


ARELI ADRIANA CASTAÑEDA DÍAZ

Sobre la estética de las intensidades en el cine digital

 dentrarse al estudio del cine es ir más allá de una imagen; es aproximarse a un hecho fenoménico (Metz, 2002), cuya ‘pantalla’ es precisamente una ventana hacia una imagen-mundo intencional¹ que trastoca los sentidos del espectador, en tanto poseedor de una conciencia fenoménica² que lo distingue como un sujeto intencional y participativo, generador de procesos perceptivos y afectivos debido a su experiencia estética con el cine. En este escrito se busca dar sentido a la diversidad de filmes actuales y conceptualizar sus propuestas estéticas mediante el hallazgo de sus aspectos figurales y figurativos; es decir, proceder a la lectura desde algunos de los elementos que los hacen perceptibles y orgánicos

- 1 Dicho concepto tiene participación en el planteamiento de la presente propuesta en tanto que es parte de la fenomenología del conocimiento humano. La intención corresponde a lo que Francisco Berentano (1879) señaló como un fenómeno psíquico que —a diferencia de los fenómenos físicos, cuyo origen estriba en las sensaciones— ubica actos de relación con la psique y con el concepto. La palabra ‘intención’ designa la ejecución de aquello que se enuncia de manera específica y particular.
- 2 La conciencia fenoménica (Ezcurdia y Hansberg, 2003) del individuo construye imágenes mentales o de apariencia mental con la referencialidad de la cosa que está en el exterior, sin que pueda captar la realidad pura de la cosa en sí. La conciencia fenoménica dinamiza las imágenes mentales, la apariencia mental de las cosas, siempre ligadas a la experiencia interna del sujeto. Dicho fenómeno corresponde a la representación del conocimiento, donde cada sujeto, con base en su bagaje cultural, representa lo que está en el mundo externo. La conciencia fenoménica está asociada a las sensaciones y a la experiencia que se tiene de un hecho, en este caso, el hecho fílmico a través de la experiencia del espectador.

para el espectador. No se trata de analizar cada uno de los elementos del cine digital en sí mismos, sino de estudiar la manera en que están emplazados en el hecho fílmico para ser el *môtus* del filme.

IMAGEN-SENSACIÓN: DEFINICIÓN Y PROPÓSITOS DE SU LECTURA

Una película puede ser definida como un hecho fílmico en tanto que es un objeto de experiencia aprehensible por los sentidos del espectador. Ese hecho de experiencia corresponde a una estética de lo sensible específica a un momento sociocultural dado, si ésta es entendida como el proceder de adquisición de conocimiento de un fenómeno cultural. El espectador de cine es un ser fenoménico consciente de un espacio y un tiempo en relación con un objeto cultural, cuyo sentido sintético corresponde a un cúmulo de datos sobre la historia del cine.

Por ende, la lectura de la imagen-sensación se da gracias a la experiencia estética de un hecho fílmico; esto es, del análisis de los aspectos cinematográficos a partir de su intensificación en la apuesta digital. Se trata de ir más allá de la contemplación y sumergirse en la intensificación existente en algunas secuencias, cuya lectura permitirá comprender la propuesta de orden estético actual.

Lo anterior conduce a reflexionar sobre el *spatium*, *tempus* y *môtus* desde una duración bergsoniana (Bergson: 2007), en la cual la forma de relación conceptual entre lo material de la tecnología aplicada al cine y la experiencia estética es generada por transiciones abstractas de acontecimientos de comunicación.³ En ese sentido, el espacio y el tiempo son las condiciones de experiencia estética y el movimiento, la acción motivada que da sentido a la planeación de la disposición de los cuerpos que determinan los límites de la interpretación en el cine. En este punto, la experiencia estética del espectador de un filme se conforma como sentido gracias a la transición de la experiencia de lo temporal, del movimiento y del espacio en un filme.

La lectura del cine digital a través de la imagen-sensación implica un análisis de los aspectos figurativos y figurales del hecho fílmico, apoyado en el universo de éste, de acuerdo con la sustancia y la forma en que los creadores los presentan:

3 Este término es retomado de las condiciones del arte visual propuesta por el Grupo Fluxus, que tuvo como fin crear arte desde los diferentes canales que ofrecían los *mass media*. Su contexto histórico se enmarca en la década de los sesenta. Dicho movimiento artístico se fundamenta en el texto de Bergson referido en el presente artículo, en el cual el filósofo francés definió la duración como el trazo de unión entre la conciencia y la materia, distinguiendo de este modo lo orgánico de lo inorgánico en el hecho de la experiencia y la relación del sujeto con su mundo.

•Aspecto figurativo: se entiende en el plano de lo semántico, es decir, lo ilustrativo y lo narrativo. Este concepto se relaciona con la diégesis del filme y, por ende, con la presuposición referida a objetos que representan algo en relación con la historia del filme.

•Aspecto figural: se refiere a la sensación provocada por la imagen. Posibilita encontrar elementos asociados con la sensación a partir de figuras, 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.

La experiencia estética de las intensidades comprende la diégesis del filme, el argumento de la narración, al igual que los elementos complejos del arte cinematográfico (su plasticidad, color, encuadres, contrastes, luminosidad, montajes, secuencia y, sobre todo, los cuerpos que lo conforman). En tanto que es orgánico, el arte cinematográfico está compuesto por fluidos, órganos, carne, elementos dispuestos en una imagen orgánica que impacta cinestésicamente al espectador. En ese sentido, es necesario considerar dichos aspectos cinematográficos como abstracciones mediadas por la intensidad de la experiencia con los textos cinematográficos, que permiten una intensificación de la forma cinematográfica y, en consecuencia, del sentido en la diégesis.

Desde una estética de las intensidades, la imagen-sensación es aquella imagen sintética en tanto que es un cúmulo de memoria, recuerdo y objetivo del desarrollo tecnológico del cine, contenida en un espacio y tiempo alongados a través del acto de motivación de los cuerpos: un movimiento congelado, suspendido que permite la contemplación de las fuerzas de los cuerpos presentados en el filme. La imagen-sensación no se encuentra aislada del filme, ya que recupera una intensidad sensitiva que puede ser identificada por el espectador.

De esta manera, se retoma el cinegrama no sólo como una imagen devenida del fotograma, que se caracteriza por su movilidad a partir de la memoria (técnica o vital) aplicada por el espectador, sino como una imagen-sensación de la experiencia individual y social.

En este contexto, se identifican cinco etapas por las que es posible determinar dichas cualidades desde su aspecto figural. Para ello, se determina primero como unidad mínima de análisis la secuencia, después el cinegrama⁴ y al final la imagen-sensación. Así, el cinegrama deviene en imagen-sensación y no precisamente en unidad esencial de la película, puesto que su objetivo no es mostrar la esencia del

4 El concepto de cinegrama está ampliamente desarrollado en Castañeda, 2008.

filme, sino evocar el sentido de éste y, de este modo, acumular información, experiencia de la intensificación mediante la asociación de signos encontrados en el filme. Bajo esta perspectiva, el espacio cinematográfico debe tener una lectura topológica para ubicar una geografía histórica y contextual de la diégesis, asimismo para que el espacio sea comprendido como un constituyente de intencionalidad en la ficción al ser elaborado a partir de los elementos que lo delimitan, los cuerpos. En resumen, se trata de concebir que la simulación y las apariencias emocionan y provocan hechos reales, que, a su vez, generan fenómenos históricos, políticos, económicos, sociales y culturales,⁵ cuya finalidad es dar testimonio y pauta analítica a aquello que emociona al ser humano.

En el cine se contemplan registros de memoria técnica (constructiva) y de memoria vital (de la experiencia con un mundo a través de signos). Una memoria que comprende, por un lado, la máquina, la computadora, la pantalla, el artefacto y, por otro, la memoria vital que revive acontecimientos mediante la semiosis, instituyendo al espectador como el poseedor del *élan vital*, de la energía espiritual (*sensus-côgitô*). Cabe precisar que en medio de estas memorias, el tiempo y el espacio, como condiciones de experiencia, son inseparables para la estética de las intensidades, ya que permiten entender los siguientes elementos espacio-temporales:⁶

- Topología: estudio de las propiedades de los cuerpos geométricos en un espacio topológico, que determina la conectividad entre los cuerpos y la continuidad de sus funciones. En el cine, la topología se utiliza para conocer la relación entre cuerpos desde la continuidad del movimiento plasmado en una imagen. Cada cuerpo delimita un tiempo en función del sentido que evoca. Un ejemplo es el personaje de Benjamin Button en *The curious case of Benjamin Button* (2008), de David Fincher, que es presentado de acuerdo con el sentido diegético, el cual obedece a la regresión vital.

5 Como el referido a los efectos de la velocidad de las imágenes, por ejemplo el registro realizado por los Hermanos Lumière, *L'arrivée du train a La Ciotat*, que suscitó la histeria en una sala de cine francesa a principios del siglo XX. Otros ejemplos son las actuales salas de exhibición especiales para filmes en formato 3D, 4D o 4DX.

6 Para dicha categorización se consideró la clasificación propuesta por Warren Buckland: *topology, orientation, distance, containment y movement*. Dichas categorías son aplicadas al análisis del espacio en las nuevas propuestas cinematográficas; sin embargo sólo adquieren sentido cuando se relacionan con el sentido del espacio-tiempo y la determinación de los cuerpos como claves para analizar el movimiento. A diferencia de Buckland (2003), mi propuesta de categorización es definida a partir del interés metodológico del cinegrama y la imagen-sensación, por lo que incorporé otros elementos a la clasificación del espacio y tiempo del filme: ritmo e identificación.

•Orientación: entendida por Warren Buckland (2003) como absoluta, intrínseca y contextual. Espacialmente absoluta en referencia a los puntos cardinales gracias a representaciones corporales que se limitan de modo temporal mediante la significación de cada uno de los cuerpos de la composición de la pantalla. Intrínseca, a partir de las propiedades del cuerpo en tres ejes: arriba-abajo, frente-detrás y derecha-izquierda, donde la condición espacial y temporal de nuevo se vislumbra de acuerdo con las posibilidades imaginativas del creador del texto, de la disponibilidad del espectador para hacer verosímil todo lo que experimenta y las posibilidades de potencialización emanada, del cuerpo en sí, como si se lograra pasar por la oreja de una taza de té, como sucede en la primera secuencia de *Cut* (2006). Buckland refiere la orientación contextual dada por deícticos a cuadro (a través de intervenciones sonoras) o signos corporales específicos de un espacio y tiempo. Se hace hincapié en la transversalidad de los cuerpos y en el interés por comprender el cine digital y sus intensidades partiendo de la identificación de sus cualidades cinematográficas.

•Distancia: se insiste en su determinación como diferencia, semejanza o intervalo entre cuerpos, sucesos y corporeidades en el filme. La distancia se evoca en el cine teniendo como base los bordes de cada figura. Cada cuerpo presenta características que definen la distancia y los valores de atención del espectador. La distancia también es cultural.

•Contención: referida a la acción de sujetar el movimiento de los cuerpos. En el cine digital, la contención aplicada a las figuras de la pantalla genera una motricidad pausada, ingravida, donde se representa el rompimiento de paradigmas como el de la ley de la gravedad de Isaac Newton. La contención es espacial y temporal, por lo tanto su comprensión y experiencia se da a través de la duración bergsoniana. Un ejemplo claro es la secuencia del filme estadounidense *300* (2007), de Zack Snyder, protagonizada por Gerard Butler.

•Movimiento: mencionado sólo para la significación del espacio. Sin embargo, para la presente disertación, el movimiento como acto de motivación es perceptible desde la contemplación de las figuras y la corporeidad de lo representado. Espacio y tiempo se conjugan, ambos están condicionados en un eje que se complementa con el *môtus*. Referente a ello, se proponen los movimientos conexo e inconexo: es conexo cuando se contempla en un espacio-tiempo representado en el filme (misma escena) e inconexo cuando la cámara debe atravesar cuerpos que distinguen espacios, rompiendo los límites de puestas en escena, como una pared.

•Ritmo: esta característica es propuesta desde la comprensión del espacio y tiempo como condiciones de la experiencia estética. Se relaciona con el espacio, porque puede detener los instantes, alargar la duración y con ello temporalizarlo. Además, el ritmo de las imágenes obedece a una época específica al pasar de 16 o 18 imágenes por segundo en un proyector a 48 imágenes por segundo. Detrás de ello existe una experiencia, un conocimiento y, por lo tanto, una manera de pensar, presentar y representar un entorno.

•Identificación: mediante este acto, es posible reconocer en dos o más cosas distintas características similares. Para el cine este proceso corresponde al hecho de que el espectador identifica el espacio-tiempo de la acción motivada, lo cual lo guía hacia un sentido, hacia la interpretación de lo que está aconteciendo en la pantalla. Al respecto, se puede señalar una identificación arquitectónica para comprender la movilidad del espacio-tiempo pretendida en el caso de *Inception* (2010), de Christopher Nolan.

Así, en el análisis de la imagen-sensación de la estética de las intensidades, el cuerpo debe ser comprendido como “aquello en lo cual el pensamiento se sumerge para alcanzar lo impensado, es decir, la vida. No es que el cuerpo piense, sino que está obstinado y es terco: él fuerza a pensar lo que escapa al pensamiento” (Deleuze, 2004: 251).

Este conjunto de reflexiones invitan a la discusión acerca de lo que observa y escucha el espectador: cuerpos representados. Éstos se encuentran en un texto objetivado llamado película y cobran sentido desde el *a priori* del espectador, desde su bagaje cultural y el contenido del texto.

Cuando el espectador vive el filme, su significación es la del universo fílmico, en tanto experiencia generada. Y en ese texto experimentado, el espectador se encuentra con cuerpos representados, cuyo fin era presentar una diégesis desde argumentos figurativos y figurales. En ese sentido, el universo fílmico es un texto donde existen objetos relacionables por sus formas y contenidos.

Los cuerpos representados son orgánicos (se trata de la concepción de organicidad de los cuerpos virtuales), aspecto primordial por ser, precisamente, lo que posibilitará al espectador tener una visión y audición hápticas, generando un espacio y tiempo óptico-háptico y auditivo-háptico, donde podría tocar, desde sus sentidos cinestésicos, aquello que está viviendo desde una película que deviene en universo fílmico. Es el punto preciso donde recae la propuesta de la estética de las intensidades, donde la imagen digital busca mostrar de una manera plástica el cuerpo, las masas, los colores, las texturas y los sonidos

que despliegan estos cuerpos enalteciendo su aspecto figural; es decir, en la fascinación por las imágenes que muestra un estado de plasma, muchas veces elástico e ingravido (suspendido, en contención), centradas en las sensaciones, la simultaneidad, la inmediatez y el impacto. Al ser el cuerpo un revelador del espacio y del tiempo, lo es también del movimiento.

En ese sentido, la digitalización en el cine ha permitido que la cámara fluya como lo hace cualquier otro cuerpo, dimensionando con ello la disposición de los espacios, la elongación de los tiempos y texturizando cada uno de los elementos plásticos del entorno: carne, fluidos, órganos son expuestos en planos que ofrecen una lectura intensa del cine. Pero el cuerpo en el cine no está solo, existe en tanto composición narrativa (organización social, política, personajes...), composición estética (color, sonido, luz, exposición, posturas del cuerpo en relación con los objetos...) y composición técnica (la cámara, las lentes, los efectos...). No se trata solamente de asociaciones mensaje-receptor, sino de una visión acentrada, de una relación vívida con el cuerpo y con el cerebro. En consecuencia, el cine digital, desde su posibilidad autómatas, es un cerebro que parpadea y atiende sonidos haciendo de éstos estímulos sonoros que dan sentido al texto en forma de rizoma.

En conclusión, las cualidades cinematográficas corresponden a un talento creativo, como una energía y una emoción con el fin de exaltar aspectos de carácter histórico y, sobre todo, de información sensorial que alude a una lectura de cómo significamos culturalmente nuestro entorno a partir de un ordenamiento en lo cinematográfico desde la imagen sonora y la imagen visual en conjunto (duración).⁷ Como parte de la percepción del entorno, el espectador dispuesto a contemplar un filme está sujeto a estímulos, entre ellos los evocados por las imágenes visuales, sonoras y táctiles en su conjunto, en una duración fílmica

7 Cabe destacar que la totalidad de las imágenes sensoriales en el cuerpo son determinadas por la imagen sonora, visual, táctil, olfativa y gustativa. Las imágenes sensoriales son aquellas abstracciones realizadas a partir de la experiencia con el entorno; son utilizadas con frecuencia en la literatura para hacer referencia a una imagen y, así, evocar un sentido. En el presente texto, el filme como texto semiótico evoca la abstracción y, por lo tanto, la generación de imágenes sensoriales que permiten comprender lo que en 'aparición' se muestra en el cine. Propiamente, las imágenes sensoriales son materia de estudio de las neurociencias. Las investigaciones relacionadas con este tema se realizan para detectar las funciones neuronales efectuadas por el cerebro y la intercomunicación química existente entre la información recabada en la mente a través de la memoria y los recuerdos, y las relaciones con las funciones de las terminales nerviosas del cuerpo, que corresponden a la parte sensorial. Por ahora me centro en los sentidos cinestésicos: vista, oído y tacto, los cuales juegan un papel determinante en la experiencia estética del cine, por lo que esta información de carácter científico interesa a los creativos del cine tanto en el nivel tecnológico del diseño en la producción de filmes como en la exhibición de éstos.

presente en su motivación, pero llena de memoria y recuerdos que van de la mano con lo sinestésico de su cuerpo. Por ello, el cine, además de tener imágenes propiamente cinematográficas definidas por su contenido discursivo, también posee un conjunto de estímulos visuales y sonoros. Por ende, la imagen-sensación es parte de la experiencia estética de las intensidades en el cine digital y, por eso, está relacionada con los términos de cinestesia y sinestesia, lo cual permite diferenciar entre la función de los sentidos y las formas, y relaciones simbólicas suscitadas por las funciones de los órganos, para tener claro que la referencia a la sinestesia corresponde a una experiencia previa del espectador y a su determinación como experiencia estética en el momento de dar sentido a un filme y, con ello, intensificar el acto comunicativo de la experiencia para, en ese mismo cauce, afirmar que la experiencia estética conduce a un conocimiento previo del entorno y a un aprendizaje desde lo cultural, e imprescindible para el estudio de las formas de relación del sujeto social (*sensus-côgitô*) con la tecnología de entretenimiento actual.LC

REFERENCIAS

- Berentano, Francisco (1879), *Psicología*, Buenos Aires, Shapire-Paraná.
- Bergson, Henri (2007), *Materia y memoria*, Buenos Aires, Cactus.
- Buckland, Warren (2003), "Orientation in Film Space. A Cognitive Semiotic Approach", *Recherches en Communication*, núm. 19, pp. 87-102.
- Castañeda Díaz, Areli Adriana (2008), *11'09''01. September 11. Cinegrama... ese obtuso objeto de deseo barthiano*, tesis de maestría, en *Dirección General de Bibliotecas. UNAM*, disponible: <http://132.248.9.195/ptd2008/septiembre/0631435/Index.html>.
- Deleuze, Gilles (2002), *Francis Bacon. Lógica de la sensación*, Madrid, Taurus.
- Deleuze, Gilles (2004), *La imagen tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós.
- Ezcurdia, Maritza y Olbeth Hansberg (2003), *La naturaleza de la experiencia. Volumen 1: sensaciones*, México, Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM.
- Metz, Christian (2002), *Ensayos sobre la significación en el cine*, Barcelona, Paidós.