

Edición digital y montaje: el celuloide en extinción y otras cuestiones*

Martín Lefebvre¹ y Marc Furstenau²

“Un corte...es un corte, es un corte —y por lo tanto es la impresión de un corte”. Es de esta manera como se podría caracterizar la reacción del espectador de un film ante la edición digital.

Constituye una obviedad indicar que los cortes hechos con la ayuda de un sistema digital se ven exactamente igual que los realizados a mano o con la ayuda de una mesa de edición plana. La verdad es que los sistemas de edición digitales en realidad no “cortan” el film; o bien ayudan a preparar un listado de cortes en el que el cortador de negativos se basa para, luego, cortar físicamente el negativo, de modo de producir así una impresión, o bien son usados para generar una versión del film que posteriormente será escaneada sobre un nuevo negativo, dejando así al negativo original intacto y sin manipulación. En el último caso la edición del film puede ser lograda sin ningún “corte” (un efecto no del todo diferente al de las ediciones en cámara). La cuestión, sin embargo, es si resulta relevante o si se trata meramente de una cuestión “académica” —como a los no académicos les gusta decir. Después de todo, los espectadores de filmes no son capaces de decir si una determinada película ha sido editada a mano, con la ayuda de una Moviola³ o una editora Steenbeck⁴, o recurriendo

*El original fue publicado en *Cinemas: revue d'études cinématographiques/ Cinéma: Journal of Film Studies Vol.13, N° 1,2, 2002*. La traducción fue realizada por Marcelo Giménez, Osvaldo Beker y María Rosa del Coto para uso exclusivo de los alumnos de Semiótica de los medios II (cát. del Coto), de la Facultad de Ciencias Sociales, de la UBA.

¹ Concordia University.

² McGill University.

³ La **Moviola** es un dispositivo que permite a un editor fílmico ver el film mientras lo edita. Fue inventada en 1917 por Iwan Serrurier como proyector de filmes hogareño para ser vendido al público en general; su nombre estaba derivado de Victrola, pues Serrurier pensaba que su invento serviría para ver *movies* en casa así como la *Victrola* servía para escuchar música en el hogar; de allí que la Moviola también fuese vendida en un hermoso gabinete de madera similar al de la *Victrola*. A un costo de unos 600 dólares en 1920 (equivalentes a unos 20.000 dólares actuales), se vendieron pocos ejemplares. Según sugirió un editor de los Douglas Fairbanks Studios, Serrurier realizó adaptaciones al dispositivo para su uso por editores de filmes, con lo que la Moviola habría nacido entonces en 1924 como la primera máquina para editar imágenes en movimiento. Fue rápidamente adoptada por los Universal Studios, la Warner Brothers, los Charles Chaplin Studios, la Buster Keaton Productions, Mary Pickford, Mack Sennett, y la Metro-Goldwyn-Mayer. El advenimiento del sonido, los filmes de 65 y 70 milímetros, y la necesidad de equipos portátiles de edición durante la Segunda Guerra Mundial expandieron notoriamente su mercado. La Moviola permitió a los editores estudiar tomas individuales en sus cuartos de corte, para determinar entonces de manera más precisa donde podría estar el punto de corte. Las Moviolas orientadas verticalmente fueron usuales en los Estados Unidos hasta la década de 1970, cuando se hicieron más comunes los sistemas de mesa de edición plana; esto no obsta para que algunos editores prefieran trabajar con la Moviola. Uno de los más afamados es Michael Kahn, editor de tres filmes de Steven Spielberg ganadores del premio de la Academia a la mejor edición (*Los Cazadores del Arca Perdida*, en 1981, *La Lista de Schindler*, en 1993 y *Rescatando al Soldado Ryan*, en 1998) y editor de otros filmes suyos (*Encuentros Cercano del Tercer Tipo*, 1977; *Indiana Jones y el Templo de la Perdición*, 1984; *El color púrpura*, 1985; *Jurassic Park*, 1993; *El mundo perdido*, 1997; *Inteligencia artificial*, 2001; *Minority Report: sentencia previa*, 2002; *Atrápame si puedes*, 2002, *La Guerra de los Mundos*, 2005; *Munich*, 2005, por nombrar sólo algunos), así como de los renombrados trabajos de otros directores: *Los Ojos de Laura Mars* (Irvin Kershner, 1978), *Enamorándose* (Ulu Grosbard, 1984), *Atracción Fatal* (Adrian Lyne, 1988), *Twister* (Jan de Bont, 1996), o *Lara Croft Tomb Raider: La Cuna de la Vida* (Jan de Bont, 2003) (NT).

al auxilio de una Avid⁵. Ahora bien, y aquí se presenta el dilema, a menos que podamos “percibir” alguna diferencia (esto es, algún “efecto” o “consecuencia”) en relación con los filmes editados con ayuda de un sistema digital, la edición digital será tan insignificante para el estudio del film como, digamos, el reemplazo del pegamento por la cinta adhesiva en el proceso de edición tradicional. El problema, por supuesto, reside en que la edición digital —como herramienta para lograr lo que puede ser hecho a mano y con tijeras o con el auxilio de una Steenbeck— no tiene un impacto claro, inmediato y directo sobre patrones de edición tales como la edición en continuidad⁶ o el montaje intelectual⁷. No afirmamos, sin embargo, que él no tiene o no pueda tener impacto alguno.

⁵ *Avid Technology, Inc* (NASDAQ: AVID) es una compañía estadounidense creada en 1987 y que se especializa en tecnología para la producción de video y audio, específicamente sistemas de edición digital no lineal (NLE, *non-linear editing*), servicios de administración y distribución (NT).

⁴ *Steenbeck* es la marca que ha devenido sinónimo de un tipo de mesa plana de edición útil tanto para filmes de 16 como de 35 milímetros con sonido óptico y magnético. La compañía fue fundada en 1931 por Wilhelm Steenbeck en Hamburgo y se ha reubicado en 2003 en Holanda. Con el abandono de la cinta de película física, la edición se basa hoy en medio digitales, pero dispositivos como los controladores de edición fílmica no lineal como los Lightworks y los archivos aún utilizan el dispositivo físico de la Steenbeck para controlar el proceso. Su bajo nivel de luz y su velocidad controlable la hacen un equipamiento preferido para los archivos fílmicos y las instalaciones de restauración en tanto las impresiones pueden ser rápida y fácilmente inspeccionadas con menor riesgo de daño que el que implica un proyector de películas. Dado que no hay movimiento intermitente, la imagen es creada a través de un prisma rotativo que escanea los cuadros (NT).

⁶ La **edición en continuidad** (*continuity editing*) es el estilo predominante de edición en el cine y la televisión narrativos. Su propósito es suavizar la discontinuidad inherente al proceso de edición y establecer una coherencia lógica entre planos. En la mayor parte de los filmes, la coherencia lógica se alcanza a través del **corte de continuidad** (*cutting to continuity*), lo que enfatiza la transición fluida de tiempo y espacio. No obstante, algunos filmes incorporan el corte de continuidad en una más compleja técnica clásica de corte que también intenta mostrar la continuidad psicológica de los planos. El tipo de edición que consideramos puede dividirse en dos categorías: continuidad temporal y continuidad espacial; dentro de ellas técnicas específicas pueden promover o trabajar contra un sentido de continuidad, causando desorientaciones narrativas, lagunas, interpretaciones o reacciones subliminales, como en el estilo montaje. Evitar las elipsis, usar sonido diegético continuo y la técnica del **raccord de acción** (*match on action*) son maneras de preservar la continuidad temporal. La discontinuidad temporal puede expresarse por usos deliberados de las elipsis por técnicas de corte como el **encadenado** (*dissolve*) y el **fundido** (*fade*). Otros estilos de edición pueden mostrar reversiones del tiempo (como el *flashback*) o incluso un abandono total del mismo (como el *montaje*, una colección de imágenes relacionadas simbólicamente que, al yuxtaponerse, sugieren relaciones psicológicas más que un *continuum* temporal). Por su parte, la continuidad espacial puede alcanzarse a través de recursos como el **plano de situación** (*establishing shot*) que provee una vista de todo el espacio en el que ocurre la acción, la **regla de 180°** o **regla del eje** (*the 180 degree rule*), que evita que la cámara cruce la línea imaginaria que conecta los sujetos del plano, el **raccord de la mirada** (*eyeline match*), y el **raccord de acción** (*match on action*). El **corte cruzado** (*cross-cutting*) es una técnica que expresa un espacio disjunto o discontinuidad espacial y se alcanza cortando hacia atrás y hacia adelante entre planos de lugares espacialmente inconexos. El **corte a saltos** (*jump cut*) es un dispositivo de desorientación: un corte entre dos planos tan similares que lo que aparece entre ellos es un notable salto. La **regla de 30°** es la que se propone evitar el corte a saltos y que implica no editar juntos dos planos cuyos puntos de vista tienen una diferencia angular menor a 30° (NT). rodaje de una escena pornográfica, que puede “hacerlo de nuevo”; acontece entonces un rápido corte al descorche de una botella de champagne en la fiesta post-rodaje que representa tanto la eyaculación como la celebración iniciática de Dirk en el mundo porno (NT).

⁷ La **teoría soviética del montaje** sostiene gran parte de la creatividad cinematográfica en el proceso de **edición** (en francés, *montage*). En “Una aproximación dialéctica a la forma fílmica”, el cineasta Sergei Eisenstein plantea que el montaje es el “nervio del cine”, y agrega que “determinar la naturaleza de aquél es resolver el problema específico del cine”; “el montaje es una idea que surge de la colisión de planos independientes”, en la que “cada elemento secuencial no es percibido uno junto a otro sino uno sobre el otro”; esta colisión ilustra la idea de tesis y antítesis, lo que hace al montaje inherentemente dialéctico.

Considerémoslo por el momento como un avance tecnológico análogo a la invención de la imprenta durante el Renacimiento. Ahora bien, podemos argumentar al respecto que la invención de Gutenberg no tuvo un efecto causal *inmediato y directo* en la literatura. Después de todo, el *códice* hacía mucho tiempo que había reemplazado a los rollos —con él se introdujo un nuevo modo de ver los datos⁸ escritos— de modo tal que la imprenta puede ser vista simplemente como una herramienta más eficiente para producir libros sin que esto se relacione con su contenido o con que ellos constituyan hechos literarios. En algún punto esto es verdad. En efecto, ni Gutenberg ni sus contemporáneos pensaron que la imprenta tuviera influencia alguna *en* la literatura. Sin embargo, en retrospectiva, parece probable pensar que ha tenido profundos e indirectos efectos a largo plazo sobre ella. Por ejemplo, al hacer posible que los textos escritos tuvieran mayor tirada y su circulación fuera más rápida, podría decirse que la imprenta promovió una cultura alfabetizadora que, a su vez, encontró expresión en prácticas de lectura y escritura desarrolladas inicialmente en contextos religiosos que luego, y cada vez más, se extendieron a ámbitos seculares. La misma institución literaria dependió, desde el comienzo, del proceso de impresión. Además, es bien conocido que la mayoría de los autores son también ávidos lectores y de hecho se podría argumentar la existencia de una conexión entre el desarrollo de la forma de la novela clásica y el incremento de la posibilidad de acceder al material escrito que la invención de Gutenberg permitió. Así podría llegarse a inferir que la disponibilidad generalizada de libros estimuló la lectura como actividad individual e introspectiva, contribuyendo posiblemente (junto con otros factores) al desarrollo del sujeto moderno que se sitúa en el centro de la forma novela⁹. Por supuesto la dificultad que entraña un argumento de tal tipo es que el recorrido causal que conduce de la premisa (la imprenta) a la conclusión (la novela) puede considerarse, como mínimo, demasiado simple.

Ahora bien, es posible que sea simplemente muy pronto para hablar del impacto —si hy alguno— de la edición digital sobre las películas. A posteriori, Barry Salt pudo observar que tras un año de la introducción de la Moviola en 1930, hubo una notable caída en la duración promedio del plano (ASL [average shot length¹⁰]) de los filmes estadounidenses¹¹. E igualmente puede argumentarse hoy que el ritmo acelerado de

Otros cineastas soviéticos (Lev Kuleshov, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin) también se ocuparon del problema. Uno de los métodos de montaje que propone esta teoría es el denominado **montaje intelectual**, en el cual se recurre a planos que, combinados procuran un significado intelectual, crean una metáfora filmica que produce una significación que no existe en los planos individualmente considerados. Por ejemplo en *Stachka* (*La Huelga*, 1925), a un plano de trabajadores golpistas que están siendo atacados le un plano de un toro al que se está sacrificando, lo que sugiere que los trabajadores están siendo tratados como se trata al ganado. En *El Padrino* (Francis Ford Coppola, 1972), durante el bautismo del sobrino de Michael, el sacerdote lleva a cabo el sacramento del bautismo mientras vemos asesinatos que fueron ordenados por Michael sucediendo en lugares diversos; los asesinatos entonces “bautizan” a Michael en la vida criminal. En *Boogie Nights* (Paul Thomas Anderson, 1997), Dirk Diggler anuncia al final del rodaje de una escena pornográfica que puede “hacerlo de nuevo”; acontece entonces un rápido corte al descorche de una botella de champán en la fiesta post-rodaje que representa tanto la eyaculación como la celebración iniciática de Dirk en el mundo porno (NT).

⁸ Como Christian Vandendorpe (1997, p.275) escribe: “Un salto esencial se dio cuando se pasó del papiro al *códice*. A partir del momento en que apareció el potencial de esa unidad de forma y de contenido que es la página, se vio que en la superficie del libro se ubicaron diversos tipos de marcas concebidas para ayudar al lector a orientarse más fácilmente en la masa textual, a fin de que pudiera hacer una lectura más cómoda y eficaz.”

⁹ Tal argumento fue expuesto por Daniel Vaillancourt en una conversación privada.

¹⁰ El ASL resulta de dividir la extensión del filme en minutos por el número total de planos. Se estima que en la actualidad este promedio ha descendido a 2.5 segundos.

¹¹ Ver Salt, 1992.

muchas películas contemporáneas (2506 planos en los 155 minutos de *Gadiator* (*Gladiador*) de Ridley Scott y más de 2550 en los 139 minutos de *Fight club* (*El club de la pelea*) de David Fincher, por ejemplo¹², es un resultado posible de la nueva tecnología. Sin embargo, nuevamente la inferencia está lejos de lo cierto y corre el riesgo de llevarnos hacia un determinismo tecnológico absoluto. Seguramente otros factores técnicos así como ampliamente culturales pueden jugar un rol equivalente —si no, a veces, más importante— en los ritmos/patrones de edición fílmica en cualquier tiempo y lugar (un buen ejemplo, por supuesto, son los filmes de los montajistas soviéticos de los ‘20s cuya tecnología de edición —lupa, tijeras y pegamento— fueron los más básicos).

Aunque el espectador de filmes, como hemos dicho, no puede percibir diferencia alguna entre una película cuya edición es computarizada y otra cuya edición se produjo de manera tradicional, no obstante hay una clase especializada de espectadores para la que la tecnología de edición digital plantea una diferencia en el modo de experimentar el film. Nos referimos, por supuesto, a los editores (y junto a ellos, a los realizadores o a cualquier otra persona involucrada en el proceso de edición). Para comenzar, entonces, quisiéramos especular brevemente sobre la manera en que los filmes son experimentados y “concebidos” a través de la interface de los sistemas de edición digital. Nos introduciremos luego en la discusión centrada en una noción expandida de edición digital a la que entenderemos como montaje digital y en sus implicancias para nuestra comprensión del estilo fílmico. En tercer lugar, consideraremos algunas de las consecuencias que las imágenes digitales y el montaje digital entrañan para la teoría del cine.

1. ¿Qué significa edición digital?

Los editores, no hace falta decirlo, no son espectadores “comunes”, aunque, por supuesto, para editar un filme deben ver¹³ lo que ha sido grabado. Y aunque el filme no exista aun, el editor debe contar, mientras lo está editando, con un modo de ver el material que ha sido reunido durante el proceso de producción. La relevancia de discutir el modo en que el editor ve la película puede ser evaluada, en parte, cuando se consideran algunas de las maneras en que la tecnología pre-digital (especialmente la Steenbeck) le permite ver el filme y, en parte, cuando se la compara con las maneras en que, a través de una videograbadora, se nos permite hacerlo, modo diferenciado de aquel en que el medio define la proyección de una película en una sala. En ésta, un filme se define como algo que es temporalmente lineal, que avanza en el tiempo gracias al movimiento ejercido por el proyector. No hay detenciones (los cuadros congelados sólo dan la impresión de que la imagen está detenida) y, una vez que los proyectores eléctricos reemplazaron a los de manivela, tampoco hay, usualmente, lentificación y aceleración del movimiento ni vuelta hacia atrás (a excepción, obviamente, de aquellos que ya vienen incorporados en el film¹⁴). En la mesa de edición, sin embargo, las cosas son bastantes diferentes. El editor puede ver el filme de forma tal que el movimiento de

¹² Por supuesto que la idea misma de contar los planos se vuelve dudosa en el entorno digital donde aquellos pueden ser “compuestos”, “clonados” y “transformados” (*morphed*) imperceptiblemente. El punto II de este trabajo considerará algunas implicancias de este tipo de manipulación de imágenes.

¹³ Dado los propósitos de este artículo no tomaremos en consideración el proceso de edición del sonido.

¹⁴ Por razones prácticas concernientes al trabajo del proyeccionista (que repara roturas en la cinta, que hace que ella pase por el proyector, etc.), la mayoría de los proyectores modernos puede ir hacia atrás y algunos cuentan con distintas velocidades (de 24 cuadros por segundo y de 18 cuadros por segundo para la proyección tanto de filmes sonoros como de filmes mudos). Aunque hoy esto contribuya a la experiencia usual de visionar un filme en sala.

avance continuo se interrumpa: el paso del film puede ser acelerado o ralentizado, o, aún, detenido. El filme también puede ser adelantado o rebobinado. Ahora bien, una vez que una película es convertida a video, y su espectación se da a través de la videogradora se produce un cambio en la visión: aunque el filme sigue siendo lineal, en virtud de la cinta de video, los congelados (pausa), el movimiento de cámara lenta (incluyendo el avance cuadro por cuadro), los movimientos de avance rápido o de rebobinado pueden volverse para el espectador, formas posibles de ver el mismo material. En este sentido, las videogradoras *antes que reproducir la proyección fílmica, imitan la manera en que un editor puede acceder a un film que ha pasado por una Steenbeck*, incluyendo, aun, su visión en “pantalla” de tamaño reducido. La pregunta permanece, sin embargo, ¿cuán relevantes o cuán significativos pueden ser los cambios mencionados en la forma de ver un filme? Responderla requiere que prescindamos de la presunción corriente, según la cual un filme proyectado en una pantalla de cine y una versión del mismo en video reproducido en una videogradora se conciben como idénticos. Aunque el *textualismo* es útil cuando se considera la narrativa, la *mise en scène*, o la actuación de un actor, él no explica las diferencias de sentido que en la experiencia fílmica resulten de la base tecnológica. Ahora bien, debe quedar claro desde el comienzo que aquí el significado es concebido pragmáticamente como el resultado, el efecto o la consecuencia de un signo¹⁵. Es en ese sentido que más arriba hemos aseverado que dispositivos tales como los proyectores, las mesas de edición planas o la videogradora “definen” o “conciben” a los filmes como poseyendo ciertas propiedades que, en cierto sentido, las películas buscan representar. Como ejemplos del significado de tales concepciones permítasenos considerar brevemente dos de las “consecuencias” aludidas, antes de que especulemos sobre la conceptualización del filme involucrada en la interfaz de los sistemas de edición digital.

Posiblemente uno de los más fuertes efectos de mirar películas mediante el empleo de la videogradora haya sido el crecimiento que durante los últimos veinte años ha experimentado el análisis fílmico. Este desarrollo había sido anunciado por el uso (ocasional) de la Steenbeck (o de otros dispositivos de edición similares que le siguieron) como una herramienta de análisis que permite producir lecturas atentas o “análisis textuales” de filmes¹⁶. Sin embargo, la dificultad de acceder a las salas de edición, el costo prohibitivo de una Steenbeck (o aun de los proyectores de analíticos) y la adquisición de copias hacían casi imposible el uso de dispositivos de visión de las películas similares a los dispositivos de edición para analizar filmes¹⁷. En la actualidad

¹⁵ La máxima pragmatista propuesta por Charles Sanders Peirce en 1878 indica: “considerar cuáles son los efectos prácticos que pensamos que pueden ser producidos por el objeto de nuestra concepción. La concepción de todos estos efectos es la concepción completa del objeto”. Lo transcripto va a ser la declaración fundacional del pragmatismo norteamericano. La cita, que corresponde a los *Collected Papers*, es realizada según el método estándar de referencia en los estudios de Peirce, de acuerdo con el cual el dígito a la izquierda del decimal indica el volumen y los números, a su derecha, el párrafo. En este caso particular: Peirce 1931-1958 (5.402).

¹⁶ La mayoría de los “análisis textuales” iniciales de Raymond Bellour, Thierry Kuntzel, Ben Bruster, Stephen Heath y otros se realizaron a partir de impresiones y apelando a las facilidades de la edición. Otras instancias incluyen la clase: por ejemplo, durante fines de los setenta e inicios de los ochenta, en la Universidad de Concordia, los seminarios de análisis fílmicos se dictaron con el uso de una Steenbeck y, en amplios salones, con la ayuda (sic) de un proyector analítico que incluía la función de detener el movimiento.

¹⁷ El consejo de Bordwell y Thompson (1998, p.28) que indica que “idealmente...el análisis del film debería hacerse usando una copia del mismo” va en contra de las posibilidades y las imposibilidades — especialmente financieras— de usar las facilidades que permite una sala de edición para estudiarlo. Aunque estemos de acuerdo en que nada puede sustituir la experiencia fílmica en una sala y que el video (ya sea en VHS, disco laser o DVD) es, en términos de calidad visual, un pobre sustituto (a veces incluso

podría decirse que la videograbadora constituye la herramienta más importante para el análisis de las películas¹⁸. La habilidad para localizar la película, detener la imagen o hacerla avanzar y rebobinarla a velocidades diferentes, ha alterado sensiblemente el modo en que los estudiosos analizan los filmes. Imitando algunas funciones de los programas de edición y alterando así, parcialmente, el flujo temporal predeterminado de la película proyectada, la videograbadora, creemos, ha ayudado a promover descripciones rigurosas y estudios detallados de los filmes y es responsable de buena parte, si no de la mayoría, de los análisis fílmicos que hoy se producen. *En este sentido puede argumentarse que parte del significado de la tecnología de la videograbadora reside en los análisis que en la actualidad se encuentran en artículos y libros dedicados al estudio de los filmes.* En otras palabras, tales artículos y libros podrían ser entendidos como interpretantes de la tecnología de la videograbadora (o al menos de aquellas funciones de reproducción que la tecnología de la videograbadora comparte con las posibilidades de visión ofrecidas por dispositivos de edición tales como la Steenbeck)¹⁹. Otro interpretante semejante puede hallarse en el trabajo del artista de vanguardia Douglas Gordon, cuya instalación *24 Hour Psycho* es otra manifestación del significado de la tecnología de la “reproducción” de una videograbadora que es similar a una mesa de edición. En esta pieza, un video de la película *Psycho* de Hitchcock es reproducido y proyectado en una pantalla ligeramente inclinada y a una velocidad de aproximadamente dos cuadros por segundo, por lo que lleva aproximadamente veinticuatro horas reproducirla en su totalidad. Gordon explica que obtuvo la idea de la instalación jugando con el control de una videograbadora:

En 1992 fui a mi casa para ver a mi familia en Navidad y me puse a mirar un video de la transmisión televisiva de *Psicosis*. Y en la parte en que Norman (Anthony Perkins) levanta el cuadro de *Susana y los viejos* y puede verse un primer plano de su ojo mirando a través del agujero que le sirve para espiar a Marion (Janet Leigh) mientras se desviste, pensé que la había visto sacándose el corpiño. No recordaba haber visto eso en la versión en video y pensé que era extraño que, en términos de censura, se mostrara más en la televisión que en el video, entonces miré ese fragmento con la función de cuadro congelado para ver si realmente estaba allí... Fue como si el movimiento en cámara lenta revelara el inconsciente del film (Gordon, citado en Tobin, 1996, p.70).

distorsionador dados los cambios en el formato y la técnica “pan and scan”), etc., el tema aquí es que muy pocos estudiantes de cine gozan de un acceso ilimitado a las facilidades que brinda la edición para el estudio de las copias de películas de 35 milímetros. Además, otro tema muy diferente, es que no existen dudas de que el video ha sido una herramienta beneficiosa para el desarrollo de la cultura fílmica. En pueblos donde no había cinemateca, los cinéfilos podían ver viejas películas en video. Muchos de los estudiantes que entran en la universidad actualmente son más conscientes que sus predecesores acerca de lo que es un film, y algunos han tenido la buena idea de alquilar una copia de *Citizen Kane (El ciudadano)* o de *L'Avventura* (La aventura) en los videoclubs antes de entrar en la facultad.

¹⁸ Debido al alquiler y la venta de los videos, que permiten un mayor aprovechamiento que la asistencia a las salas, la videograbadora puede convertirse muy bien en el instrumento por medio del cual la mayor parte de los filmes se ve hoy.

¹⁹ El término “interpretante” se origina en la teoría semiótica de Peirce y se refiere a aquel aspecto de un signo denominado su significado. Es el que hace al mundo inteligible convirtiéndolo en un signo (o en un conjunto de signos) que luego asegura su interpretación (o traducción) en un conjunto de signos o sistema de signos más elaborado. Por ejemplo, la palabra francesa “homme” es un interpretante de la palabra inglesa “man”; los rascacielos son interpretantes de la habilidad para manufacturar vigas de acero y grandes paneles de vidrio; los efectos son interpretantes de sus causas una vez que ellas son interpretadas, etc.

Además, como Amy Tobin (1996, p.75) señala, “cualquiera que tenga una videograbadora de primera calidad o un reproductor de DVD podría hacer una versión casera de *24 Hour Psycho*”. Teóricamente el mismo efecto podría también alcanzarse con una mesa de edición.

De esta manera, mientras los dispositivos usados por los editores de filmes determinaban cómo ellos podían ver una película, y presumiblemente cómo manipulaban la organización ulterior del material crudo, cuando esta forma de visionado ingresó como tecnología doméstica con la videograbadora, se volvió factible ver que tuvo un efecto más general en la cultura fílmica: en la comprensión y el análisis del cine. Sin afectar más la elaboración y organización de la película, la videograbadora, transformó, sin embargo, los términos de la recepción fílmica de modo similar a lo que hemos sugerido. *24 Hour Psycho* de Gordon representa al menos algunos aspectos de esa transformación y apunta a las nuevas capacidades proporcionadas al espectador, además de sugerir algunas de sus consecuencias. Lo que *24 Hour Psycho* representa, en cierto sentido, es la clase de manipulación que puede lograrse y que hace posible tipos particulares de análisis, análisis que a veces han sido descritos como búsquedas del “inconsciente” fílmico.

Del mismo modo en que la videograbadora puede, como hemos ya sugerido, ser entendida como la versión doméstica de sistemas tradicionales de edición, tales como la Steenbeck o la Moviola, así el reproductor de DVD, creemos, puede ser entendido en relación con nuevos *software* y plataformas de edición digital, tales como la AVID, la FinalCut Pro o la Media 100. La diferencia más significativa entre los dos sistemas de edición, el lineal y el no lineal, radica en sus respectivos modos de visión del material editado. A diferencia de la edición tradicional del film, la edición digital no lineal ofrece la visión aleatoria de elementos de la película digitalizada. En otras palabras, uno puede ver instantáneamente cualquier cuadro del metraje sin mirarlo secuencialmente a lo largo del material. También permite cambiar el orden de los planos en una secuencia dada sin que esto implique ninguna consecuencia respecto del resto del metraje editado. Esto asimismo otorga al editor la capacidad para producir —rápidamente y a bajo costo— múltiples versiones de cualquier secuencia (o sección) de una película y ofrece muchas posibilidades de exposición (análoga) en pantalla de los datos digitalizados, incluyendo una exposición visual simultánea del material editado y del no editado (que muestra imágenes o detenidas o en movimiento en el monitor fuente y en el monitor de grabación), y que corresponde a la línea temporal (esto es una representación gráfica —lineal— de la edición de cualquier toma que indica su posición temporal respecto a la progresión temporal del filme).

La visión aleatoria de los sistemas de edición digital es también lo que caracteriza a la versión doméstica de dicha tecnología, el reproductor de DVD, y es aquí que podemos empezar a distinguir de forma más precisa entre el DVD y la videograbadora. Aunque en muchas instancias el primero probablemente continúe siendo usado como si se tratara de una videograbadora, una consideración de las diferencias entre ellos puede revelar otros acercamientos posibles para el análisis y la comprensión del cine.

Por algo, la no linealidad de los sistemas de edición digital que consigue realizarse mediante un reproductor de DVD y otras tecnologías domésticas que permiten a los espectadores ver y manipular imágenes sugiere la posibilidad de hacer que resuciten otras tradiciones de análisis, las que se basan en la fragmentación y la recombinación. Lo que está en juego aquí es una diferencia significativa entre la tecnología de la videograbadora y la del DVD. Mientras que la videograbadora puede ser entendida *grosso modo* como análoga a los sistemas de la mesa de edición, existe, por supuesto, una diferencia crucial. El modo de acceso de la Steenbeck era elaborado para ayudar a los editores a mirar la película conforme se desarrolla el proceso de edición. Es un vehículo tanto para la visión como para la edición del film. De acuerdo con su funcionalidad doméstica, la videograbadora no está diseñada para permitirle al usuario cortar la película, para re-editar el film. Si bien uno puede conectar dos videograbadoras (o si se quiere tres) y de ese modo producir un sistema de edición rudimentario, esto no constituye una función inherente al aparato. El reproductor de DVD, por su parte, aun cuando reproduce la mayor parte de las mismas funciones que la videograbadora, permite también la visión aleatoria no lineal del film. Las películas en DVD están fraccionadas en “capítulos” o

secuencias que el espectador puede ver al instante eligiendo, simplemente, de entre un grupo de imágenes en miniatura representadas en el menú. Uno puede desplazarse por la película de manera muy puntillosa, ingresando un número en el contador que instantáneamente permite al espectador localizar cualquier parte del filme. Además del visionado preciso de alguna parte del filme, uno puede también programar el DVD para reproducir los capítulos en un orden puramente aleatorio o reordenarlos, produciendo una versión efectivamente *re-editada* del film. Mientras que la videgrabadora también permite este tipo de visionado azaroso, posible gracias al contador de tiempo incluido, esto, sin embargo, toma algún tiempo, ya que la cinta del video lineal tiene que desplazarse por la bobina. Lo que distingue al reproductor de DVD es tanto el carácter instantáneo que asume la accesibilidad aleatoria como las posibilidades de edición rudimentarias, cuya conjunción puede alterar la concepción del film que el espectador tiene, lo que lo convierte en un objeto de intervención antes que en uno de mera observación. De hecho, lo que la mayor parte de los DVD ofrece, son muchas *versiones* posibles de la película. El espectador que cuenta con varios parámetros y que atraviesa varias operaciones de reproducción, puede alterar el film para ajustarlo a sus deseos específicos. Muchos DVDs, por ejemplo, ofrecen la elección de ver la película tanto en su formato original como en uno ajustado a la pantalla. Uno puede también elegir entre una variedad de subtítulos, o entre versiones dobladas y no dobladas. En la edición recientemente lanzada en DVD de *Eva*, de Joseph Losey, el espectador puede elegir ver ya sea la versión teatral filmada o la original (titulada *Eve*) que había sido suprimida por el estudio. A través de las funciones descritas más arriba, se podría, de hecho, “editar” las dos versiones juntas, de modo tal que cada secuencia de los dos filmes pueda ser vista una después de la otra, cosa que permite una cuidadosa comparación.

Sin embargo, esta noción de versiones paralelas, tales como las de *Eve* y *Eva* de Losey, todavía se rige por el concepto de autoridad del director, de ahí que, probablemente, la *Eve* de Losey sea entendida como la privilegiada entre ambas. El hecho de que se coloquen ambas versiones en el mismo DVD, no obstante, hace que cada vez más se privilegie el lugar del espectador. Mientras la pugna originalmente había sido entre Losey y el estudio, ahora es el espectador a quien se le otorga el derecho de decidir. Esta clase de erosión de la autoridad del director, esta nivelación de la competencia histórica entre dos autoridades que reivindican el control sobre el film, es una consecuencia particular de la tecnología del DVD, que imita no sólo el acceso del editor a la película sino que también facilita que ahora él o ella produzca versiones alternativas de las escenas. Se les provee a los espectadores más material en la convicción de que pueden hacer elecciones formales y críticas. La edición en DVD de *Joy Ride*, de John Dahl le ofrece al espectador una serie de finales alternativos, lo que, en el pasado, quedaba a cargo del director y/o del editor. Según la costumbre, los finales que no resultaran elegidos serían vedados al público o incluso destruidos, de modo tal que si se supiera que existía un final alternativo u otros finales, éstos sólo podrían ser imaginados. Si están disponibles, como en el caso de la versión de *Blade Runner*, re-lanzada en 1992, que presenta un final mucho más ambiguo y deprimente, lo usual es que quede bajo el criterio del director cuál debe ser considerado como el final alternativo pues es él quien decide que el nuevo desenlace suplante al anterior. Lo que la tecnología DVD está estimulando es la inclusión de los finales alternativos, es decir, el agregado de materiales periféricos que cada vez son más numerosos, lo que neutraliza la concepción de corte final.

Diferentes opciones y alternativas empiezan a ser incorporadas en filmes que se anticipan a las posibilidades que la tecnología del DVD vuelve disponibles, y que relativiza la idea de un texto fílmico estable e inalterable. Algunos filmes en DVD, tales como la reciente *remake* de *The Planet of the Apes*, (*El planeta de los simios*) de Tim Burton incluye escenas que han sido tomadas con muchas posiciones de cámara. Esto era algo que se practicaba en el pasado cuando las escenas se tomaban desde diferentes ángulos, lo que les permitía al director (o productor) y editor elegir la mejor de las diferentes opciones. Esta elección, sin embargo, se le concede ahora al espectador del DVD, quien, apretando el botón “Ángulo” en el control remoto, puede elegir entre una variedad de emplazamientos de cámara incluidos en el disco. Hoy por hoy, existen, comparativamente, pocos filmes que ofrecen esta opción, pero se trata de una que está incorporada a la tecnología del DVD, y, en su deseo de estimular a los

espectadores para que dejen la vieja tecnología de la videgrabadora, la industria del film está alterando sus prácticas, sugiriendo a los directores producir cada vez más versiones del film “interactivas”.

Entonces, en razón de tales alicientes tecnológicos, es que puede advertirse que el mismo concepto de film está experimentando una transformación, pues las películas se hacen menos fijas, menos determinados, en la medida en que se las entiende sujetas a experimentar alteraciones cada vez más notorias tanto en la sala de edición como en el living. De las posibilidades de aleatoriedad, de re-estructuración y de re-ordenamiento de la película en lo que hace a la elección de ángulos de cámara, finales y otros elementos, hay una tendencia creciente a ver un filme como un objeto que legítimamente puede experimentar posibles revisiones y rearticulaciones. Esto, por supuesto, no está totalmente determinado por el advenimiento de la tecnología de edición digital y por la versión del DVD casero. Hace ya mucho tiempo que el cine viene distinguiéndose de otras formas artísticas menos mutables cuya estabilidad derivó de la existencia de un original. Mientras muchas veces la *Mona Lisa* ha sido actualizada y transformada de acuerdo con las predilecciones de la vanguardia, por ejemplo, Marcel Duchamp, o con el discurso del marketing y la publicidad, que ha usado la mirada de satisfacción y bienestar en el rostro de La Gioconda para sugerir felicidad en relación con una variedad de artículos y productos de consumo, la pintura permanece cuidadosamente protegida tras una pantalla de plexiglás en el museo del Louvre. En el cine, como lo nota Walter Benjamin, no existe un original comparable que requiera tal cuidado y atención, y del cual se deriven un significado y una significancia.

Como resultado de ello, la historia del cine se caracteriza por la transformación y está salpicada por famosas instancias de alteración y modificación bien conocidas que habitualmente corren por cuenta de los productores y de los estudios y que a menudo se efectúan a pesar de los objetivos y los deseos de los realizadores. Los directores en los últimos tiempos han comenzado a reivindicar sus derechos sobre las películas, y el fenómeno del “Corte” se ha hecho algo familiar. Pero esto, también, ha impulsado a concebir la noción de trabajo cinematográfico como algo que puede ser alterado y re-editado, incluso si se está de acuerdo con la autoridad del director. Pueden tomarse en cuenta también los contextos históricos anteriores en los que una película era entendida menos como la declaración estética acabada de un director y más como algo que podría ser modificado de acuerdo con los gustos e inclinaciones locales, principalmente a través de la intervención del narrador o comentarista o incluso del proyeccionista que podía —con ciertos límites, es verdad— re-cortar y volver a ordenar las películas que habían sido distribuidas, de modo tal que la exhibición de un filme podría ser una experiencia relativamente única²⁰. Ahora bien, las nociones de transformación, de alteración —de *fragmentación*— pueden tener un efecto más agudo en nuestro concepto del cine puesto que los medios y protocolos de la edición digital se expanden y se vuelven disponibles a través de tecnologías domésticas como la del DVD, y las versiones del consumidor de plataformas de edición digital, tales como la I-Movie de Apple. Los filmes han llegado a ser entendidos como objetos aptos para la intervención, la interacción, la alteración —como sujetos a un proceso de fragmentación y mutación, respecto de los cuales nuestra experiencia cinematográfica como espectadores, como investigadores, como analistas, como interpretadores tiende a transformarse de manera similar a la transformación lograda con el advenimiento de la videgrabadora. Como un emblema de esta nueva estética podemos imaginar una versión actualizada de *24 Hour Psycho*, de Douglas Gordon. En lo que respecta al original de Gordon contemplado como un tipo de intervención que la videgrabadora hizo posible imitando algunas de las funciones de los dispositivos de la isla de edición, intervenciones que han establecido de manera amplia los parámetros para la disciplina de los estudios fílmicos y que, de modo más general, han permitido el desarrollo de una cada vez más amplia y reconocida cultura cinematográfica, una

²⁰ El mejor ejemplo conocido del proyeccionista como editor concierne al primer plano medio del malhechor Barnes en *The Great Train Robbery* (*El gran robo al tren*) (1902), que podía ser editado dentro del filme en el prólogo o en el epílogo. Mark Furstenu agradece a Francesca Callow, quien en una conversación sobre algunos tópicos de este artículo, fue de gran ayuda para recordarle aspectos de las primeras prácticas de proyección.

versión actualizada de la obra podría delinear los contornos de una cultura fílmica recientemente constituida y podría ofrecer algunas pautas para nuevas modalidades de análisis. Proyectadas desde una reproductora de DVD programado para mezclar y repetir, podríamos presentar una modificación (¿situacionalista?) del trabajo de Gordon, que tentativamente titulamos *Psicosis en random...*

II Montaje digital y estilo fílmico: el montaje de atracciones digitales

La controversia sobre la estructura, la importancia del plano y del corte, del plano versus el corte, *forma el cimiento de la teoría del filme*. En los escritos de Sergei Eisenstein y, en especial, de André Bazin, y el trabajo de numerosos directores, la creencia en la prioridad de un elemento sobre el otro ha determinado la manera en que los filmes son hechos y entendidos, al menos fuera de Hollywood (Kolker, 1998, p. 15, énfasis de los autores).

Esta cita, tomada de un reciente libro de texto sobre estudios de películas, ilustra lo que muchos aún sienten como el tópico central de la teoría fílmica, un tema que ha sido considerado en las arenas tanto de la estética como de la ideología, concretamente en aquellas que tiene que ver con la relación de la película con el mundo. En esta sección y en la siguiente, investigaremos cómo la manipulación digital interviene en el debate y posiblemente clarifica algunos aspectos de la relación del film con la realidad²¹. Comenzaremos planteando algunas preguntas concernientes al estilo fílmico.

Todo el mundo conoce el modo en que Bazin dividió el dominio del estilo fílmico en dos campos: los realizadores que creen en la realidad y los realizadores que creen en la imagen. Esto lo llevó a plantear la oposición de los dispositivos estilísticos más representativos de uno y otro grupo: el plano secuencia y la *mise en scene* versus el montaje. Sin embargo, el argumento de Bazin no es completamente formal, pues hay allí también una faceta psicológica que se relaciona con la naturaleza de la ficción. Así, en relación con *Crin Blanc* (Crin blanca) (1953), de Albert Lamorisse, Bazin escribe²²: sobre el uso de muchos caballos para crear la impresión de un único animal imaginario:

Si no hubiera más que un solo caballo salvaje, penosamente sometido a las exigencias de la toma de vistas, el film no sería más que una prueba de destreza, un número casi de circo, como el caballo blanco de Tom Mix; no es difícil entender que se saldría perdiendo. Lo que hace falta para la plenitud estética de la empresa, es que podamos *creer* en la realidad de los acontecimientos, sabiéndolos *trucados*. Al espectador no le hace ninguna falta, ciertamente, saber expresamente que se han utilizado tres o cuatro caballos o que había que tirar del hocico del animal con un hilo de nylon para hacerle volver la cabeza cuando hacía falta. Lo que importa es que la materia prima del film es auténtica y a la vez, y sin embargo, “aquello es cine”. Entonces la pantalla reproduce el flujo y reflujos de nuestra imaginación que se alimenta de la realidad, sustituyéndola; la fábula nace de la experiencia que la imaginación trasciende.²³

El argumento de Bazin reside en el requisito de que el espectador *crea* en la ficción del caballo imaginario como si éste fuera real *sabiendo*, al mismo tiempo, que no lo es. Esto, por supuesto, se encuentra muy cerca de la suspensión voluntaria de la

²¹ Como brevemente definimos en la sección anterior, estas dos secciones se refieren a la experiencia espectacular de los filmes que se realiza en la sala cinematográfica.

²² En nuestra traducción transcribimos éste y todos los párrafos o fragmentos textuales citados de Bazin, tal como fueron trasladados al castellano por José López Muñoz, en la edición de Rialp. N. T.

²³ El énfasis en el “creer” se encuentra en la versión francesa original.

incredibilidad de Coleridge. Además, este requisito psicológico, plantea Bazin (1967 pág. 74²⁴) se encuentra cuando “lo imaginario (...) [tiene] sobre la pantalla la densidad espacial de lo real”. En consecuencia Bazin sostiene que la superioridad estética del plano secuencia sobre el montaje reside en el hecho de que la presentación de un evento en un espacio continuo debería llevarnos a *creer* en esa “realidad”. A pesar de ser enteramente ficcional el evento *parece* ser real y evita mostrarse a sí mismo como el resultado de la manipulación puramente cinematográfica.

En el momento de escribir sus comentarios sobre los filmes de Lamorisse, Bazin ciertamente no tenía ninguna idea de lo que le esperaba al cine en la era digital. Uno sólo puede imaginar cómo habría reaccionado frente al desarrollo de técnicas tales como la composición digital, aunque como veremos más adelante, se refirió al uso de composiciones tradicionales.

Usualmente la composición es definida como un “efecto especial” que consiste en la combinación de dos o más imágenes-elementos para producir la impresión de un único campo visual. A lo largo de la historia del cine, tanto en la producción como en la post-producción, se usaron técnicas diferentes que van de la sobreimpresión a varias clases de *mattes paints* y de impresiones ópticas, para crear composiciones. Hoy la mayor parte de ellas son hechas en computadora con la ayuda de programas específicos, y si se llega a requerir una impresión, ella eventualmente será escaneada en el negativo del filme. Aunque las composiciones no dependan de la yuxtaposición lineal o temporal de planos —el dominio de la edición, *per se*—, requieren, sin embargo, la yuxtaposición de elementos reunidos a partir de, al menos, dos tomas separadas.

Ahora bien, del mismo modo en que la edición tradicional requiere de habilidad para eliminar y/o insertar cuadros de o en una cinta de celuloide, la composición digital requiere habitualmente eliminar y reubicar píxeles de una imagen digitalizada. Y de hecho, hasta el momento, la composición digital puede servir para suministrar la mejor ilustración del montaje digital.

Todas las imágenes electrónicas se reducen a hileras de píxeles o elementos de la película, los que constituyen las unidades más pequeñas que construyen el campo visual. En las imágenes digitales, estos elementos están codificados y se almacenan en la memoria de la computadora. Por tratarse de unidades individuales, pueden estar sujetas a manipulación si se utiliza el programa apropiado. Los realizadores pueden, por lo tanto, “editar” literalmente los contenidos de cada imagen, seleccionarlos y luego eliminarlos introduciendo píxeles o grupos de píxeles. Los píxeles incorporados pueden dar origen a una parte diferente de la misma imagen general (clonación) o pueden originar una imagen totalmente distinta (composición propiamente dicha). Es así, o bien cómo los cables que sostienen a los actores durante las proezas ahora son borrados de la imagen y reemplazados por diferentes píxeles que dan la impresión de un fondo continuo para la acción, o bien como el *Titanic* puede ser visto, una vez más, mientras cruza el océano en su primer viaje. Por otro lado, ya que la computadora no diferencia entre píxeles que proceden de una imagen fílmica digitalizada, de una imagen de video o de una imagen hecha por computadora (CGI), la composición digital hace posible “mixturas” eficientes de todo tipo de imágenes, como la de la combinatoria de gráficos CGI con imágenes fotográficas tomadas a través de una cámara estándar. Tal flexibilidad es una de las principales razones por las que los realizadores han adoptado la composición digital en lugar de los métodos tradicionales de combinación de imágenes como el de la impresora óptica. Y aunque la técnica pueda emplearse de muchas formas, el cine *mainstream* parecería que, en su mayor parte, ha optado por

²⁴ Ver nota 22. N. T.

integrarla en su estética de invisibilidad (*Terminator II*, *Jurassic Park*; *Titanic*, *Forrest Gump*, *Twister*, *Mission impossible*, *The Perfect Store*, *Gladiator*, *Planets of the Apes*, *I.A.* etc. Pero, ¿de qué manera en la actualidad se sitúan en relación con el debate montaje versus *mise en scène* las tomas compuestas digitalmente? ¿Constituyen, en términos de Bazin, una forma de “montaje prohibido”? Por supuesto, en el contexto del pensamiento de Bazin, parece que la ambigüedad de los planos compuestos digitalmente podría dar a los espectadores la impresión de un evento que se despliega en espacio continuo y perfecto, cuando de hecho el espacio en cuestión es el producto de una edición digital (por composición o por clonación). Consideremos un ejemplo proporcionado por Bazin.

Para desarrollar su argumento, refiere a un film inglés más bien mediocre (*Where No Vultures Fly*) (*Buitres en la selva*), en el que, sin embargo, descubre lo que, de acuerdo con su criterio, se vincula con un momento perfecto en cine. En un punto del filme un jovencito, que está sosteniendo a una cría de león, se encuentra frente a frente con su madre. En ese momento es cuando Bazin (1967, pp. 76 y 77) escribe una importante nota al pie que vale la pena citar en extenso ya que sintetiza perfectamente su posición:

Hasta aquí todo se ha hecho mediante un montaje paralelo y este suspense tan ingenuo parece de lo más convencional. Pero he aquí que, para estupor nuestro, el director abandona los planos cortos que aíslan a los protagonistas del drama para ofrecernos, *en el mismo plano general*, a los padres, al niño y a la fiera. Este solo encuadre, en el que todo trucaje parece inconcebible, autentifica de galope y retroactivamente el montaje banal que lo precedía. Vemos desde ese mismo momento, y siempre en el mismo plano general, al padre que ordena a su hijo que se inmovilice (la fiera se detiene también a cierta distancia), después que deje en la hierba al leoncillo y avance sin precipitación. Entonces la leona viene tranquilamente a recuperar su cachorro y lo lleva hacia la espesura mientras los padres, tranquilizados, se precipitan hacia el muchacho.

Es evidente que, de no considerarla más que como narración, esta secuencia tendría rigurosamente el mismo significado aparente si se hubiese rodado por completo usando las facilidades materiales del montaje o incluso de la “transparencia”. Pero, en uno y otro caso, la escena no se habría desarrollado nunca en su realidad física y espacial ante la cámara. De forma que, a pesar del carácter concreto de cada imagen, no tendría más que un valor de narración, no de realidad. No habría diferencia esencial entre la secuencia cinematográfica y el capítulo de una novela que relatara el mismo episodio imaginario. Y así la calidad dramática y moral de este episodio sería evidentemente de una mediocridad extrema mientras que el encuadre final, que implica la puesta de los personajes en la situación real, nos lleva de golpe a la cumbre de la emoción cinematográfica. Naturalmente la proeza se había hecho posible porque la leona estaba semidomesticada y vivía, antes del rodaje del filme, en la familiaridad del matrimonio y del niño. Pero esto no importa. La cuestión no es que el muchacho haya corrido realmente el riesgo representado, sino sólo que su representación fuese de tal forma que respetara la unidad espacial del suceso. El realismo reside, en este caso, en la homogeneidad del espacio. Así se ve que hay casos en los que, lejos de constituir la esencia del cine, el montaje es su negación. La misma escena, según que se trate mediante el montaje o en un plano general, puede no ser más que pésima literatura o convertirse en gran cine.

Bazin, en resumen, nos cuenta que no es importante la narración del filme *per se*, sino la experiencia emocional del cine como sistema o modo de creencia en la “realidad ficcional” de eventos narrativos. Veamos ahora el contraste entre la descripción de Bazin de *Where No*

Vultures Fly con una escena de *Gladiator* de Ridley Scott que de algún modo trae una reminiscencia del ejemplo de Bazin. Esta es, por supuesto, la escena que transcurre en el Coliseo romano y en la que Maximus (Russell Crowe) debe pelear tanto con un gladiador rival como con numerosos tigres. Otra vez varios planos amplios y cercanos muestran a los actores y a los animales en encuadres singulares que los muestran juntos. Sin embargo, a diferencia de la inofensiva leona del ejemplo de Bazin, en esta oportunidad los tigres están a una distancia muy cercana de los personajes y los atacan. Por supuesto que los actores no tienen nada que temer pues los tigres han sido compuestos (e incluso el mismo Coliseo lo ha sido para esta escena). El editor del filme, Pietro Scalia (en McGrath, 1984,143) explica cómo fue logrado el efecto:

La pelea involucra al gladiador luchando contra un campeón mientras está rodeado por tigres encadenados. La pelea ha sido preparada de modo que los animales ataquen y maten a Maximus, por lo tanto el equipo de rodaje necesitó grabar a los tigres comportándose de manera muy agresiva y feroz, muy cerca de los dos luchadores —pero las fieras no hacían eso. Eran tigres amaestrados, no eran feroces, así que se los tenía que azuzar para que saltaran agresivamente. A partir del *storyboard*, yo sabía que eso era necesario y veía que no lo estaba logrando en el metraje. Estaba lidiando para construir esa escena. Debí recurrir al equipo de efectos especiales y decirles que necesitaba un tigre que saltara de una cierta manera y que atacara con sus garras. Me dijeron que no podíamos rodar la acción de la fiera detrás de la pantalla azul, cortar lo registrado y ubicarlo entre los dos luchadores. Por lo tanto acudí al estudio junto con el coordinador de los dobles y les dije exactamente qué planos del tigre necesitaba y desde qué ángulo. Tuvimos que ser cuidadosos para que esos planos del tigre pudieran ajustarse con los planos de la acción en vivo que yo ya tenía. La empresa de efectos especiales (CGI) tomó luego todos los elementos, compuso a los tigres para la toma con los actores, crearon nuevos planos y me los entregaron nuevamente para que yo los introdujera en el filme. Como sucede con todos los efectos especiales, tuvimos que ajustar durante varias semanas el plano, el que iba y venía de la sala de montaje a la empresa de efectos especiales hasta que estuvimos conformes.

Lo que es obvio aquí es que la razón que motiva ocuparse tanto del problema de la composición de los planos, reside en hacer que la acción se vuelva creíble de un modo que el montaje paralelo —o cualquier otra forma de discontinuidad espacial— no podía lograr. Y en ese sentido sería factible decir que Ridley Scott sigue al pie de la letra la doctrina estética de Bazin. Como muestran las ilustraciones (figuras 1 y 2), el plano compuesto digitalmente le da al espectador la impresión de unidad espacial absoluta, de una manera fotorrealista perfecta.

En efecto, en otras palabras, es suficientemente creíble como para garantizar su uso. Sin embargo, en relación con la visión de Bazin, la situación es en algún punto más complicada.

Por un lado notemos que Bazin menciona realmente la posibilidad del uso de una composición en lugar de que se fragmente el espacio con la edición. De hecho, la composición es mencionada dos veces en su ensayo, y en ambas su uso es severamente criticado e identificado como “montaje prohibido”. En primera instancia él trabaja con un ejemplo ficcional que encuentra en *Gladiator* un eco más fuerte que en el ejemplo anterior:

Es cierto que otros procedimientos, como la transparencia, permiten reunir en el mismo plano dos elementos, por ejemplo el tigre y la protagonista, cuya contigüidad plantearía en la realidad algunos problemas. La ilusión es aquí más perfecta, pero no indiscernible y en todo caso lo importante no es que el truco sea

invisible, sino el que haya truco o no, de la misma manera que la belleza de un falso Vermeer no podría prevalecer contra su inautenticidad. (Bazin, 1990: 72)

Aunque el rechazo de Bazin de los planos compuestos se basa en razones más morales que técnicas —para decirlo rápidamente, la composición es una “mentira” de la post-producción equivalente, en ese sentido, a un efecto de montaje— el argumento, al menos cuando lo consideramos a la luz de las simulaciones “invisibles” y “perfectas” del espacio unificado, va en contra del requerimiento estético previamente indicado de que el espectador crea en la realidad ficcional de los eventos fílmicos. Para que el efecto sea ciertamente invisible y perfecto sería necesario no separarlo de un plano que muestre el despliegue de un evento que presente integridad espacial. La emoción “cinematográfica” resultante sería muy probablemente entonces similar²⁵. Además los mismos eventos del film narrativo son puramente ficticios aunque ellos típicamente tengan sus “contrapartes” en el mundo real, y aunque la estructura y existencia del mundo real sea lo que en última instancia les da su significado. La credibilidad, podría arguirse, sólo requiere que el mundo ficcional imite al mundo existente en una cantidad de formas que probablemente incluya la integridad espacial. Sin embargo, el modo en que se logra tal imitación parecer ser un tema completamente diferente. De hecho, por su rechazo a integrar las simulaciones “invisibles” y “perfectas” del espacio unificado en su estética, Bazin confunde realismo y realidad. Seguramente la carga moral del engaño debería ser considerada en relación con la totalidad de cualquier forma de truco, incluyendo aquellos usados durante la instancia de producción. No obstante, Bazin, sin ambigüedades, rechaza su empleo. No visualiza la existencia de ningún problema cuando Lamorisse utiliza diferentes animales en *Crin blanc* o varios globos en *Ballon rouge*. “Se me objetará”, escribió en relación al último filme mencionado, “que los globos de Lamorisse están sin embargo trucados. Es algo evidente, *porque si no, estaríamos en presencia de un documental sobre un milagro o sobre el faquirismo y eso sería un film completamente distinto*” (Bazin, 1990: 72; el énfasis corresponde a los autores). Lo que claramente está en juego es el estatus ficcional del film. El engaño se usa para hacerlo creíble, sin embargo, paradójicamente, aquél no debe interferir con “el valor documental” del filme. En efecto, la posición de Bazin lo fuerza a reconocer que la credibilidad de tales trabajos ficcionales —su realismo— reside en primer lugar en el valor documental, esto es, en el mismo valor que él les niega.²⁶

En lo que respecta a las posturas de Bazin, la corrupción moral de la composición digital ciertamente residiría en su uso engañoso para crear, por vía del montaje, un valor documental falso similar al que él otorga a los trabajos realistas. La paradoja, por supuesto, es que la técnica a menudo es usada para asegurar la credibilidad en casos en los que las formas “aceptables” de engaño señaladas por Bazin con respecto a los filmes de Lamorisse, o bien de ningún modo pueden ser usadas o bien

²⁵ Esto probablemente explica por qué el documental que acompaña al lanzamiento de *Gladiator* en DVD nunca menciona la composición en relación con la escena de la lucha con los tigres. En realidad es todo lo contrario. Todo esto nos lleva a creer que tanto os actores como los tigres compartieron continuamente el mismo cuadro/espacio. Procediendo así, los productores promueven la “emoción cinematográfica de *Gladiator*.”

²⁶ “Considerar los filmes de Lamorisse como obras de pura ficción comparándolos, por ejemplo, con *La rideau cramois*”, escribió Bazin (1990: 73), “sería, muy probablemente, traicionarlos. Su credibilidad está indudablemente ligada a su valor documental”. Luego agrega: “Pero sobre esta realidad se funda precisamente una dialéctica de lo imaginario de la que el desdoblamiento de “Crin blanca” es el símbolo más interesante. Así “Crin blanca” es a la vez el verdadero caballo que mordisquea todavía la hierba salada de Camargue y el animal fantástico que nada eternamente en compañía del pequeño Folco. Su realidad cinematográfica no podía prescindir de la realidad documental, pero para que ésta llegara a ser también verdad ante nuestra imaginación hacía falta que se destruyera y renaciera de la misma realidad”.

no pueden emplearse sin interferir con ella tal como lo haría el montaje tradicional. Ese es obviamente no sólo el caso de la escena de *Gladiator* previamente mencionada, sino también de filmes tales como *Forrest Gump*, *The Perfect Storm*, o *Twister*. Una escena de *Forrest Gump* ilustrará el punto. Cuando el Teniente Dan (Gary Sinise), un veterano de Vietnam que ha perdido ambas piernas en combate, se cae de su silla de ruedas, la composición digital es usada para borrar las piernas del actor y llenar el espacio vacío con el fondo mientras él vuelve por sus propios medios a su silla. Además, se compuso una mesa en el cuadro en el lugar exacto donde las piernas del actor estarían ubicadas (en el caso de que pudiéramos verlas), mientras el personaje gira para aproximarse a su silla. El efecto, logrado a través de una combinación de montaje digital y de plano amplio, es asombrosamente realista y creíble aunque sea evidentemente falso—de todos modos, ¡por supuesto, la audiencia *sabe* que Gary Sinise no tenía sus piernas amputadas mientras rodaba esa parte del filme!: ni el uso de un doble (un verdadero amputado, cuya identidad requeriría ocultarse a través del encuadre o de la utilería) ni de un montaje podrían haber proporcionado a la escena el mismo “valor documental”.

Hay, además, otra paradoja en todo esto fundada en el hecho de que tales efectos de montaje, por más creíbles que sean, son utilizados de modo tal que llamen la atención sobre sí mismos. La tensión entre el *saber* que algo no es de una determinada manera (por ejemplo, la lucha de Russel Crowe con los tigres, la amputación de Gary Sinise) y ver, por otro lado, que deja al espectador preguntándose “¿cómo lo habrán hecho?”

Dichos efectos de montaje digital pertenecen a las *atracciones* del cine contemporáneo —ofreciéndonos un verdadero *montaje de atracciones digital*—, para parafrasear a Eisenstein. Seguro de ello, Eisenstein defendía diferentes tipos de montaje, por lo que la yuxtaposición de las tomas (de la edición, en rigor de verdad) era sólo uno de los tantos. Otros tipos de montaje fílmico incluirían la actuación o la composición del plano. En efecto, Eisenstein fue tan lejos como para concebir el montaje como el principio básico de la composición total del film. En el nivel más alto de generalización, el montaje representaba para él nada menos que la esencia misma del cine. Y con un verdadero espíritu materialista, planteó que el origen de esa “esencia” se encontraba en las condiciones materiales básicas o en la infraestructura técnico/óptica del film: la producción del movimiento por vía de la sucesión (o colisión) de fotogramas en una cinta de celuloide. Así es posible, escribió en 1929, “derivar la esencia completa, el principio estilístico y el carácter del film de sus cimientos técnico (-ópticos) (Eisenstein, 1988, p. 164). Sin embargo, muchas definiciones de montaje aportadas por Eisenstein alternan a menudo consideraciones formales (el *proceso* de asociación de los elementos fílmicos, incluyendo los planos, pero no limitándose a ellos), y consideraciones prescriptivo-estéticas (los principios por los que determinados elementos fílmicos deberían asociarse esperando producir ciertos efectos considerados relevantes en la estética marxista —y modernista— de Eisenstein, por ejemplo, impacto, pathos, éxtasis, imaginidad, organicidad, etc.). A la luz de esto último es claro que, además, la manipulación de los píxeles instala un emplazamiento para el montaje eisensteiniano diferente del modo en que se lo usa en todos los anteriormente mencionados, Eisenstein no estaría más conforme que Bazin, aunque obviamente en base a fundamentos estético-ideológicos diferentes.

El montaje digital debe encontrar aún sus teóricos. Una cosa es cierta, sin embargo: confrontados con las largas tomas hechas por montaje del cine digital —no son ni las largas tomas bazinianas ni el montaje eisensteiniano, pero ofrecen una síntesis

de elementos pertenecientes a ambos²⁷—, los estudiosos del filme pronto se verán forzados a revisar y repensar los modelos estilísticos fílmicos que han dominado la disciplina durante, al menos, medio siglo.

III El filme y el índice: un discurso que se preocupa²⁸

El montaje digital, comprendido en términos tanto de *compositing*, *cloning* o *morphing*²⁹ junto con la producción e integración al film de CGI³⁰ fotorrealistas ha llevado en años recientes a un debate de mayor alcance que —aunque conectado con él— el del estilo fílmico. Un discurso preocupado ha surgido con respecto a la tecnología y la imaginería digitales, abordando la cuestión del “valor documental” del filme tal como lo entiende, por ejemplo, Bazin, o mejor aún, en su conexión *directa* con el mundo físico. Lo que está en juego, parecería, no está nada lejos de la desaparición de la “ontología de la imagen fotográfica” sobre la que estaba fundado el cine tal como lo conocimos antes de la era digital. El cine, argumentan ahora muchos, ya no posee el tipo de vínculo que una vez tuvo con la realidad. Como lo expresa Winston Wheeler Dixon (1998, p.183), estamos experimentando el “reemplazo digital de lo real”³¹. Se entiende que tal pérdida tiene profundas consecuencias. El cine, continua diciendo Dixon, que una vez ofreció a los espectadores al menos un mínimo acceso a lo real, que una vez dio garantías de alguna realidad básica como un ancla para sus imágenes, ahora ha renunciado a tal anclaje. Se desamarró de esa ancla, y ahora ofrece fundamentalmente imágenes poco fidedignas, sintéticamente producidas por computadora. “Gradualmente introducidos en los últimos cinco años”, escribe, “los efectos especiales digitales han transformado el paisaje de lo visual en el film, transportando al espectador a un mundo sintético donde la computación animada, el *morphing*, y los efectos digitales mezclan lo actual con lo fantástico”³². Tal distinción, además, entre lo real y lo sintético, lo verdadero y lo falso, se ha tornado insostenible, pues las imágenes digitales fantásticas son a veces indistinguibles de las representaciones fotográficas de lo real. “Quizá uno de los aspectos más perturbadores de la nueva ola de filmes de efectos digitales”, sugiere Dixon, es que no parece —a primera vista— contener efecto alguno”³³. Ya que los dos se vuelven imposibles de diferenciar, ya que la fotografía pierde su valor e identidad

²⁷ ¡Otra manera de plantear esto, por supuesto, es decir que los tigres de Ridley Scott (*Gladiator*) son más o menos similares a las leonas de Bazin (*Where No Vultures Fly*) del mismo modo que los leones de Eisenstein (*Potemkin*)...!

²⁸ Martin Lefebvre agradece a François Latraverse y Benoît Favreault del Groupe de recherche Peirce-Wittgenstein por las conversaciones estimulantes y por compartir sus visiones filosóficas y semióticas sobre algunos de los asuntos discutidos en esta sección.

²⁹ Para el último véanse los ensayos reunidos en *Meta-morphing*, Vivian Sobchack, ed., Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

³⁰ **Computer-generated imagery**: aplicación del campo de los gráficos de computadora o, más específicamente, de los gráficos de computadora en tres dimensiones, a los efectos especiales en filmes, programas de televisión, comerciales, simuladores y simulación en general, medios gráficos, etc. N.T.

³¹ Wheeler Winston Dixon, *The Transparency of Spectacle: Mediations on the Moving Image*, Albany: SUNY Press, 1998, p. 183. N.T.

³² *Ib.*, p. 22-23. N.T.

³³ *Ib.* Un comentarista más moderado, Philip Rosen, comienza el capítulo de su libro dedicado al cine digital con una cita tomada de un artículo de *Variety* de 1996 que nos recuerda cuán omnipresente es hoy esta tecnología: “Un veterano de la industria de los efectos especiales recientemente estimó que el 80% de los filmes de estudio realizados en la actualidad utilizan alguna forma de manipulación digital de la imagen. No son sólo películas como *Jumanji*, *Babe* o *Apolo 13* las que confían en los torrentes de ceros y unos generados por computadora para darles su apariencia; *Jefferson in Paris* hizo gran uso de técnicas digitales para ayudar a que los bailes de disfraces de fines del siglo XX lucieran como los del XVIII”, en Philip Rosen, *Change Mummified. Cinema Historicity, Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001, p. 301.

específicos, nuestra capacidad de acceder a la realidad, de adquirir conocimiento confiable, de establecer certidumbres, está socavada. Nos enfrentamos, insiste Dixon, a la falta de “fiabilidad de la imagen manufacturada”, por imágenes esencialmente duplicadas que median nuestra realidad de manera creciente y nos la oscurecen y que, simultánea e insidiosamente, oscurecen su propia incredibilidad³⁴.

Mientras que los teóricos buscan, no obstante, los medios con los cuales resistir lo que se comprende como el carácter política, ética y estéticamente insidioso de la imagería digital, han recurrido de manera creciente a un melancólico lenguaje ligado a la pérdida, describiendo los vínculos con lo real que la fotografía parece, después de todo, haber tenido siempre, pero que ahora parecen finalmente haber sido cortados. Se ofrecen descripciones de aquello que la digitalización parece haber reemplazado, de lo que ha destruido. Se entiende que las tecnologías digitales han roto final e irrevocablemente el vínculo de la fotografía con el mundo. Ahora se argumenta fuertemente que ellas son las herramientas con las cuales se puede hacer mentir a las imágenes a la vez que simulan no hacerlo. Se argumenta que en el pasado la naturaleza misma de las fotografías, su exactitud e inmediatez, hacían relativamente dificultoso producir imágenes engañosas. Tales dificultades, parece, han sido efectivamente superadas, y los valores que se habían adherido a la imagen fotográfica, valores probatorios y evidenciadores básicos, los valores de verdad y fiabilidad, se han evaporado.

Es valioso notar, de paso, lo extraño que resulta este discurso tras décadas de arduo convencionalismo, el que insistió en que la imagen fílmica era un “constructo semiótico” a ser examinado con las herramientas desarrolladas para estudiar sistemas notacionales convencionalizados tales como los lenguajes naturales. Las imágenes del cine fueron entendidas, en otras palabras, como producidas intencionalmente de acuerdo a protocolos estéticos y semióticos específicos. Se consideraba que el cine, por su carácter construido, más que referir a cualquier realidad independiente, creaba su propia realidad autónoma. El mundo visto en el filme era el mundo *del* filme, generado de acuerdo a códigos ideológicos, culturales, estéticos y semióticos particulares, y analizable sin referencia a una realidad independiente, anterior (la que, además, equivaldría solamente a un *texto*). La teoría del dispositivo, por ejemplo, propuso que “más que simplemente registrar la realidad, la cámara expresa el mundo ya filtrado por la ideología burguesa que hace del sujeto individual presumiblemente libre y único el foco y origen del significado”³⁵. Por años, el convencionalismo fue el punto de partida para prácticamente todas las consideraciones teóricas del cine. Dudley Andrew, por ejemplo, en su investigación sobre los conceptos básicos de la teoría fílmica contemporánea, invoca el nombre de uno de los más estrictos convencionalistas de las últimas décadas, Nelson Goodman, quien “nos advierte de no medir la adecuación de nuestras representaciones con respecto a una supuesta ‘realidad’ que existe más allá de la representación, sino sobre aislar y analizar las peculiaridades que construyeron el sistema representacional del cine y que hacen distintivos sus efectos”³⁶. Detrás de tal mandamiento hay un conjunto de supuestos filosóficos específicos, supuestos acerca de la realidad y de la imposibilidad de su representación, y por lo tanto de su misma existencia, supuestos que comprenden una posición efectivamente nominalista. Aunque Andrew en sí mismo nunca estuvo dispuesto a argumentar en pro de un convencionalismo absoluto, agregando cuidadosamente que, “en todo caso, la

³⁴ Wheeler Winston Dixon, *op. cit.*, p. 22. N.T.

³⁵ Robert Stam, Robert Burgoyne y Sandy Flitterman-Lewis, *New Vocabularies in Film Semiotics*, New York: Routledge, 1992, p. 187. N.T.

³⁶ Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory*, New York: Oxford University Press, 1984, p. 40-41. N.T.

representación establece una relación entre un texto y algo fuera del texto, nuestro sentido de aquello que es constitutivo de la representación”³⁷, sin embargo consideró lo que permanece fuera del texto como no representable y más allá de una evaluación. Desde la prisión de los signos no podemos confirmar la existencia de una realidad independiente ni valorizar un mundo ostensiblemente primario sobre las representaciones secundarias o subsecuentes. “Aunque no está en nosotros decidir”, escribe Andrew, planteando explícitamente los supuestos filosóficos nominalistas y escépticos de la teoría fílmica contemporánea, “acerca de la prioridad de un mundo por sobre otro, y no ciertamente para insistir en un mundo real contra el cual todas las representaciones son pálidas copias, no obstante estamos autorizados a solicitar una versión que sea mejor, más instructiva, más rica, más útil que una versión anterior”³⁸. Las representaciones pueden ser relativamente comparadas y evaluadas entre sí, pero no pueden ser medidas o analizadas en términos de sus relaciones con un “mundo real”. Así, Robert Stam, Robert Burgoyne y Sandy Flitterman-Lewis, en su diccionario de semiótica fílmica, en el que enfatizan el grado en que los estudios y la teoría fílmicos son deudores de las influencias recibidas especialmente por los desarrollos de la semiología continental, describen la “trayectoria” histórica de la teoría fílmica que va desde “un interés ‘ontológico’ en el cine como representación fenoménica de los ‘existentes’ de la vida real hasta un análisis del realismo fílmico como un tema de convención y elección estéticas”³⁹. La teoría fílmica, argumentan, se ha “transformado gradualmente de una meditación sobre el objeto fílmico como la re-producción de fenómenos profílmicos en una crítica de la idea misma de reproducción mimética. El filme llegó a ser considerado como texto, enunciado, acto de habla, no una representación de un evento sino más bien un evento en sí mismo, uno que participó en la producción de un cierto tipo de temas”⁴⁰.

Hoy, sin embargo, con la emergencia del cine digital, esta trayectoria parece haber llegado irónicamente a un círculo cerrado. De particular interés para nosotros es cómo el concepto semiótico peirciano de *indicialidad* ha sido contemplado en este discurso que se preocupa por la pérdida de lo real y su reemplazo por simulaciones digitales.

El índice pertenece a la mejor conocida de las muchas clasificaciones de los signos de Peirce que también incluye al ícono y al símbolo. Esta tricotomía se ocupa de las relaciones del signo con lo que Peirce llamó su objeto (dinámico), que es aquello acerca de lo cual el signo se refiere, y también lo que lo causa o determina. Aunque central, esta tricotomía no es la única ni describe al signo desde todo aspecto semiótico relevante. En 1903, Peirce agregó dos tricotomías más y, más tarde, otras siete. Peirce dio muchas definiciones del índice, aunque todas ellas destacan que el carácter indicial de un signo reside en su capacidad de denotar su objeto por medio de una conexión real con el mismo. Los ejemplos dados por Peirce incluyen una veleta que indica la dirección y velocidad del viento y, por supuesto, la fotografía. “Una fotografía — escribió Peirce— no sólo excita una imagen, tiene una apariencia, sino que, debido a su conexión óptica con el objeto, es evidente que aquella apariencia corresponde a una realidad”⁴¹.

Desde entonces, la mayoría de los estudiosos de la fotografía y del filme han adoptado la idea de que ambos medios son indiciales. Una idea aceptada totalmente por

³⁷ *Ib.*, p. 51. N.T.

³⁸ *Ib.* N.T.

³⁹ Stam *et al.*, *op. cit.*, p. 184. N.T.

⁴⁰ *Ib.* N.T.

⁴¹ CP 4.447. N.T.

ellos que fue a menudo comprendida como una mera variante semiótica de la afirmación “ontológica” de Bazin. Peter Wollen, quien fue el primero en introducir a Peirce a los estudiosos del filme de habla inglesa, notó entonces que las conclusiones de Bazin “se aproximan notablemente a las de Peirce”. “Bazin –escribió Wollen– repetidamente destaca el vínculo existencial entre el signo y el objeto que, para Peirce, era la característica determinante del signo indicial. Pero mientras Peirce hizo su observación para fundar una lógica, Bazin deseó fundar una estética”. Como resultado de esta confusión entre lo metafísico (Bazin) y lo lógico (Peirce), los estudiosos enfrentados ahora con el surgimiento de las imágenes digitales se hallan forzados a considerar que “la fotografía –en términos de Nicholas Mirzoeff– ya no es más un índice de realidad”⁴². Comprender el error fundamental en esta caracterización de las imágenes digitales puede ayudar a la teoría fílmica a clarificar algunos aspectos de la relación del cine con la realidad.

Aunque los pocos estudiosos del filme que han mencionado la tricotomía peirceana del ícono, el índice y el símbolo, general, y adecuadamente, agregan que esas tres clases no son mutuamente excluyentes y que “frecuentemente –o [...] invariablemente–, se superponen y están co-presentes” (Wollen, 1972: 123)⁴³, los principios lógicos y las implicancias de esta “no exclusividad” usualmente no son consideradas y a menudo simplemente no se las entiende”⁴⁴.

Al aproximarnos a la clasificación de los signos de Peirce⁴⁵, lo primero a tener en cuenta es que cada una de sus nueve sub-clases y sus diez clases de signos constituyen diferentes *funcionalidades* lógicas del signo completo (o genuino). Un signo genuino —que siempre es simbólico— es el “adecuado para servir como tal *simplemente porque será así interpretado*” (Peirce, 1998: 307 el énfasis es nuestro). En otras palabras, el símbolo está relacionado con su objeto simplemente en virtud de ser interpretado de tal manera. A su vez, no obstante, el ícono y el índice, *aunque requieren interpretación para actuar como signos*, se relacionan con sus objetos con independencia de cualquier interpretante –el ícono porque es una semejanza de su objeto, y el índice porque está realmente conectado a él. *Es importante tener en mente que estas renombradas definiciones corresponden a tipos lógicos –no a objetos de la experiencia, tales como pinturas, fotografías o filmes*. La fenomenología de Peirce señala que todo objeto, en realidad todo lo que puede estar presente para una mente, debe estarlo de acuerdo a las tres categorías de Primeridad, Segundidad y Terceridad y por ello posee propiedades monádicas, diádicas y triádicas⁴⁶. Consecuentemente, cualquier objeto dado es capaz de signitud basándose en cualquiera de estas propiedades y puede, entonces, representar icónicamente (a través de una semejanza a alguna cualidad que posee), y puede además representar indicialmente (a través de alguna conexión real que tiene en relación a algo), o simbólicamente (por ser así interpretado). Ahora bien, las tres funciones representativas deben ser consideradas respecto de un signo, para que él genuinamente represente a su objeto: el ícono asegura que el signo connota su objeto; el índice asegura que el signo denota su objeto; y el símbolo asegura que el signo sea interpretado como el que representa a su objeto dado que determina otro signo más desarrollado (el signo interpretante), para representarlo también.

⁴² Ver también Lunenfeld, 1996 y Manovich, 2001.

⁴³ Ver también Silverman, 1983.

⁴⁴ Ver, por ejemplo, el tratamiento de la semiótica de Peirce en Stam y otros, 1992.

⁴⁵ A favor de una simplificación nos estamos concentrando en la clasificación de Peirce de 1903 que puede encontrarse en su “Syllabus of Certain Topics of Logia.” Cf. “Sundry Logical Conceptions” y especialmente “Nomenclature and Divisions of Triadic Relations as Far as They Are Determined”, en Peirce, 1998.

⁴⁶ Véase “On a New List of Categories”, CP 1.545-559.

Ya que mucho de lo planteado es abstracto, permítasenos considerar un ejemplo. Imaginen una pintura de estilo realista que representa una casa de manera tal que nos lleve a considerarla —interpretarla— como un signo de lo doméstico. Puede ser, por ejemplo, una casita pintoresca del tipo que se encuentra en los barrios residenciales acomodados con un jardín perfectamente podado y una valla blanca recién pintada rodeándolo, todo brillantemente iluminado y enmarcado contra un intenso cielo azul. Como un signo de lo doméstico, la pintura aparece bajo la forma de un *símbolo* simplemente porque así se lo interpreta⁴⁷. Así, no nos sorprenderíamos de encontrar la pintura reproducida en la tapa de un libro de estudios culturales cuyo tema sea el concepto de lo doméstico y su historia: lo que está en juego en tal uso no es la singularidad de la casa representada sino más bien la manera en que ella —comprendida como la manifestación o réplica de un tipo representacional⁴⁸— está en lugar de algún concepto general. Sin embargo, Peirce argumenta que para que un símbolo (la casa pintada) asegure la interpretación de algún objeto determinado (lo doméstico, el cuidado de la casa), el objeto en cuestión debe estar referido a (o denotado) más o menos indirectamente por algún índice. En otras palabras, el símbolo requiere un índice de él para estar en lugar de algo —esto es, estar por algo más determinado que la vaga posibilidad de algo. *Dicho simplemente, sin un índice un signo no puede denotar o indicar cosa alguna y, entonces, no puede ser ni verdadero ni falso.* Además, cualquier cosa que es denotada por el signo posee algún carácter de él, el que sólo puede ser representado o significado si el índice involucra algún ícono. *En otras palabras, sin un ícono, un signo no puede caracterizar o dar información acerca de su objeto*⁴⁹. ¿De qué manera, entonces, están implicados el ícono y el índice en este proceso semiótico? Responder la cuestión requiere que consideremos cómo es que la pintura puede dar lugar, digamos, en la mente de sus intérpretes, a la idea (o al signo interpretante) del cuidado de la casa. En este caso, probablemente se hace una hipótesis que implica un índice. La hipótesis es que las casas de este tipo *realmente pertenecen* a nuestro concepto de cuidado de la casa. La casa en la pintura es concebida así como perteneciente a una clase de *objetos experienciales*, esto es, como estando *indicialmente* “conectada” a aquella clase por contigüidad. Además, si la casa realmente existe, entonces la pintura puede ser vista como habiendo sido *determinada* por la *existencia* de una casa que pertenece a la clase de objetos que pueden rotularse bajo el concepto de cuidado de la casa. Si, por el contrario, es un mero producto de la imaginación del pintor, aún es su *conexión* con otras casas *existentes* pertenecientes a la clase de objetos rotulados con el concepto de cuidado de la casa lo que la ha *determinado* parcialmente⁵⁰. Como puede verse, la hipótesis (signo interpretante) por medio del cual la pintura es interpretada requiere que ella esté existencialmente determinada por su objeto (el cuidado de la casa) de modo que la denote a través de uno de sus particulares encarnados como tipo (la casa representada). Ahora bien, mientras que el cuidado de la casa —al menos hipotéticamente— determina existencialmente la pintura, un índice también será informativo por implicar un ícono. Pues no sólo la hipótesis del cuidado de la casa —esto es, la hipótesis de su relación contigua con los otros miembros de una

⁴⁷ Una manera de explicar esto es afirmar que tal interpretación es el resultado no de la necesidad sino de circunstancias accidentales que tienen que ver con desarrollos culturales.

⁴⁸ Podría ser un estereotipo, o un arquetipo, o cualquier otra forma representacional gobernada por una regla de carácter definido. Esto es lo que Peirce llama *legisigno*.

⁴⁹ Como escribe Peirce: “[...] un símbolo, si es lo suficientemente completo, siempre implica un índice, así como un índice suficientemente completo implica un ícono”. En “New Elements”, *The Essential Peirce II., op. cit.*, p. 318.

⁵⁰ Sin embargo, ninguna de las dos situaciones cambia fundamentalmente la función indicial del signo que consiste en ambos casos en denotar el cuidado de la casa.

clase— hace posible señalar el cuidado de la casa como su objeto denotado; en este caso esto también implica una cierta idea o imagen de cuidado de la casa. Y es por medio de esta imagen o ícono que podríamos llegar a conocer algo acerca del objeto del signo. Seguramente el cuidado de la casa no está representado aquí en todos sus aspectos, sino más bien sólo a través de algunos de sus caracteres como muestra la pintura que representa la casa. Aquellos caracteres que la casa posee son los requeridos para su inclusión bajo el concepto de cuidado de la casa, lo que equivale a decir que se debe ver la pintura como poseedora de ciertas cualidades que su objeto también necesita poseer para ser representado por el signo. Dicho brevemente, la pintura es también una semejanza —o ícono— de su objeto.

Este ejemplo fue provisto para ilustrar la idea de que todo signo, ya sea que remita a una cosa individual existente o a un tipo general, requiere indicialidad. La referencia a la pintura fue hecha para demostrar que la indicialidad no es específica de los medios basados en lo fotográfico —o de cualquier otro medio. *La indicialidad es simplemente el modo en que los signos indican qué es aquello en lugar de lo que ellos están.* El ejemplo, además, muestra también que a través de la indicialidad los signos denotan objetos de experiencia con los cuales ellos están *realmente* conectados, esto es, cosas reales, existentes, ahora entendidas como hechos⁵¹. Pues bien, Peirce define la Realidad como aquello que existe independientemente de cualquiera de nosotros, y la Verdad como la conformidad de un signo con aquella Realidad. Si este es el caso, entonces, la afirmación antes formulada que, como resultado del advenimiento de lo digital, “la fotografía [y el filme] ya no es un índice de la realidad”⁵², parece ser tanto simplista como teóricamente infundada. En pocas palabras, todos los signos, incluidas las imágenes digitales y las ficciones cinematográficas deberían significar algo, deberían ser comprendidas en última instancia (entre otras cosas) como indicialmente conectadas a la realidad. Así es como los signos comienzan a cumplir su rol epistemológico de asegurar la inteligibilidad del “Universo entero del ser”⁵³. Pues es a través de los signos que podemos esperar llegar a conocer la *Realidad* como *Verdad*. Por eso, en forma global, las ficciones de la literatura, de la pintura, del teatro y del cine son significantes para nosotros. Porque para que sean inteligibles los mundos imaginarios de la ficción deben de alguna manera relacionarse con nuestro mundo. Una obra de ficción que estuviese totalmente desvinculada —o mejor aún “que no pudiera ser vinculada” — a nuestro mundo no es sólo imposible, sino que estaría más allá de la inteligibilidad. Así, el objeto final de la ficción sólo puede ser la realidad (de la cual hay sólo una), lo que implica que la expresión “verdad ficcional” no es del todo una contradicción terminológica.

Podemos pasar ahora a algunas de las consecuencias de esta concepción semiótica de la teoría fílmica que conciernen especialmente a las imágenes y la tecnología digitales, y a las afirmaciones que habitualmente se hacen acerca de ellas.

Ahora bien, si, como hemos intentado mostrar en referencia a la pintura⁵⁴, todas las representaciones —incluyendo las representaciones digitales tales como las CGI o compuestas— están, en un sentido, vinculadas con la realidad como lo están las representaciones fotográficas y cinematográficas “tradicionales”, ¿esto significa que,

⁵¹ “Como para los símbolos de cosas no experimentadas” —escribe Peirce— “es claro que estos deben describir sus objetos por medio de sus diferencias respecto de las cosas experimentadas”

⁵² Nicholas Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture*, op. cit. N.T.

⁵³ C.S. Peirce, “New Elements”, en *The Essential Peirce II*, op. cit., p. 303. N.T.

⁵⁴ Otros han utilizado la imagen producida manualmente como el paradigma principal para discutir las imágenes digitales y la manipulación de imágenes. Lev Manovich, por ejemplo, escribe que “cuando el cine entra en la era digital [...] ya no es una tecnología mediática indicial [sic] sino más bien un subgénero de la pintura”. *The Language of New Media*, op. cit., p. 295.

semióticamente hablando, no hay diferencia entre ellas, o al menos no la hay en lo que respecta al índice?

La indicialidad, como hemos visto, es la función semiótica por la que un signo indica o apunta a su objeto. En todos los casos de indicialidad, la existencia misma del objeto es la que determina al signo para representarlo. Como pronto veremos, lo que llamamos índices son signos cuya indicialidad juega un papel mayor con respecto a algún *propósito*. Ejemplos bien conocidos, ya los hemos visto, incluyen una veleta girando en el viento, una fotografía, una cicatriz indicando una herida, pisadas o huellas digitales, humo como signo de fuego, *pero también* nombres propios, pronombres relativos, pronombres indefinidos, adverbios de tiempo o espacio, preposiciones y frases preposicionales, y dedos que apuntan a algo. Ahora bien, cualquier objeto dado, sea una fotografía, un filme, una pintura, o una imagen compuesta gráficamente está conectado con el mundo (o con la Realidad) en un número ilimitado de maneras, todas las cuales son maneras en las que puede servir como un índice. Entonces no tiene sentido decir, por ejemplo, que una fotografía tradicional es más (o menos) indicial que una imagen digital ya que no se puede cuantificar el número de maneras en las cuales una cosa dada puede servir como signo. Pero, si esto es así, ¿cómo podemos explicar el hecho de que una fotografía probablemente nos parezca más íntimamente conectada con su objeto que una pintura (o un dedo que apunta hacia algún lugar)? Es precisamente este sentimiento el responsable de la llamada “mengua de indicialidad” del cine digital que de acuerdo a muchos está provocando un cambio de paradigma en nuestra experiencia de los filmes. La respuesta reside en el hecho de que aunque cualquier cosa dada esté conectada de miles de formas con la Realidad, puede estarlo más o menos directamente en grados diversos. Por ejemplo, acéptese que aquello que es puesto en *imagen visual* (digamos, por ejemplo, una persona o un paisaje) sea objeto de una fotografía o de una pintura. En tanto se entenderá fácilmente que la fotografía está físicamente ligada a la existencia de este objeto que en un punto estuvo frente a la cámara y al cual la fotografía ahora indica, la pintura podría aparecer más fácilmente como apuntando hacia su objeto antes que existencialmente ligada a él y causalmente afectada por él (lo mismo podría decirse de un dedo apuntando al horizonte distante, un adverbio de tiempo o espacio, o una imagen compuesta gráficamente). Sin embargo, como hemos dado a entender antes, un retrato pintado igualmente requiere la existencia de la persona retratada como un factor determinante para la existencia de la pintura en tanto signo de *esa* persona. La diferencia es que en lugar de que haya un contacto *directo* entre objeto y signo —como es el caso de la fotografía—, ambos están ahora *indirectamente* conectados a través de otro signo (esto es, el pintor), que está en contacto directo con la pintura y en contacto directo o indirecto con el objeto. De donde una creciente tendencia a mirar las pinturas como (entre otras cosas) índices de artisticidad y las fotografías como índices del mundo físico⁵⁵. Por supuesto, las fotos y los filmes eventualmente también llegaron a ser considerados como índices de artisticidad, los ángulos de cámara o los movimientos de cámara vistos como *indicadores* de una firma estilística particular, por ejemplo, la de Welles o la de Hitchcock. A la inversa, la indicialidad más indirecta de la pintura en relación con el objeto puesto en imagen no ha impedido a los historiadores mirar a pinturas con siglos de antigüedad como evidencia o índices de aspectos anteriores del mundo existencial tales como, por ejemplo, los códigos vestimentarios.

Como las pinturas, las imágenes compuestas gráficamente están conectadas menos directamente al objeto puesto en imagen que las fotografías tradicionales. Incluso el Coliseo romano de *Gladiator*, el barco y las olas de *Titanic*, la tormenta de *The*

⁵⁵ Esta perspectiva, como es bien sabido, evitó durante mucho tiempo que se apreciara tanto a la fotografía como al cine como artes genuinas.

Perfect Storm, o los tornados de *Twister*, todos ellos generados por computadora, son necesariamente indiciales de la Realidad en un ilimitado número de maneras, *incluyendo* sus conexiones con el Coliseo, el Titanic, las olas y los tornados existentes. Lo que es fascinante, no obstante, es que ellas a veces parecen imágenes fotográficas, lo que puede llevar a que erróneamente se las tome por tales. En un sentido, aquellas son hechas con la esperanza de ser *interpretadas* como fotográficas basándose en su semejanza con éstas, y, en este sentido, también esperan, como lo hacen las pinturas fotorrealistas, funcionar *icónicamente* (pero también *indicialmente* y *simbólicamente*). Como con los compuestos (*composites*), aunque ellos pueden formar una imagen compuesta gráficamente con material fotográfico, los efectos más convincentes desde el punto de vista realista implican el montaje digital de material *fotográfico*. Aquí, como en el lugar del tigre de *Gladiator*, cada elemento fotográfico individual es indicial con un alto grado de dirección respecto de lo que haya estado frente a la cámara. No obstante, este no es el caso de la situación descrita, que está directamente producida por montaje digital. El resultado, entonces, más aún si lo que es representado es un universo ficcional, está sólo remotamente conectado al evento puesto en imagen y a su configuración espacio-temporal.

Pero la cuestión es si estas nuevas tecnologías cambian fundamentalmente nuestra relación con los filmes o no.

En este punto necesitamos considerar el tema del *propósito* al que aludimos antes, y distinguir entre, por un lado, iconicidad, indicialidad y simbolicidad y, por el otro, íconos, índices y símbolos. En la teoría semiótica peirciana del conocimiento, de base fenomenológica, todo lo que está sujeto a ser conocido sólo puede serlo gracias a los signos. Peirce escribió que “el universo entero —no meramente el universo de existentes, sino el universo más amplio, que incluye como uno de sus integrantes al universo de existentes, el universo al que todos estamos acostumbrados a referir como ‘la verdad’— está permeado por signos, si no está compuesto exclusivamente por signos”⁵⁶. Y, como hemos dicho antes, en tanto todo objeto de la experiencia posee propiedades monádicas, diádicas y triádicas, puede ser conocido icónica, indicial o simbólicamente —esto es, a través de su semejanza con alguna cosa (posible), a través de su conexión real con alguna cosa (existente), o por medio de ser interpretado (a través de su resultado o sus consecuencias posibles, reales, o predecibles). El propósito general de los signos es asegurar el conocimiento y las diferentes funciones semióticas sólo delineadas son precisamente diferentes “maneras de conocer” algo, ya sea como una posibilidad, como un existente o como una ley general o hábito. Ahora bien, cuando aludimos a signos reales en tanto íconos, índices o símbolos, esto es, cuando sustentamos las funciones del signo, nos comprometemos con el proceso práctico de escoger o privilegiar una particular función semiótica del signo en vistas de un propósito epistemológico específico, esto es, en vistas de una manera particular de conocer el objeto de un signo.

Con esto en mente deviene posible relativizar un poco el discurso de la pérdida que acompaña la emergencia del cine digital. Los índices, no por apuntar a sus objetos, son indistinguibles de ellos. Entonces ningún índice puede representar todos los aspectos de la verdad completa. Un dedo que apunte en dirección a la luna, por ejemplo, no puede sustituir a la luna en todos sus aspectos; solamente ayuda a conocer algo acerca de la luna al apuntar en su dirección. Pero para reconocer que el dedo está apuntando a la luna —para reconocer que es un signo de la luna— ya se necesita poseer alguna idea de la luna, aunque sea saber que es a lo que se puede apuntar de esa manera.

⁵⁶ Nota al pie a CP 5.448. N.T.

El dedo apuntador puede entonces aportar al conocimiento indicando en qué dirección uno necesita ir para hallar dicho cuerpo celestial. Pero incluso aunque el dedo apuntador esté obligado por la existencia de la luna a representarla, no ofrece otra garantía que la de representar su existencia, lo que debería resultar en su existencia real, esto es, podría representar a algo que no fuera la luna.

Ahora bien, hay una gran cantidad de casos en los que el valor indicial de la imagen fotográfica respecto a lo que alguna vez estuvo frente a la cámara es central para la experiencia de los filmes. Este es típicamente el caso de las películas documentales así como el de las pornográficas cuya eficacia (retórica y psicológica) requiere el conocimiento de la conexión causal directa entre las imágenes y lo que ellas evidencian —otros ejemplos podrían incluir las escenas de lucha de artes marciales protagonizadas por Bruce Lee o Jackie Chan así como los números de danza con Fred Astaire o Gene Kelly⁵⁷. No obstante, creemos que podemos argumentar razonablemente que, al menos respecto a la ficción, la invocación de la indicialidad con el propósito de adquirir conocimiento acerca de una cosa (o persona o evento) por medio de su relación existencial con la cámara es más bien marginal. En otras palabras, ni los realizadores cinematográficos ni los espectadores de filmes de ficción tienden, *como un todo*, a usar los filmes como lo hacen con los dedos que apuntan hacia un determinado lugar, con las veletas o con las pisadas, esto es, *como evidencia o índices de que alguna cosa estuvo realmente frente a la cámara mientras ella estaba filmando*. Esto equivaldría, por ejemplo, a usar un plano dado de *Maltese Falcon* como indicativo de la existencia, durante la filmación, de una estatuilla negra y pequeña similar a un pájaro por medio de su conexión existencial con la película impresa, o una vez más, a usar algún otro plano del filme para indicar que Humphrey Bogart estuvo efectivamente frente a una cámara en el momento de la filmación.

Aunque ambos casos representan una manera lógica y legítima de usar el filme —y, en el último ejemplo, uno que sería utilizado, por ejemplo, por biógrafos de Bogart— es improbable que John Huston hiciese el filme para que sus espectadores establecieran el valor de verdad de tales hechos o que los espectadores escogiesen la indicialidad del filme para ese propósito específico. En otras palabras, creemos que en lo que a la ficción concierne, el uso del film como indicador de la existencia textual de algún objeto en el momento de la filmación es generalmente muy enfatizado por aquellos discursos preocupados por la muerte de la “ontología de la imagen fotográfica”. Seguramente la lucha del tigre en *Gladiator* no quiso representar al actor Russell Crowe peleando con tigres sino al gladiador Maximus luchando con tigres en la antigua Roma. Es factible que la única manera de retratar de forma realista al segundo fuera que el film se viera como indicial del primero. La composición digital cambia la situación al volver ambos eventos ficticios, *aunque estén aun necesariamente conectados a la Realidad*. No hay duda, además, de que la efectividad de la escena proviene de su aparente fotorrealismo y de que los editores digitales hacen lo posible por imitar la calidad fotográfica de las imágenes, incluso reproduciendo artificialmente el grano de la película. Esto podría sugerir que lejos de trabajar en la destrucción de la comprensión tradicional de la fotografía como imagen íntimamente ligada con el “universo de existentes”, el cine digital está, de hecho, floreciendo a partir de ello.

Por supuesto, puede ser que, con el tiempo, las manipulaciones digitales cambien la psicología del cine y afecten o nuestra tendencia o nuestro deseo de creer en la autenticidad de sus imágenes. Si esto llegase a pasar, el film efectivamente llegaría a

⁵⁷ Discutir estos géneros en relación a la indicialidad requeriría un artículo aparte. Permítasenos sencillamente añadir que todos los ejemplos que vienen a la mente están relacionados con situaciones que atraviesan la comprensión diegética o narrativa del filme.

ser experimentado como un equivalente a la pintura y las imágenes del cine adquirirían, en buena medida, el estatuto de las ficciones de aquella. Sin embargo, y mientras podamos insistir en que, como resultado de los procesos fotomecánicos por los que produjo una imagen, el cine pre-digital nos proporcionó un índice, uno que apuntó a los hechos materiales de su producción de una manera relativamente directa, argumentamos que la significancia cultural y estética del cine radica finalmente en las subsecuentes alteraciones y modificaciones que se hicieron al material de base, lo que le da al espectador los medios para generalizar y abstraer la particular imaginaria del cine. Esto es, podemos mirar la imagen fílmica tradicional como un índice de lo que estuvo frente a la cámara, pero también podemos mirarla como un símbolo de alguna idea o concepto.

Teniendo en cuenta que a menudo el cine ha elaborado su imaginaria a la luz de la indicialidad de su material básico, esto es, con referencia a la fotomecánica de la producción de la imaginaria cinematográfica, el advenimiento y agregado de modos digitales de producción y reproducción al repertorio cinematográfico indudablemente tendrá un efecto. Hemos intentado sugerir en este ensayo cuáles pueden ser algunos de esos efectos, y hemos especulado acerca de ciertos cambios que inevitablemente tendrán lugar en el cine y en nuestra comprensión de él. Ya se lo está viendo preocupado por las características específicas de la producción digital de imágenes, tematizando y generalizando aquellas propiedades, como lo ha hecho largamente con la mecánica particular de la fotografía⁵⁸.

Filmes tales como *Paris qui dort* de René Clair, *Blow-up* de Michelangelo Antonioni, o incluso *Citizen Kane* de Orson Welles y *Les 400 coups* de François Truffaut, que estuvieron en algún punto interesados en producir generalizaciones a partir de la materialidad fotográfica del cine, están encontrando sus contrapartes digitales en filmes como *The Matrix* de los hermanos Wachowski, *The Truman Show* de Peter Weir, y en la reciente *L'Anglaise et le duc* de Eric Rohmer. De maneras muy diferentes estos filmes son meditaciones acerca de los nuevos hechos de digitalización pero proceden de una manera que efectivamente no es diferente de la de Clair, Antonioni, Welles y Truffaut —esto es, transformándose en signos genuinos, o sea, alcanzando el estatuto del símbolo. Como nos recuerda Peirce, “Los símbolos proporcionan los medios para pensar acerca de los pensamientos de maneras en las que de otra forma no podríamos pensar en ellos. Nos permiten, por ejemplo, crear Abstracciones, sin las cuales careceríamos de un gran motor de descubrimiento”⁵⁹.

El cine *es* diferente, ha cambiado. La digitalización ha tenido consecuencias muy reales sobre la producción, distribución, exhibición y recepción de la imaginaria cinematográfica. Pero aún es un medio de representación, y como tal, es a la vez simbólico, indicial e icónico. Confrontados con la imagen cinemática, no podemos detenernos, como haría Robinson Crusoe viendo la pisada en la arena, en el nivel de la impresión. Somos llevados a seguir las conexiones que vemos en las huellas, en las imágenes, en las palabras y en las películas, a mudarnos al reino de la imaginación y de la abstracción, *a pensar acerca de nuestros pensamientos*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andrew, Dudley 1984: *Concepts in Film Theory*, New York, Oxford University Press.
Bazin, André 1990 *¿Qué es el cine?* Madrid, Libros de cine Rialp.

⁵⁸ Para una exhaustiva y fascinante consideración de los constantes esfuerzos del cine por representar y generalizar a partir de su propia materialidad fotográfica, véase Garrett Stewart, *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*, Chicago: University of Chicago Press, 1999.

⁵⁹ CP 4.531. N.T.

- Bordwell, David y Thompson, Kristin 1998: *Film Art, An Introduction*, New York, Mc Graw-Hill.
- Dixon, Wheeler Winston 1998: *The Transparence of Spectacle: Mediations on the Moving Image*, Albany, SUNY Press.
- Eisenstein, Sergei M. 1988: "Dramaturgy of Film Form" en *Selected Works*, volumen I, *Writings, 1922-34*, Richard Taylor (ed. y traductor), London/Indianapolis, British Film Institute/ Indiana University Press.
- Kolker, Robert P 1998: "The Film Text and Film Form", in John Hill and Pamela Church Gibson (eds.), *Oxford Guide to Film Studies*, Oxford, Oxford University Press.
- Lunenfeld, Peter 1996: "Art Post-History: Digital Photography and Electronic Semiotics", en Hubertus von Amelunxen, Stefan Iglhaut, Florian Rötzer y otros (eds.), *Photography after Photography: Memory and Representation in the Digital Age*, London, G&B Arts.
- Manovich, Lev 2001: *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press.
- McGrath, Declan 1998: "Interview with Robert Scalia", en *Editing and Post-Production*, Boston, Focal Press.
- Mirzoeff, Nicholas 1999: *An Introduction to Visual Culture*, New York/London, Routledge.
- Peirce, Charles S. 1931-1958: *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Charles Hartshorne, Paul Weiss and Arthur Burks (eds.), Cambridge, Harvard University Press.
- Peirce, Charles S. 1998: *The Essential Peirce II: Selected Philosophical Writings*, Bloomington, Indiana University Press.
- Rosen, Philip 2001: *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Salt, Barry 1992, *Film Style and Technology: History and Analysis*, London, Starword.
- Silverman, Kaja 1983: *The Subjects of Semiotics*, Oxford, Oxford University Press.
- Sobchak, Vivian (eds.) 2000: *Meta-Morphing*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Stam, Robert, Burgoyne, Robert y Flitterman-Lewis, Sandy, 1992: *New Vocabularies in Film Semiotics*, New York, Routledge.
- Stewart, Garrett 1999: *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*, Chicago, University of Chicago Press.
- Tobin, Amy 1996: "Douglas Gordon", en Philip Dodd e Ian Christie (eds.), *Spellbound: Art and Film*, London, Hayward Gallery and the British Film Institute.
- Vandendorpe, Christian 1997: "De la textualité numérique: l'hypertexte et la 'fin' du livre", *Recherches sémiotiques/Semiotic Inquiry*, Vol. 17 nos. 1-2-3.