



**ACTAS**

**IV CONGRESO INTERNACIONAL  
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO**

**NUEVAS TENDENCIAS E  
HIBRIDACIONES  
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES  
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

**4, 5 y 6 de mayo**

**Universitat Jaume I, Castellón  
2011**

Iván Bort Gual  
Shaila García Catalán  
Marta Martín Núñez  
(editores)

**ISBN: 978-84-87510-57-1**

Ediciones de las Ciencias  
Sociales de Madrid

# Del espacio cinematográfico y el espectador una evocación a la imagen-sensación deleuziana

**ARELI ADRIANA CASTAÑEDA DÍAZ<sup>1</sup>**

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

<sup>1</sup>El presente artículo forma parte del trabajo de investigación “Análisis del espacio cinematográfico desde una estética de las intensidades”, dentro del programa de Doctorado en Ciencias Políticas y Sociales con orientación en Ciencias de la Comunicación, en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México. Proyecto financiado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

Sentir y pensar el cine como una experiencia orgánica es pensar en una fenomenología que nos posibilite la reflexión sobre la razón a la par de las sensaciones<sup>2</sup>, ambas como elementos del oír al escuchar, del ver al observar (en tanto sentidos sinestésicos) como generadores de sentido ya no solamente de un juego conceptual sino de *formas* en tanto que éstas contienen indicios de una cultura. Se trata de discutir más allá del *hipercine* (Lipovetsky, 2009) y problematizar la imagen-concepto<sup>3</sup> (Cabrera, 2005). En ese cauce, el cine es una oportunidad para discutir algunas maneras de significar una realidad a través de tramas e historias devenidas de lo que sentimos y como evocación de significación también de lo que elaboramos por medio de diferentes recursos técnicos como el uso de lentes, formatos, efectos especiales —incluidos los diferentes programas de *software* para el cine digital—, etc., mismos que impactan al espectador<sup>4</sup> quien no sólo se ocupa de contemplar una *pantalla*<sup>5</sup>, sino de sentir y

---

<sup>2</sup> Básicamente, la sensación es aquella información recibida a través del sistema nervioso central, cuando uno de los órganos de los sentidos reacciona ante un estímulo externo. No es posible confundir sensación con temperamento ya que este último define al conjunto de disposiciones físicas innatas de un individuo determinando su carácter. La sensación es más vivencial, causa estupor en el individuo y, en el caso del espectador es un impacto, una impresión provocadora de niveles sensitivos.

<sup>3</sup> Julio Cabrera. *Cine: Filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. España: Gedisa, 2005, 364pp. Además de hacer una aproximación a la definición del pensamiento cinematográfico desde la Filosofía, Cabrera trae a discusión el término de imagen-concepto refiriéndose al proceso cognitivo que implica el sistema de signos en relación con la determinación conceptual del espectador ceñida a las formas del cine.

<sup>4</sup> Como un elemento de existencia en posibilidad con un mundo en constante creación, el cuerpo del espectador vive el cine. Con cinco pétalos relaciona sensaciones con aquello que piensa. El espectador goza, se angustia, llora, ríe, reflexiona, brinca de su butaca o de su sofá, mueve los brazos, cubre su rostro con las manos, teme de aquello que se aparece ante sus ojos y sus oídos. El espectador como un centro de intermediación entre lo que siente y lo que piensa, entre su mundo interno y externo, es el punto de partida para aproximarnos desde la experiencia estética con el cine, al problema de lo figural y el sentido en la concepción del espacio cinematográfico. En lo que compete al llamado Séptimo Arte, el espectador es quien percibe de manera sensible el filme como una vivencia. La manera en cómo este vive una película no implica echar mano de explicaciones determinantes sobre la esencia de cualquier proceso comunicativo estético, sino la posibilidad de aproximarnos al estudio de creaciones artísticas como lo es el cine y con ello el estudio del sentido. Así, «la realidad se convierte en objetividad en vivencia» (Heidegger, 2006: 104) y, la experiencia estética del espectador de cine en una posibilidad de estudio sobre cómo nos hace sentir y cómo nos emociona el cine. Con lo anterior, aludimos al significado y origen etimológico de espectador. Definido como aquel sujeto que disfruta el arte, predominantemente a través de la mirada, el concepto niega toda posibilidad de pensar en un actor intuitivo que no sólo ve, sino que también escucha, siente, saborea y huele. Por ende, entenderemos al espectador como aquella persona que siente y percibe plenamente con sus sentidos. Se trata de un sujeto cultural que goza del arte a través de la sensación que le provoca. La fascinación por estudiar procesos comunicativos como el sentir y el pensar el espacio cinematográfico desde la experiencia estética del espectador, nos permite pensar en un proceso lúdico. Y es que el arte nos provoca ir al encuentro con aquello que nos incita a sentirlo. El espectador como un sujeto que entra en contacto con el cine es un intermediario (Bergson, 2007) en el estudio del cine desde los diversos procesos comunicativos generados es interesante al traer a discusión la experiencia estética y encontrar elementos que determinen la manera en cómo una película emociona al espectador sin entender este proceso como irracional sino como generador de conocimiento.

<sup>5</sup> Lipovetsky señala que la pantalla es un espacio de deseos al sentir una atracción por lo que contiene, ya sea para poseer lo que muestra, disfrutarlo o conocerlo. Sin embargo, el espectador no sólo se centra en este término, ya que una pantalla como una ventana de posibilidades muestra indicios por medio de imágenes sonoras y visuales de un objeto que aparece en la conciencia de un espectador distinto a lo que

pensar un universo fílmico<sup>6</sup> plagado de indicios y significaciones articuladas con una lógica propiamente cinematográfica.

Como eje del presente artículo está la propuesta de análisis de *Matrix* (*The Matrix*, Andy Wachowski, Larry Wachowski, 1999) a partir de lo que definimos como una *estética de las intensidades* la cual comprende a los largometrajes como universos fílmicos, es decir, como objetos de experiencia donde el pensamiento cinematográfico del espectador es una condición importante para darle sentido al filme tanto figurativa (narrativa) como figuralmente. Este último término define la importancia de lo que llamamos cualidades cinematográficas de la movilidad, la temporalidad y la espacialidad, destacando el impacto de esta última en referencia de la experiencia de un espectador con el cine digital siendo que en este se destaca la concepción de una corporeidad de los objetos llevando con ello la generación de lo que hemos llamado imágenes fluidas presentes de manera fragmentada para concebir un universo fílmico como un *Todo* (Deleuze: 1983).

Respecto al cine digital<sup>7</sup> como objeto de estudio, cabe mencionar que en su naturaleza cultural (Barthes: 2003) encontramos una elaboración de referentes indiciales tanto

---

es en la realidad. Por ende, la pantalla al contener indicios es un espacio de ilusiones que muchas veces inducen a la comprensión de una forma de realidad y no a la realidad de lo que muestra. «La pantalla no es sólo un invento técnico integrado en el séptimo arte: es ese espacio mágico en el que se proyectan los deseos y los sueños de la inmensa mayoría. Nacido el cine a fines del siglo XIX, el siglo siguiente encontró en él el arte que mejor lo expresaba y con el que mejor se identificó. Cien años después, en 1995, el saldo es incuestionable: el arte de la gran pantalla ha sido con diferencia el arte del siglo XX» Gilles Lipovetsky. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009, p.9.

<sup>6</sup> Definimos universo fílmico como un conjunto de significaciones contenido de signos en dinamismo y por lo tanto en continua actualización, ya que su cuerpo y corporeidad cambian haciendo que su significado se expanda al incorporar otros elementos y/o descartando otros. El universo fílmico es un objeto cultural sensible porque es perceptible desde los sentidos, lo cual lleva a pensar en la experiencia por parte de un sujeto quien experimenta continuamente tanto fenómenos físicos como psíquicos. Se trata de un sujeto intencional desde el momento en el cual interpreta lo próximo y lo lejano significado a su vez una realidad a través de lo que identifica y no en un proceso de interrelaciones de signos. Al ser el universo fílmico resultado de un proceso creativo del cine no se le puede reducir a una gramática de los signos lingüísticos. Ya que el cine es producto de una complejidad en donde participan la fotografía, la música, las artes escénicas, el doblaje, el trucaje, la digitalización, el uso de lentes y filtros, la iluminación, etc. Para ampliar la discusión, revisar Areli Castañeda (2008). *11'09''01. September 11. El cinegrama... ese obtuso objeto de deseo barthiano*. Por esta razón, es pertinente referirse a la "película" como universo fílmico. Respecto al uso de este término ya existen anteriores investigaciones las cuales enmarcan su aplicación en la medida en que reconocen al filme como un mensaje frente a un público. El Instituto de Filmología de la Sorbona (1947-1959), en París, forjó el término de *universo fílmico* al caracterizarlo "con la perspectiva de una estética comparada. El universo fílmico es aprehendido a partir del cuerpo de nociones de la fenomenología; se basa en la disociación entre percepción de pantalla (pantalla plana, dimensión constante, duración objetiva: los juegos de luminosidad y oscuridad, las formas, lo que es visible) y percepción diegética, puramente imaginaria reelaborada por el pensamiento del espectador, espacio en el cual se supone que pasan todos los acontecimientos que presenta el film, en el que el personaje parece moverse. Jacques Aumont y Michel Marie. *Diccionario teórico y crítico del cine*. Argentina: La marca, 2006, p.99.

<sup>7</sup> Al respecto, Lev Manovich señala que el cine digital como tal es un reto para los analistas ya que no sólo se tendrán que ocupar del aspecto narrativo, sino de los aspectos técnicos. En este sentido, afirma Manovich, los medios digitales redefinen la verdadera identidad del cine en cuanto sugieren la entrada a

visuales como sonoros representando imágenes-afección<sup>8</sup> surgidas en el «centro de un sujeto» en tanto que al no dejar de percibir indicios liga sus sensaciones con sus emociones. Por ello, es posible referirnos a movimientos prolongados o elásticos, a momentos congelados, cuerpos viscosos y a objetos y espacios trastocados, es decir, a una muestra de momentos de gran intensidad figural. En este sentido, se pone énfasis en una lectura del disfrute del cine considerándolo como un cúmulo de indicios donde su espacio y su tiempo son condiciones para toda experiencia estética cinematográfica y como tales, son referidos a la presentación de fragmentos ordenados con la intencionalidad de comunicar “algo” en un mundo que le circunda a lo humano y a la forma en cómo se relaciona.

En la *Crítica de la razón pura* (2005), Immanuel Kant alude a los términos de espacio y de tiempo no como objetos de experiencia, sino como condiciones para toda experiencia. Por ende, al aproximarnos a los objetos que existen en un espacio y un tiempo posibilitan una experiencia determinada por su disposición. Por ende, ambos conceptos son circunstanciales para una experiencia real y concebible en una *idealidad trascendental*<sup>9</sup>. En este caso, se denominan condiciones del conocimiento en la medida de que la existencia de los objetos de sentido externo no son tangibles, sólo los comprendemos proyectados en una película, es decir, en un texto ya elaborado y por lo tanto el origen de cada uno de los objetos visuales y sonoros que comprenden a la cinta son de origen dudoso<sup>10</sup>. Todo ello, nos permite aseverar que el espacio como condición de toda experiencia es determinable a partir de los objetos que lo disponen y, como tales objetos de experiencia lo son en tanto sus propiedades y no su

---

un espacio tridimensional sólo como una de las múltiples opciones, ya que en éstas hay que incluir que la filmación de la realidad física es solamente una posibilidad. Lev Manovich. *¿Qué es el cine digital?*

<sup>8</sup> La imagen-afección como una lectura afectiva es, en términos de Gilles Deleuze (1983), una imagen anticipadora de un acontecimiento generadora por lo tanto de las afecciones del espectador, es decir, una imagen que se aproxima a la primeridad de Peirce. En la imagen-afección es posible observar las cualidades como potencia de significación, solamente que es interpretable en tanto lecturas fragmentadas en busca de evitar la representabilidad. Gilles Deleuze. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. (1983) España: Paidós.

<sup>9</sup> En términos de la idealidad trascendental el espacio y el tiempo son *a priori* y por lo tanto, formas de la intuición en donde la experiencia como una participación personal en situaciones repetibles —como ver largometrajes— está condicionada a ellos por ser necesarios tanto en el proceso de identificar actores, como sus cualidades y consecuentemente las acciones que ejecuten para comprender un *todo* como universo fílmico y con ello, elaborar juicios circunstanciales. Immanuel Kant en la *Crítica de la razón pura* (2005), mencionaba respecto a este punto que el espacio al no ser objeto de experiencia —como lo son las cosas que existen en él—, era una condición para ella y como tal una forma *a priori* de la intuición. Por ende, el espacio como una circunstancia para toda experiencia es real y concebible en una idealidad trascendental, es decir, concernientemente necesario para la experiencia, en este caso del espectador de cine. Al igual que el tiempo, el espacio, como forma *a priori* de la intuición, es una condición necesaria para hacer juicios tanto geométricos como topológicos, es decir, relacionados con la conceptualización y ordenamiento de un espacio de manera sintética y *a posteriori*.

<sup>10</sup> Para ello, hay que atender a la distinción entre la sustancia del objeto en sí y sus propiedades. En primer lugar, diferenciar entre aquellas impresiones sensibles del objeto que tenemos y, las cuales referimos como las propiedades de la sustancia del objeto y, en segundo término, desde una visión kantiana, aquello que no referimos a impresiones sensibles y que ubicamos como la sustancia del objeto.

concepto. En el caso de referirnos al espacio cinematográfico se infiere tanto a una forma como a una sustancia desde su representación<sup>11</sup>.

Del anterior párrafo se argumenta el procedimiento de análisis del espacio cinematográfico desde los elementos que lo hacen perceptible, ya que si nos referimos a él en sí mismo, caeríamos en el error de alejarnos de la reflexión de un fenómeno comunicativo como lo es el cine a través de sus diferentes recursos tanto figurativos como figurales. Y ante

esta conmoción, el espacio

cinematográfico debe ser comprendido a partir de la firmeza de su fluidez, de su estado viscoso, muchas veces elástico e ingravido, mismo

el cine  
expresa la esencia de un objeto  
a partir de sus particularidades y  
sus características  
y no al objeto en sí

que se va formando por la transición de acontecimientos representados. El cine expresa la esencia de un objeto a partir de sus particularidades y sus características y no al objeto en sí. Con ello, el espacio es más que una geografía en donde se ubica al cuerpo, es una condición de experiencia y como tal, determinante en el contenido de un filme.

En ese sentido, las imágenes de *Matrix* son una posibilidad de interpretar tanto aspectos figurativos<sup>12</sup> como figurales<sup>13</sup> de acuerdo a la sustancia y a la forma en que presentan todos los elementos. En tanto condicionante de lo figurativo, el espacio cinematográfico no sólo está conformado por historias en sí mismas. Es decir, el complejo cinematográfico es también plasticidad, color, encuadres, contrastes, luminosidad, montaje, secuencia y, sobre todo es cuerpo y en tanto que es orgánico está compuesto por fluidos, órganos, carne, elementos dispuestos en una espacialidad bidimensional orgánica que impacta en la cinestesia del espectador. En ese sentido, es necesario considerar al espacio cinematográfico en un contexto de *hipercine* como una abstracción mediadora de intensidades visuales y sonoras, es decir, reflexionar acerca de las relaciones generadas ya no por imágenes cinematográficas, sino por las «imágenes-sensación» (Deleuze, 2003).

En tanto premisa de la presente ponencia, se determina que la imagen cinematográfica en *Matrix* es generada con una intención específica, más allá de un marco tradicional

---

<sup>11</sup> Con ello, se confirma que es imposible prescindir de los conceptos que nos hacen concebir a los objetos que observamos en un filme y, por ende concebir al concepto de cada objeto en tanto se le implique con sus propiedades, es decir, con la experiencia previa.

<sup>12</sup> Se entiende el plano de lo semántico, es decir, lo ilustrativo y lo narrativo. Este concepto se relaciona con la diégesis del filme y con ello con la presuposición referida a objetos que representan algo en relación con la historia del filme.

<sup>13</sup> Es el aspecto referido a la sensación provocada por la imagen. A partir de él es posible encontrar elementos asociados con la sensación a partir de figuras y las cuales «actúan inmediatamente sobre el sistema nervioso, que es carne» (Deleuze, 2002: 41). Como una forma referida a la sensación, las figuras son en la lectura del universo fílmico un camino en el tema de la imagen-sensación deleuziana.

de referencia. Lo cual nos hace pensar en que antes de una articulación racional en el proceso cognitivo —mismo que se genera a través de la comunicación—, está un significado adicional percibido a través de las sensaciones por medio de la imaginación, ya que el espectador no es un receptáculo de mensajes sino un sujeto expuesto ante diversas experiencias a partir de la naturaleza espacial de la obra que esté viviendo. Consecuentemente, se precisa la reflexión del espacio cinematográfico partiendo de posibilidades imaginarias en tanto que se piensa en un estudio de la correlación entre espacio y objeto que lo ocupa, es decir, considerar una secuencia cinematográfica para reflexionar un precepto y la materialización de un concepto ligada al tema del filme. Por ende, no sólo nos ocupamos del espacio cinematográfico desde un sentido espacial euclidiano donde prevalece la linealidad premeditada y sujeta a un formato cinematográfico delimitado por los bordes de la pantalla y la lectura desde los planos.

Figuralmente, la espacialidad cinematográfica es analizable a partir de cinco aspectos:

- **Planimetría.**- consideración del espacio superficial físico plano y la armonía de los objetos representados.

- **Perspectivo.**- determinación de los planos a partir de la creación de perspectivas.

**Sensitivo.**- identificable a partir del uso de zonas de color, fluidos y posiciones corporales en el espacio. Se trata del enfoque en las imágenes—sensación determinado por la presentación de indicios que fundamentan la representación de emociones.

- **Suprematista.**- refiere una lectura en profundidad considerando la contemplación del espacio cinematográfico más allá de un plano tridimensional. Se considera la espacialidad sonora en tanto que es multidimensional.

La lectura desde el espacio suprematista supone una lectura desde la intensidad que cobra cada objeto desde su corporalidad y corporeidad, es decir, desde la tensión dinámica en el momento de ocupar al espacio. Este nivel de lectura del espacio permite fundamentar la lectura de un espacio imaginario mediante un objeto material, es decir, partiendo de una imagen—sensación.

- **Imaginario.**- identificable a partir de una movilidad referida al cinegrama (Castañeda, 2008) y la cual corresponde a un proceso cognitivo por parte del espectador. El espacio imaginario es cultural en tanto que es producto de la unión del objeto natural con el objeto al que la película proporciona realidad. Por ende, al ser percibida, se trata de un objeto sensible y cognoscible.

## 1. Espacialidad cinematográfica: *The Matrix*

Brevemente, describiremos algunos hallazgos figurales a partir de las definiciones anteriores solamente señalando de manera somera relevancias. Siendo así, reiteramos que el espacio cinematográfico no tiene la posibilidad de estar vacío. Siempre habrá sentido que lo determine y elementos que lo delimiten. Como elementos delimitadores se propone un análisis del espacio cinematográfico en razón de las cinco caracterizaciones descritas en líneas anteriores. Para ello, resulta fundamental hacer un argumento desde una «lógica de la sensación» (Deleuze, 2002) comprendiendo

conceptos como: figura, corporeidad, corporalidad, fluido, porosidad, carnosidad, materialidad, gravedad, ingravedad, plasticidad y movilidad.

Al referirnos a la espacialidad suprematista, el cuerpo de *Trinity* nos da indicios de las posibilidades de una corporalidad humana ingravida, una cualidad más allá del concepto de humano dotado de habilidades únicas sin tratarse con ello de una súper heroína. En dichos términos, la sensación de suspenderse en el aire es sólo cuestión de la imaginación, por lo tanto, la propuesta figural de esta secuencia es real en tanto concebible.

De esta manera, el reto es el estudio del espacio cinematográfico por medio de preceptos para adentrarnos a las sensaciones que provoca la manera en cómo está constituido un filme. Se trata de dar seguimiento y nombrar sensaciones a lo largo de secuencias sintéticas de eso que llamamos cine y que forma parte del mundo visual y auditivo del espectador, quien es el origen de una película, evocando con ello a la noción de universo fílmico. El espectador como un sujeto que siente y piensa, posee recuerdos relacionados con momentos específicos de un filme, de un instante relacionado con una exaltación de sensaciones.

Lectura desde los fluidos como rompimiento de lo virtual y lo real (aspecto figural). En este sentido, muchas veces se procede a utilizar los aspectos figurales como rompimiento visual y sonoro de los aspectos figurativos. En la presente secuencia la viscosidad y lo fluido de los objetos evocan al espectador a una sensación de líquido dando una lectura de unos objetos reales en tanto cognoscibles en la abstracción fílmica donde el espacio se disgrega de lo tangible concreto para ser continuo con cualidades agregadas al objeto en sí, alterando con ello la concepción del intelecto.

En el mismo sentido, se comprende la famosa secuencia donde Neo se convence a sí mismo de habitar La Matrix y con ello dominar la espacialidad a través de la técnica del *bullet time*. Nuevamente, el aspecto figural es el soporte del sentido del concepto de Matrix dando un cambio a las nociones corpóreas de lo humano.

Pensar en las sensaciones provocadas mediante un filme conlleva a concebirlo en razón de tener una cara vuelta hacia el sujeto (el sistema nervioso, el instinto, el movimiento vital) y otra hacia el objeto (el hecho de vivir una película) para identificar el espacio cinematográfico desde lo figural, ya que «el cuerpo mismo es quien da y quien la recibe, quien a la vez es objeto y sujeto» (Deleuze, 2002: 41). Así como la descripción de Deleuze acerca del color existente en el cuerpo, la sensación del movimiento también

está en el cuerpo del espectador y no en los aires. Lo filmado es la sensación del espacio cinematográfico en la medida de ser creado desde las figuras que lo ocupan. Lo que está filmado en la

lo que está filmado en la película es cuerpo, no en tanto se representa como objeto, sino en cuanto que es vivido como experiencia

película es cuerpo, no en tanto se representa como objeto, sino en cuanto que es vivido como experiencia a través de la sensación.

Por ello, es el planteamiento de la noción de espacio cinematográfico percibido en razón de presencias y ausencias de cuerpos; es decir, en el momento en que las figuras cobran fuerza al establecer relaciones entre sí. La lectura orgánica del cine implica a los cinco sentidos que en conjunto provocan huellas que servirán para hallar un sentido. A través de la inducción se hace un ensamble de sensaciones inextensas. Todo ello, genera información que en su conjunto nos dan a entender la generalidad del objeto a través de un pensamiento cinematográfico.

Y es que el mundo cultural no está limitado en el espacio cinematográfico, sino en la manera de estar presentado y en la forma de percibirlo. De allí la posibilidad de evocar el espacio como una cualidad de la percepción en tanto es una condición de experiencia. Por ello, es necesario ocuparnos de él como un objeto perceptible en razón de la percepción y la identificación de los objetos que lo generan y que le dan sentido a un filme.

## **BIBLIOGRAFÍA**

LIPOVETSKY, Gilles (2009): *La pantalla global. Cultura mediático y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.

CABRERA, Julio (2005): *Cine: Filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. España: Gedisa.

DELEUZE, Gilles (1984): *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona: Paidós.

DELEUZE, Gilles (2002): *Francis Bacon: Lógica de la sensación*. Madrid: Arena.

BARTHES, Roland (1997): *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos y voces*. España: Paidós.

KANT, Immanuel (2005): *Crítica de la razón pura*. México: Porrúa.

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

MANOVICH, Lev. *¿Qué es el cine digital*