a sonido de estudio), y sonido ambiente real. (Odin hace notar que estas figuras son también imitadas por los filmes de ficción que quieren parecer filmes de reportaje). Estas figuras textuales sirven como un índice de la presencia real del operador de cámara (Buckland, 2004, p. 101, la traducción es nuestra).

Buckland opone a estos rasgos los rasgos “técnicamente perfectos” de buena parte del cine industrial, que hacen suponer un enunciador imaginario o ausente. En todo caso, estos mismos rasgos textuales de los que da cuenta Odin los presenta también la *película casera*, y de este modo el enunciador en ambos modos es modalizado por el espectador como real. Aparte de algunas características textuales adicionales que distinguen a la película

casera,²⁴ el otro gran factor que marca la diferencia entre ambos modos sería una constricción externa: la institución al interior de la que se exhiben.

En todo caso, con este recurso al texto, Odin apunta a una competencia específica del espectador: la identificación y el reconocimiento de ciertos rasgos de realización técnica del filme²⁵ (entre los que se encuentran bastantes rasgos puramente *fotográficos* como el grano de la película) con modos fílmicos específicos.²⁶ A partir de lo anterior, es posible suponer que se

²⁴ Entre otros, la discontinuidad en las relaciones temporales entre los fragmentos de la película casera, su indeterminación espacial, su narrativa dispersa, la ruptura de la línea de acción de los 180°, etc. Ver Buckland, 2004, p. 101-102.

²⁵ Que ya hemos visto, hacen parte de lo que Bordwell llama *estilo*; y que la estética estudia bajo la denominación genérica de *medium awareness* (ver por ejemplo Davies, 2003).

²⁶ En el cine industrial, un buen ejemplo de juego con este tipo de atribución de sentido es el de *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999). Para la producción se buscaron actores que no tuvieran ninguna experiencia previa manejando equipos de rodaje, y se los capacitó lo suficiente para que produjeran imágenes con la destreza de un estudiante de cine, pero no de un profesional. El resultado es técnicamente imperfecto (como caracteriza Odin al estilo técnico del documental), pero además se apoya en una campaña de expectativa bien definida: se hizo creer a los asistentes a festivales de cine a los que también asisten pequeños productores que tres de “ellos” habían desaparecido en circunstancias misteriosas mientras hacían el filme, así que éste daba cuenta de sus propias y extrañas circunstancias de enunciación. De este modo, se manipuló *el estilo* de un filme *ficcional* para imitar al *documental*, pero además se manipuló la *institución externa* en la que se exhibía para provocar un efecto documentalizante, que no requería ninguna operación de *ficтивización*. Si bien los espectadores norteamericanos y nosotros vimos el mismo *texto* (y las mismas marcas textuales propias del *documental*), a la manipulación institucional original no le correspondió una similar en nuestro contexto. El resultado es que en Estados Unidos el filme se vio inicialmente como documental, mientras que aquí se vio como una película de terror “exitosa”, aunque fundamentalmente *ficcional*. Al final hubo realmente dos *filmes* diferentes en virtud de su modo.

puede hacer una caracterización similar de otros objetos cinematográficos (¿tal vez, de nuevos *modos*?), por ejemplo el video de seguridad de un local comercial, a partir de sus propios rasgos textuales: podría caracterizarlo su cámara estática, la lente de ángulo abierto, el pixelado, el registro en *time lapse*, la falta de detalle o el contraste excesivo.

Por otra parte, si el medio técnico o la modalidad de producción o de exhibición ya no son limitantes para aquello que a partir de Odin podemos llamar *filme*, la caracterización de las instituciones en las que habitualmente vemos películas, que incluye al salón de clase así como al hogar, permite pensar de un modo más amplio qué tipos de productos audiovisuales debe explicar una teoría general de la imagen visual en movimiento.

Sin embargo, ningún enfoque de la semiótica fílmica de los que hemos revisado hasta ahora explica de modo sistemático ni el estatuto específico de la imagen cinematográfica entre otros fenómenos visuales, ni su funcionamiento;²⁷ así que a continuación veremos qué ha hecho a su vez la semiótica visual para dar cuenta de esto.

1.2. La semiótica visual frente a la imagen en movimiento

Del mismo modo en que el tema de la relación entre el cine y el lenguaje dominó durante mucho tiempo a las teorías del cine en general, y a la semiótica fílmica en particular; a la semiótica visual la ha marcado un tema más antiguo que ella misma en lo que tiene que ver con el cine y la fotografía: la relación entre estos medios y la *realidad*.

Stam (2001) ubica el dominio de este tema sobre las teorías del cine en las décadas que siguieron a la introducción del

²⁷ Lo más cercano sería, por ejemplo, el argumento de Metz (2002a) en la nota 16.

sonoro,²⁸ debido a las tensiones entre dos tipos de teóricos del medio con respecto a lo que constituía la “especificidad artística” del cine.

Los primeros, *formativos*, como Rudolph Arnheim o Béla Bálázs, proponían que lo esencial del cine era su *diferencia* radical con la realidad; y los segundos, *realistas*, como André Bazin o Siegfried Kracauer, encontraban esta esencia en su *identidad* con la realidad, pues el cine era “la representación fiel de la vida cotidiana” (Stam, 2001, p. 93).

Hubo dos condiciones en las que se apoyaron los teóricos *realistas* y que determinaron el apogeo posterior de esta tensión. Una de orden tecnológico, la base fotográfica del medio: “Para estos teóricos, el medio mecánico de reproducción fotográfica aseguraba la objetividad esencial del cine” (Stam, 2001, p. 95).²⁹ La otra condición era de orden histórico: en la década de 1940 la guerra y la posguerra hicieron necesaria en Europa la pregunta por la organización social y las identidades nacionales, de modo que a partir del surgimiento de movimientos como el neorrealismo italiano se cuestionaba el estatuto del cine como “espejo de la realidad”.

Por su parte, los argumentos de los teóricos *formativos* examinaban las mismas condiciones, pero las presentaban de otra manera. Por ejemplo, para Arnheim el dispositivo fotográfico no contaba con la tercera dimensión de la realidad, lo que lo capacitaba para alcanzar su potencial artístico.

²⁸ Aunque ya se podían ubicar patentes desde la década de 1920, y oficialmente el primer filme sonoro data de 1927 (*The Jazz Singer*, Alan Crossland), es en la década siguiente cuando la grabación de la banda sonora en la película y ya no en discos u otros dispositivos, se convierte en el estándar del cine industrial (ver Nowell-Smith, 1997, p. 211 y ss.; Bordwell & Thompson, 2003, p. 193 y ss.).

²⁹ Para una “prehistoria ideológica” de la discusión sobre el realismo, ver Crary, 1992; Virilio, 1998; y Freund, 1974/2001.

Aunque el desarrollo de este enfrentamiento es aun más complejo e interesante desde una perspectiva ideológica, a continuación nos limitaremos a señalar algunas consecuencias fundamentales de la figuratividad cinematográfica que se pueden extraer del trabajo de Bazin de la década de los sesenta, y que se pueden rastrear posteriormente en la semiótica.

En primer lugar, el *realismo* fotográfico se suponía inherente al medio, y este suponía a su vez la identidad entre la imagen y el objeto fotografiado (o *realidad profilmica*, de acuerdo con el término que Bordwell toma de E. Souriau).

Por otra parte, Bazin también planteó algo a lo que llamó el “mito del cine total”: atribuyó a los pioneros del cine el imaginario de una representación total de la realidad, de una “ilusión perfecta del mundo” (Stam, 2001, p. 96), que sería la que inspiró el desarrollo inicial del medio.³⁰

Stam proyecta este mito sobre invenciones posteriores y de alguna manera constata que lo que lo mantiene activo aún hoy, es que cada nuevo dispositivo tecnológico parece realizarlo de manera cada vez más perfecta: el sonido, el color, los formatos panorámicos, el IMAX, el cine y el video 3D, e incluso experimentos fallidos como el Odorama de John Waters (1981) parecen actualizaciones más o menos adecuadas del ideal baziniano.

En todo caso, este mito está marcado por el paso del estatismo de la imagen fotográfica al dinamismo de la imagen cinematográfica; es decir, por la aparición de una forma de imagen que comparte con la realidad el atributo del movimiento. Por esta última razón es que, por su parte,

³⁰ No sabemos cómo sea para otros inventores, pero ya hemos visto que para W.K.L. Dickson, el primero de todos, el “efecto” del cine que concibió Edison sólo impresionaba al ojo y al oído; y al principio no se proponía metas tan elevadas (ver la «Introducción» a Dickson, 2000/2001).

[...] el valor que Kracauer otorgaba al cine tenía su origen, ante todo en la capacidad de éste para registrar lo cotidiano, lo contingente y lo azaroso, el mundo en su incesante devenir (Stam, 2001, p. 99).

En resumen, para la teoría de aquel momento la imagen cinematográfica era fundamentalmente indexical en virtud del dispositivo fotográfico en que se basa, porque para su producción intervenía el objeto que esta representaba. Además, era figurativa o icónica en virtud de su semejanza con dicho objeto. De ahí deriva una parte de su privilegiado estatuto realista. La otra parte se debe a su diferencia fundamental con la imagen fotográfica: el cine *reproduce* (y no sólo *representa*) el movimiento natural de la realidad.³¹

Ni la semiótica fílmica ni la semiótica visual cuestionan lo anterior, pero en diferentes teorías del *iconismo* la semiótica visual trata de explicar el mecanismo subyacente a esta forma particular de figuratividad que presenta el cine.

1.2.1. Icono y semejanza

En el siguiente apartado con el que Roland Barthes abre su texto «El mensaje fotográfico», aparecido en 1961 en la revista *Communications*, podemos rastrear en primera instancia algunas de las ideas anteriormente expuestas sobre el realismo:

¿Cuál es el contenido del mensaje fotográfico? ¿Qué es lo que transmite la fotografía? Por definición, la escena misma, lo real literal. Hay, ciertamente, una reducción al pasar del objeto a su imagen: de proporción, de perspectiva

³¹ Aquí nos encontramos en conflicto con la evidencia histórica: desde las primeras décadas del cine ya es posible encontrar formas fílmicas “divorciadas” del realismo fotográfico o de cualquier figuratividad, pero poco parecen no importar para el proyecto reflexivo e identitario de la Europa de la posguerra en el que se fundamentan tanto los teóricos formativos como los realistas.

y de color. Pero en ningún momento esa reducción llega a ser una *transformación* (en el sentido matemático del término); para pasar de lo real a su fotografía no hace ninguna falta segmentar lo real en unidades y constituir estas unidades en signos sustancialmente diferentes al objeto que permiten leer: entre el objeto y su imagen no es en absoluto necesario disponer de un “relevo”, es decir, de un código. Claro que la imagen no es real, pero, al menos, es el *análogon* perfecto de la realidad y precisamente esta perfección analógica es lo que define la fotografía delante del sentido común (Barthes, 1986, p. 13).

Por un lado, este tipo de imagen tiene entonces un vínculo indisoluble con su objeto, y si bien ese vínculo no constituye una identidad absoluta entre ambos, pues la imagen es en sí misma una “reducción”, sí constituye una *analogía* absoluta: ver la imagen fotográfica de un objeto *es como* ver al objeto mismo. Por otro lado, a diferencia del *habla* saussureana, el mensaje fotográfico (de modo similar al cine en Metz) no requiere de un código “cristalizado” que lo preceda en el tiempo; y por ello no presenta ninguna discretización en unidades como las que se articulan en el lenguaje.

Sin embargo, para Barthes no todo el sentido de una reproducción analógica del tipo que sea (pintura, dibujo, etc.) se da en la analogía misma, pues esta constituiría apenas un primer nivel de sentido *denotativo*. Según Barthes,

[...] todos esos mensajes despliegan de manera evidente e inmediata, además del propio contenido analógico (escena, objeto, paisaje) un mensaje suplementario al que por lo general conocemos como *estilo* de la reproducción. Se trata de un sentido secundario cuyo significante consiste en un determinado “tratamiento” de la imagen bajo la acción del creador y cuyo significado, estético o ideológico, remite a determinada “cultura” de la sociedad que recibe

el mensaje. En definitiva todas esas artes “imitativas” conllevan dos mensajes: un mensaje *denotado* que es el propio *análogon*, y un mensaje *connotado*, que es, en cierta manera, el modo en que la sociedad ofrece al lector su opinión sobre aquél (1986, p. 13).

Sin embargo, aunque Barthes excluye a la fotografía de los mensajes analógicos anteriormente descritos, le atribuye un tipo de *connotación*, pero no basado en procedimientos artísticos, sino en los procedimientos técnicos, ajenos a la “estructura fotográfica”,³² mediante los cuales se dispone el mensaje para su consumo. Estos procedimientos son de seis tipos: *trucaje*, *pose* y *objetos* –que intervienen directamente al contenido denotado–; y *fotogenia*, *esteticismo* y *sintaxis* –que corresponden más bien a una intervención o “estetización” del mensaje mismo y ya no de su contenido.

Con muy poco conocimiento técnico, Barthes llama *fotogenia* y *esteticismo* a una serie de procedimientos (iluminación, impresión, reproducción, “empaste de colores”) que corresponderían a la técnica fotográfica propiamente dicha; mientras que lo que llama *sintaxis* corresponde más a un criterio editorial. Por ejemplo, una fotografía se puede volver un elemento de una “articulación” o de un “sintagma” mayor al aparecer con otras fotografías o textos al interior de una página.

Aunque estas primeras ideas ya se encuentran de modo germinal en *Mitologías* (1957); y se extienden mucho más en textos como *Retórica de la imagen* (1964), no vamos a explorarlas más

³² “[...] pero esos procedimientos, hay que tenerlo muy en cuenta, no tienen nada que ver con las unidades de significación que un posterior análisis de tipo semántico quizá permita llegar a definir un día: no se puede decir que formen parte, hablando con propiedad, de la estructura fotográfica” (Barthes, 1986, p. 16). No es claro por qué Barthes excluye estos elementos técnicos de dicha “estructura”.

allá por razones de pertinencia. Por ahora basta con resaltar que para Barthes la fotografía deriva su sentido, en primer lugar, del objeto fotografiado; y en segundo, de la aplicación de técnicas más o menos específicas para, por ejemplo, producir efectos estetizantes en el mensaje.³³

Algunos años más tarde, Umberto Eco regresa al tema de la analogía de la imagen visual y lo explora de manera un poco más rigurosa que Barthes.³⁴ Eco (1968/1994) parte de la revisión de la noción de *icono* como se le atribuye comúnmente a Charles Sanders Peirce,³⁵ y como fue “recogida” por Charles Morris (*Signs, Language and Behavior*, 1946) para definir la *iconicidad* de un signo: “Un signo icónico, aunque recordado, es un signo semejante en algunos aspectos a lo que denota. En consecuencia, la iconicidad es una cuestión de grado”.³⁶

Eco parte del hecho de que para el sentido común la *semejanza* entre el signo y su objeto en esta definición es satisfactoria, pues podemos verificar que una fotografía es semejante al objeto fotografiado; pero de ninguna manera puede ser suficiente para la semiótica. De modo que el objeto de su examen es precisamente esta semejanza (y sus “grados”); y no tanto sus términos, el signo y el objeto. Entonces, el autor dice que

³³ En todo caso, podemos afirmar esto del Barthes más semiológico de la década del sesenta. Su idea del medio cambia profundamente en su texto de 1980/1995, hasta el punto de que no encontramos allí ningún argumento pertinente para el desarrollo de nuestro argumento.

³⁴ Su agenda “política” consiste en probar que “no todos los fenómenos comunicativos pueden ser explicados por medio de categorías lingüísticas” (Eco, 1968/1994, p. 187).

³⁵ La presentación de Eco (1968/1994) de la tipología del signo de Peirce corresponde a una formulación que Peirce mismo habría de modificar posteriormente. Al respecto, ver Short, 2007, particularmente 8.2.

³⁶ Citado en Eco, 1968/1994, pp. 190-191.

[...] el problema semiótico de las comunicaciones visuales es saber qué sucede para que puedan aparecer *iguales a las cosas* un signo gráfico o fotográfico que no tienen ningún elemento material común con ellas. [...] Pero si no tiene elementos materiales comunes, puede ser que el signo figurativo comunique *formas relacionables iguales* por medio de soportes distintos (Eco, 1968/1994, p. 193).

Luego, introduce entre el signo y el objeto dispositivos propios de la “mecánica de la percepción” (*códigos*, en un sentido muy abierto) que determinarían y mediarían su semejanza. Estos elementos, o “códigos de reconocimiento”, seleccionan las condiciones de la percepción del objeto que luego son *reproducidas* por el signo icónico mediante un segundo dispositivo, “*un código icónico que establece la equivalencia entre un signo gráfico determinado y una unidad pertinente del código de reconocimiento*” (Eco, 1968/1994, p. 195, en cursiva en el original).

Una condición interesante que Eco destaca del signo icónico es que no sólo puede reproducir condiciones de la percepción del objeto, sino que también puede reproducir propiedades ontológicas y convencionalizadas que, de hecho, pueden determinar a las primeras. Un ejemplo de esto sería la convención pictórica, anterior al trabajo de fotografía de fase de Eadweard Muybridge, de representar a los caballos al galope con las dos patas delanteras extendidas hacia adelante y las dos traseras extendidas hacia atrás. Lo que la imagen reproduciría en este caso no serían las propiedades perceptivas del objeto propiamente dichas (pues antes de Muybridge no habría sido posible observarlas en detalle), sino sus propiedades convencionalizadas, las que la enciclopedia de la época atribuía al galope del caballo.³⁷

³⁷ El ejemplo es nuestro, porque uno de los problemas que tiene el argumento de Eco es que sus ejemplos se limitan a examinar propiedades visuales puramente

Aunque la propuesta de Eco es relevante en cuanto a los elementos de codificación perceptiva y convencionalidad que introduce a la discusión, es importante anotar que su argumento de fondo es que la semejanza propia del iconismo se basa en mecanismos convencionales³⁸ como los descritos en el párrafo anterior, y no en procesos “naturales” de homologación signo-objeto. Sin embargo, no diferencia la convencionalidad de la percepción de aquella que es propia de los códigos de la cultura. Por otra parte, Eco (1968/1994) da cuenta de la *función* de los códigos de reconocimiento y de los códigos icónicos, pero no de su estructura; así que dichos códigos quedan planteados como “cajas negras”: sabemos qué entra y qué sale, pero no sabemos *cómo* se transforma.

Finalmente, en relación con Barthes, podemos ver que los dos tipos de códigos de los que habla Eco regulan la relación entre el signo icónico y su objeto, o lo que en el trabajo de Barthes se entiende como *denotación*; pero no hay nada que organice la semantización de su ejecución técnica o la *connotación* del autor francés.

Sin embargo, al hacer comprobaciones de su aproximación al signo icónico en *La estructura ausente*, Eco formula, aunque no resuelve eficazmente, uno de los cuestionamientos que orientan el presente trabajo, lo cual puede hacer de él nuestro antecedente

espaciales de los objetos, y no incluyen propiedades temporales, o más precisamente, cinéticas, que como veremos en la siguiente parte de nuestro trabajo son relevantes por derecho propio. Sin embargo, lo presentamos porque suponemos que las propiedades de la percepción de los objetos a las que se refiere Eco incluyen *por defecto* a sus propiedades cinéticas. En todo caso, en el siguiente numeral veremos que Eco, al confrontar su propuesta con el cine y la pintura (1968/1994, § b, 4), planteará sin resolverlo satisfactoriamente el problema del movimiento de la imagen. Por otra parte, como veremos en § 2.1.2, cuando el autor regresa a la cuestión del iconismo (1997), ajusta considerablemente su presentación de 1968, pero la cuestión del movimiento seguirá sin resolverse.

³⁸ Ver: Eco, 1968/1994, § B, 1, II.7: “Todas nuestras operaciones figurativas está reguladas por convención” (p. 197).

más relevante: dado que el cine, a diferencia de la fotografía, codifica el movimiento (y con éste el tiempo), es necesario revisar el estatuto figurativo de la imagen cinematográfica antes de considerar resuelta la cuestión de la *lengua* del cine de la que se había ocupado Metz en la semiótica fílmica.

1.2.2. Los *icona temporata*

Eco parte de una distinción que hacía Metz (ver § 1.1.1): aquella entre lo *filmico* y lo *cinematográfico*. Para el autor italiano:

El código fílmico no es el código cinematográfico; este último codifica la reproductibilidad de la realidad por medio de aparatos cinematográficos, en tanto que el primero codifica una comunicación a nivel de determinadas reglas de narración. Sin duda el primero se apoya en el segundo, de la misma manera que el código estilístico-retórico se apoya en el código lingüístico. Pero es preciso distinguir la denotación cinematográfica de la connotación fílmica (Eco, 1968/1994, p. 236).

A diferencia de Metz, Eco afirma un estatuto significativo de la imagen cinematográfica, independiente de la intervención del montaje.³⁹ Es decir, por un lado asigna al *mensaje icónico* en movimiento (o *icona temporata*) un valor denotativo; y por otro, deja al montaje la generación de connotaciones en la que consistiría la narración fílmica.

Ya Metz había proyectado sobre el filme la pregunta lingüística por la articulación que da lugar a su *gran sintagmática*; y Eco mismo, en la sección anterior a la que sintetizamos aquí, ha hecho una pregunta similar con respecto a la imagen visual figurativa. Sin embargo, Eco se impone como límite “superior”

³⁹ Es decir, si comparamos el razonamiento de Eco con las nociones de Gaudreault de la nota 8, la *mostración no es en realidad más que otra forma de significación*.

la sintagmática de Metz para ocuparse del problema de la significación visual en unos términos más básicos, específicos del *cine*:

[...] vamos a proponer algunos instrumentos para analizar la supuesta ‘lengua’ cinematográfica, como si el cine no nos hubiera dado hasta hoy otra cosa que *L’arrivée du train à la gare* y *L’arroseur arrosé* [...]” (1968/1994, p. 237).⁴⁰

En otras palabras, Eco se propone examinar cómo codifica la figuratividad cinematográfica el movimiento, que constituye una primera modulación del tiempo anterior a la del montaje. Como en Metz no puede encontrar más que la *analogía* de la imagen, que no es susceptible de descomposición en unidades discretas de un orden menor y por ello no puede constituir un sistema similar a una *lengua*, Eco echa mano a las ideas del director-teórico Pier Paolo Pasolini, y aunque de entrada las descalifica como semióticamente ingenuas, se basa en ellas para proponer un modo de descomposición del *análogon* cinematográfico más adecuado para sus fines.

Eco retoma las ideas de la *cinésica*⁴¹ para decir que la *acción* (concepto cuyo uso desautoriza en Pasolini), entendida como unidad de codificación del movimiento en el cine, puede descomponerse y presenta alguna forma de articulación. De acuerdo con la propuesta pionera de Ray Birdwhistell, el movimiento humano se puede descomponer en “partículas mínimas” con valor diferencial a las que llama *cinemas*, que se

⁴⁰ *La llegada del tren a la estación de La Ciotat* (ver nota 8), y *El regador regado* (1895), películas cortas de alrededor de un minuto realizadas en un solo plano por los hermanos Lumière, pioneras del cine pero anteriores al montaje.

⁴¹ Convencionalmente se llama *cinésica* (o *kinésica*) al estudio de la gestualidad y el movimiento del cuerpo desde la perspectiva de su significación (también en Eco, 1968/1994, ver el numeral 1 de la Introducción, p. 9 y ss.).

pueden articular a su vez en unidades significativas mayores llamadas *cinemorfos*, que hacen parte de la clase general de los *cinemorfemas*. “En una palabra, el *cinema* es una figura, en tanto que el *cinemorfema* puede ser un signo o un enunciado” (Eco, 1968/1994, p. 240).

Lo que en este sentido se puede hacer con la *cinésica* también se puede hacer con la *prosémica*,⁴² de modo que lo que Metz consideraría no descomponible y puramente analógico, y Pasolini puramente natural, se puede estudiar como codificación o como convención en un nivel diferente y anterior al nivel de la sintagmática de Metz.

Hasta aquí, la presentación de Eco ya representa algunos problemas para nosotros. En primer lugar, *acción* no es lo mismo que *gesto*. Si una película muestra, digamos, una esfera que cae, este “caer” no está constituido de la misma manera que los gestos que analizaba Birdwhistell. Más aun, en una película (no necesariamente no-figurativa) hay muchas cosas que se mueven además de los actores: en *La llegada del tren a la estación*, la llegada misma del tren es un movimiento, pero no un gesto, así que debería estudiarse en sus propios términos. No se puede reducir la codificación del movimiento en el cine a un problema cinésico.

En segundo lugar, se asume el movimiento como una característica objetiva del mensaje visual, y ni siquiera se examina la cuestión del *movimiento aparente*, fundamento perceptivo del dispositivo cinematográfico. En otras palabras, si lo que examina Eco es el mensaje cinematográfico, no es propiamente este el que se mueve o el que contiene *cinemas* o *cinemorfemas* (entendidos

⁴² Inicialmente, estudio del “significado de las distancias entre los que hablan” (Eco, 1968/1994, p. 240). Ver nota 41.

como unidades de movimiento), sino que estos “resultan” del proceso perceptivo de ver cine. La semiótica visual tendría que esperar al “giro cognitivo” para plantearse la pertinencia de este asunto, sobre el cual volveremos en la tercera parte de este trabajo con una tentativa de explicación.

En tercer lugar, el movimiento no sólo es un atributo de la realidad profílmica, sino que, de hecho, también puede ser un atributo relativo al punto de vista: la cámara (cuando la hay) se mueve, y al hacerlo, la totalidad del campo visual del plano se mueve. Pero ni este movimiento ni sus consecuencias están previstos en la explicación de Eco.⁴³

Finalmente, aunque el movimiento en el mensaje icónico sería un atributo de entidades en cuyo reconocimiento operarían al menos dos códigos (examinados en el numeral anterior), no es nada claro cómo la codificación misma del movimiento opera en estos procesos de reconocimiento. En otras palabras, no es nada claro el rol del movimiento en el *iconismo*. Este será otro asunto al que volveremos en la tercera parte de este texto.

La última parte del argumento de Eco, en la que presenta su idea del cine como un código de *triple articulación*, es simplemente la conclusión lógica de lo anterior, de modo que no nos extenderemos más. Sin embargo, vale la pena insistir en que el valor del argumento que presenta el autor en cuanto al cine radica en que trata de entender, antes que lo fílmico, lo cinematográfico mismo en su dimensión *diacrónica*. Si bien no explica el movimiento como tal (como percepción y no sólo

⁴³ Del primer tipo de movimiento nos ocuparemos más o menos extensamente en la tercera parte de este trabajo. En cuanto al segundo, su articulación a la discusión requiere de una *semiótica situada* de la que al menos por ahora no nos podemos ocupar. En todo caso, más adelante haremos algunas referencias a la cuestión.

como atribución semántica del mensaje cinematográfico), sí intenta explicar el “efecto de realidad” del cine.

Y aunque este “efecto de realidad” ya se encontraba fuertemente cuestionado al interior mismo de la “institución” cinematográfica en el momento en que apareció *La estructura ausente*, es el trabajo semiótico que más explícitamente se ha preguntado por lo que hace singular al cine: el movimiento. Así, podremos comenzar a explicar todo lo demás, *narración fílmica, estilo, fotografía cinematográfica*, en cuanto podamos incorporar el movimiento a lo que sabemos sobre signos visuales.

1.3. El lugar del presente trabajo entre la semiótica fílmica y la semiótica visual

Hasta el momento hemos planteado tres grandes temas en cuanto a las explicaciones que ha dado la semiótica a la imagen cinematográfica. El primero tiene que ver con su *figuratividad*, que se ha resuelto en visiones analógicas de la imagen fotográfica (y por extensión, cinematográfica) como las de Metz o Barthes; así como en teorías del iconismo como la que hemos visto de Eco. El segundo tiene que ver con lo que teóricos como Bordwell han llamado *estilo*, con el modo en que el tratamiento técnico de la imagen cinematográfica determina las atribuciones de sentido que hace el espectador más allá de la pura figuratividad o de la narratividad del cine. Y el tercero tiene que ver con el modo específico del medio de articular el movimiento a su estructura, con su *cinesis*.

En la sección que sigue vamos a proceder con alguna cautela metodológica para avanzar en nuestra explicación por la vía más segura, la de la semiótica visual. Para ello, revisaremos la que es quizás la propuesta teórica más completa de las últimas dos décadas, la del *Tratado del signo visual* de Groupe µ (1993), para

ver desde allí cómo elaborar estos tres temas.

Veremos fundamentalmente qué implicaciones tiene la cuestión del movimiento tanto para casos de imagen figurativa como para casos de imagen no figurativa que no explica el *Tra-tado*; y de paso, trataremos de ajustar algunos elementos de los dos modelos correspondientes (*signo icónico* y *signo plástico*) a las particularidades de los soportes más usuales de la imagen en movimiento, el cine y el video.

Una vez articulada la cuestión del movimiento a los dos modelos de signo, en la cuarta parte de este texto intentaremos explicar cómo los diferentes elementos de los dos modelos de signo son regulados y definidos por la fotografía cinematográfica propiamente dicha.

Por otra parte, desligarnos temporalmente de la tradición en semiótica fílmica para seguir por la vía de la semiótica visual presenta una ventaja adicional: la teoría de referencia nos permitirá examinar una amplia variedad de objetos cinematográficos más allá de los que interesaron a Metz, o incluso a Bordwell o a Odin.



Las tareas de edición
de esta obra se realizaron
en la editorial de la
Universidad de Bogotá
Jorge Tadeo Lozano
en el mes de
abril del año
2015.

Resulta llamativo que hasta el momento no se haya llevado a cabo ninguna aproximación semiótica seria a un hecho fundamental: el cine, antes que filme, antes que industria, antes que narración, antes que montaje o que institución, es sobre todo signo visual y, más específicamente, imagen en movimiento. Por otra parte, al privilegiar un tipo particular de cine para el análisis, la semiótica fílmica ha descuidado parcial o totalmente otras formas cinematográficas no necesariamente narrativas que son fuente de sentido al margen de las convenciones de la industria (*podcasts*, cine animado, videos caseros, etc.).

Por ello, esta investigación, desarrollada en el marco de la Maestría en Semiótica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, busca determinar las condiciones en las que podemos hablar del cine en tanto signo visual; y su resultado consiste en una definición de la fotografía cinematográfica como aspecto ineludible de la producción de cualquier tipo de imagen en movimiento.

