

# La imagen cinematográfica en la era de la convergencia. Reflexiones sobre su artísticidad

*Anna M<sup>a</sup> Amorós Pons*

*Universidade de Vigo (España)*

*amoros@uvigo.es*

## Resumen

El texto es una reflexión a cerca de la imagen cinematográfica en las nuevas pantallas y escenarios, en base al dilema que se nos plantea de si esta es la pureza de un arte o un arte ecléctico. Una(s) reflexión(es) que se plantea(n) a partir de los estudios y aportaciones de los textos clásicos acerca del medio cinematográfico, recopilados en las principales teorías cinematográficas. En la Era de la convergencia mediática, de la transmedialidad, del hibridismo narrativo y de la imagen en diferentes soportes y plataformas multimedia, es un acercamiento reflexivo a la esencia o eclecticismo del arte cinematográfico.

**Palabras clave:** Imagen cinematográfica, Teorías del cine, Arte cinematográfico, Convergencia mediática.

## Cinematographic image in the Era of Convergence. Reflections about its artistry

### Abstract

The text is a reflection about the cinematographic image in new screens and scenarios, based on the dilemma that appears us whether the film is the purity of an art or a new synthesis. A reflection (or several) that

appear(s) from the studies and contributions of the classic texts brings over of the cinematographic environment, compiled in the principal cinematographic theories. In the Era of Media convergence, transmediality, narrative hybridism and the image on different formats and multimedia platforms, it is a reflective approach to the essence or eclecticism of the cinematographic art.

**Key words:** Cinematographic image, Theories of the cinema, Cinematographic art, Media convergence.

## 1. INTRODUCCIÓN

En plena Era de la Convergencia (Jenkins, 2008) miles de imágenes, sobre todo (audio)visuales invaden las calles de nuestras ciudades, los espacios de nuestros hogares, nuestras miradas y nuestras mentes. Las diversas pantallas que abren nuestros ojos al mundo (salas de cine, televisor, ordenador, teléfono móvil, videoconsola, paneles electrónicos urbanos, etc.) y los escenarios cross-media (Davidson, 2010) están invadidos de imágenes audiovisuales de naturaleza muy diversa (cinematográfica, digital, infográfica, alta definición, 2D y 3D) que tienen su referente técnico y cultural (Gubern, 1987: 263ss) en las tecnologías y artes precedentes.

Para comprender hoy mejor las posibilidades y limitaciones de la imagen cinematográfica/audiovisual y reflexionar sobre su naturaleza, es necesario retroceder en el tiempo, recuperar los textos de los clásicos y las principales corrientes teóricas sobre cine.

El tema sigue estando en el punto de mira y aunque el espacio que se dispone es limitado valgan estas reflexiones como una aportación al estudio de este arte contemporáneo porque buena parte de sus postulados permanecen vigentes y aún contribuyen a estimular nuestra reflexión como espectadores; a ser críticos como consumidores sobre la artísticidad (Eco, 1968) de mucha vacuidad que circula por las pantallas y los nuevos soportes tecnológicos; a ser recelosos como “emirec” (Cloutier, 2001) de esa pretendida objetividad de las imágenes audiovisuales que se deslizan por las multiplataformas; y, finalmente, alentarnos como prosumidores ante cualquier nuevo procedimiento creativo nacido del avance tecnológico que intente afianzarse, por esa necesidad de realismo, desviando el debate en torno a sus verdaderas posibilidades artísticas (Villegas, 1959).

## **2. CUESTIÓN METODOLÓGICA**

Los textos sobre las principales teorías cinematográficas y las aportaciones de teóricos sobre el arte cinematográfico son la base de partida de esta aportación. Su estudio se centra en el análisis de los postulados mantenidos por los formalistas, en concreto Rudolph Arnheim, y se contrastan con las de sus contemporáneos, Hugo Munsterberg, sobre la narrativa del cine y los sustratos psicológicos, y con las posiciones teórico-prácticas acerca de la plasticidad del montaje mantenidas por los representantes de la escuela soviética, Sergéi Eisenstein y Vsiévolod Pudovkin. Y, frente a estos, se referencia la escuela realista y, en concreto a Siegfried Kracauer, con unos planteamientos muy críticos con el movimiento formalista, y André Bazin, al creer en el poder de la imagen cinematográfica en sí misma como captadora de la realidad. Sin descartar hacer mención a Umberto Barbaro, Jean Baudrillard, Ricciotto Canudo, Gilles Deleuze, Umberto Eco, Roman Jakobson, entre otros. Esta contribución tiene como objeto el reflexionar acerca de la diversidad de imágenes audiovisuales (2D, 3D, infográficas, pixilación, rotoscopia, real, etc) que circulan por las nuevas pantallas y escenarios, en base al dilema que se nos plantea de si estética y creativamente poseen identidad propia o se trata de un ecléctismo de las artes culturales precedentes.

## **3. POSTULADOS TEÓRICOS**

Cuando se aborda las principales teorías sobre cine (Kracauer, 1989; Andrew, 1992; Aumont, 1995; Stam, 2001; Casetti, 2010, entre otros), centrándose en las aportaciones sobre el arte cinematográfico de los principales teóricos (Amorós, 1999:87-92), es casi de obligación comenzar destacando los estudios de los formalistas. Se parte de las contribuciones de Rudolph Anheim (1971 y 1986) sobre el medio cinematográfico y confrontando sus aportaciones con la de sus contemporáneos. Algunos de sus postulados fueron moderándose con el devenir de los años, consciente de los inconvenientes que ocasionaban sus radicales afirmaciones fue suavizándolas con el tiempo.

A finales de la década de los cincuenta, todavía se mantenía tajante en su opinión peyorativa con las novedades que el avance tecnológico había incorporado en la producción cinematográfica. Para él, el cine sonoro era un medio heterogéneo que resistía por los elementos del lenguaje visual y el color en la imagen lo único que hacía era realizar texturas cromá-

ticas estéticas (Arnheim, 1971:7ss). Una década después, su actitud es más afable con el cine sonoro pues, aunque reconocía que la fuerza de las películas procedía de sonido y de las formas en movimiento y era su discurso el que explicaba la imagen que seguía imponiéndose en la pantalla y sus elementos intrínsecos los que se debían de investigar. Con este argumento, a principios de los 80, reconocía que sus textos debían de interpretarse dentro del contexto histórico-social en que fueron escritos. Arnheim estableció la correlación de elementos que constituían el arte cinematográfico porque el cine, al igual que otros medios (artes plásticas, música, literatura, fotografía) ofertaba posibilidades y una de ellas era la de producir efectos artísticos y no limitarse a reproducir mecánicamente la realidad. De este modo, Arnheim (1971:15-34) empezaba su razonamiento indicando los elementos distintivos entre lo que se percibe en la realidad y lo que se muestra en la imagen cinematográfica: ruptura del espacio-tiempo; delimitación de la imagen por el encuadre rectangular de la pantalla; proyección sobre pantalla plana reduciendo la sensación de profundidad; relativización del tamaño de los objetos representados; desaparición del mundo sensible no óptico y ausencia del color.

Estas propiedades son las que definen el medio y él entendía como limitaciones, porque estas “imperfecciones” en palabras de Umberto Barbaro (1977:72), eran las responsables de que la imagen cinematográfica no fuese una reproducción exacta del mundo real, considerándolas como horma necesaria de uso artístico del cine en los que intervenían diversos recursos creativos filmación, montaje, solvencias, fundidos, cortes, efectos, superposiciones, ralentí.

Vinculado a los principios de Arnheim se postulaba su contemporáneo Hugo Munsterberg, de influencia kantiana y de procedencia psicológica. Hace cien años (*The Photoplay Study*, 1916) calificaba el cine como el “arte de la mente” al considerar que esta era la animadora del mundo sensorial (Andrew, 1992:41-54) pues, el cine al animar las imágenes mantenía un cierto paralelismo con la actividad mental humana. Por ejemplo, relacionaba el ángulo de la cámara enfoque con la atención forma en que la mente organiza el mundo, el montaje con la memoria lo que nos permite dar al mundo un significado y el relato con las emociones los hechos mentales. Por lo que el cine mostraba una realidad construida que no tenía correspondencia con la realidad, porque al ser imagen en movimiento carecía de elementos básicos constitutivos de la realidad (gusto, olor, tacto). Cuando el espectador asiste a una proyección se aísla

de su entorno directo y se sumerge en una nueva realidad, la cinematográfica/audiovisual, que Hugo denominaba “experiencia artística”. Munstemberg legitimó el cine como arte, enmarcado con las otras artes del momento (pintura, teatro, ópera, fotografía) y como arte que era envolvía en su realidad.

El mérito que hay que reconocer a Arnheim es que fue capaz de amortiguar las resistencias de aquellos que consideraban al cine un medio de reproducción mecánica de la realidad y le negaban un lugar entre las artes. Sus aportaciones aunque estaban vinculadas al cine no sonoro, anticipaba la réplica a muchas de las posiciones que sostendrían años después los integrantes de la corriente de la escuela realista, sobre todo Siegfried Krakauer y André Bazin. Posiciones que evidenciaban un respeto por la realidad y una confianza extrema en el poder de la imagen registrada, entendida bajo el prisma de realidad objetiva, capaz de revelarnos las más recónditas esencias de las cosas. Para el teórico alemán Krauer (1989), el cine debía de presentarnos la realidad tal y como es, pues la función del director/realizador consistía en saber aplicar el lenguaje y usar la técnica para mostrar el mundo pero, esto no debía de modificar la realidad registrada por la cámara (Andrew, 1992:140-168). Del mismo modo, se manifestaba André Bazin frente a la fragmentación del montaje ocasionada por el realizador (Gubern, 1987: 297). Este es un posicionamiento en consonancia con esa actitud filosófica ante el fenómeno cinematográfico del cine-ojo (cine-verdad) del soviético Dziga Vertov y su búsqueda por la construcción de una verdad social a través del cine.

Aunque algunos de los postulados defendidos por Arnheim mantienen su actualidad hay que reconocer que el problema de fondo, que hace cuestionar su planteamiento, subyace. En sus escritos, coherente con su formalismo Gestalt, Arnheim (1971:161ss) defendió la pureza del medio cinematográfico. Ante la llegada del cine sonoro y sabiendo que otro medio artístico, el teatro combinaba con armonía la palabra y la imagen, terminó por admitir la combinación de distintos medios artísticos, siempre y cuando estos se incorporaran como formas independientes pues, la presencia de varios medios en una misma obra exigía al mismo tiempo una rígida estratificación. Consideraba que la combinación de medios expresivos distintos (música, teatro) sólo tendrían sentido si no se limitaban a transmitir lo mismo; es decir, cada uno debía de mostrarse según sus naturaleza propia. En este sentido, la música transmitiría sólo estados de ánimo, la llamada *función emotiva* de Roman Jakobson

(1981:347-395), mientras que en el teatro la acción visual sería la que desempeñaría el papel de acompañamiento del diálogo. Desde este punto de vista, para Arnheim el único buen teatro es aquel en el que la acción está supeditada sólo al diálogo. Por lo que gran parte de la producción teatral actual, más cercana al arte del espectáculo escenográfico audiovisual interactivo, estaría aniquilada.

Arnheim, en un primer momento, reconocía que el diálogo podría transmitir estados de ánimo más complejos que los que la imagen en sí misma es capaz de hacer pero, en el fondo admitía que eran más las disfunciones que ocasionaba que las posibilidades que ofertaba. Para él, si el diálogo intervenía de forma permanente en una producción cinematográfica, se difuminarían los medios de expresión visual, dejando de ser cine para pasar a ser teatro. Pero, si la intervención era esporádica entonces se estaba usando el lenguaje tradicional del cine mudo pero, de una forma impura.

En aquellos años, irrumpían en el escenario nuevos creadores. Con la mirada puesta en la escuela soviética, y a la cabeza de la misma Sergéi M. Eisenstein, su contribución fue necesaria para afrontar los nuevos retos que tenía ante sí el arte del cine: el montaje. Este lo descubrió -o más exactamente lo redescubrió si tenemos en cuenta las aportaciones previas de Lev V. Kulechov en su laboratorio experimental y, también del alumno Vsiévolod I. Pudovkin, sobre el valor del plano- y, lo que es más importante, lo llevó a la práctica con sus producciones y, posteriormente, lo teorizó como base de la expresión cinematográfica, como principio estético que define el arte cinematográfico frente a los otros medios artísticos.

Al estructurar la historia del cine por etapas, y siguiendo los postulados de Eisenstein, se encuentra que frente a un periodo de “pre-cine” (caracterizado por la existencia de un solo punto de vista en la toma, de toma frontal y encuadre general), le seguiría el “cine-mudo” (donde la máxima responsabilidad creadora radicaba en el montaje), luego el “cine-sonoro” (que implicaba una co-presencia aunque no de unión del sonido y la imagen, donde el sonido recae fundamentalmente en los diálogos y el acto creador estaba en la propia sincronización de ambos) y, finalmente, el “cine-audiovisual” (donde es necesaria una fusión del sonido y la imagen en un todo, donde la responsabilidad del acto creador recae en el montaje vertical (Eisenstein, 1974:60). En esta división, existe una estrecha relación entre la fase segunda y la cuarta, mientras que la tercera se presenta como la menos cinematográfica. Tanto el cine-mudo

como el cine-audiovisual tienden a la unificación, al conjunto que forma un todo, a la fusión en pro de una nueva unidad, a una síntesis superior.

Eisenstein, comparó la combinación de los diversos elementos del plano iluminación, ángulo visual, movimiento de cámara, tonalidad, duración, ritmo con los instrumentos de una banda musical o de una orquesta, donde cada uno de ellos contribuye -desde su naturaleza y características propias- a la continuidad de la partitura y, por lo tanto, de la obra musical. En este sentido, conjugó montaje armónico todos los elementos de la escena, dando una importancia considerable a la duración calculada y matemática de cada plano montaje métrico y a la casi imperceptible oscilación melódica montaje tonal de la composición plástica de la imagen (Eisenstein, 1958:91-101).

Del mismo modo un contemporáneo suyo, Vsiévolod I. Pudovkin, en cuestiones relativas al montaje comparaba los elementos de la imagen presentes en las escenas con la combinación de palabras que hace un escritor en la creación de una obra literaria, recurriendo también a las metáforas simbólicas (Eisenstein, 1958:101-102).

En esta época, último tercio de los años 20, con el advenimiento del cine sonoro se pondría a prueba toda la concepción de la plasticidad cinematográfica de la escuela soviética. Cualquier énfasis creado en la imagen pasaba a conjugarse también con las fragmentaciones verbales y musicales, tratando de adecuarse a la estructura interna del film y a las emociones que se puedan desprender de las escenas en cuestión. Para ellos, la banda sonora podía y debía jugar un papel en su cometido que naturalmente en el cine no sonoro se había reservado en exclusividad a la imagen, más concretamente a la colisión entre imágenes, al choque dialéctico de las mismas.

#### **4. VISUALIZACIÓN CINEMATOGRAFICA DE SUS CONTRIBUCIONES**

En la actualidad, cuesta creer que la introducción del color, la incorporación del sonido y otras técnicas propias de la postproducción sean factores disolventes de la artisticidad cinematográfica. Es evidente que impusieron modificaciones en su día a la estética de la imagen cinematográfica no sonoro e incorporaron características propias de otros medios artísticos pero, no por eso el cine perdía su esencia. Cabe pensar en las primeras vanguardias artísticas en Europa (Gubern, 1992:268),

pintores como Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann, Ferdinand Léger, realizan varias piezas cinematográficas experimentales (*Diagonal Symphonie, Rytmus 21 o 23 o 25, Berlin: die Sinfonie der Grossstadt, Ballet mécanique*, respectivamente) para dar vida a sus composiciones pictóricas.

En ellas se relaciona la música con las formas plásticas colorear a mano el celuloide, técnica utilizada previamente por Méliès, utilizar como color la amplia cromaticidad de grises, crear animaciones con formas tridimensionales y geométricas, a través de la técnica *stop-motion*, incorporando dentro de un soporte sonoro (una partitura musical concreta) y aprovechando la tecnología que disponía el cine en aquellos años pero, sin tener la necesidad de asociarla a la imagen. Esta actitud de utilizar el sonido en medios que no le son propios ha tenido su influencia posterior en la música electroacústica, donde se utilizan diversos soportes sonoros –en función de la tecnología disponible en cada época– para manipular el sonido, generar música y crear al mismo tiempo composiciones musicales fusionadas con imágenes en abstracto (combinación armónica de formas y colores que se generan y se visualiza con la tecnología digital). Un fenómeno que pone en evidencia una vez más la plasticidad de la música como efecto estético.

Esto hace centrar la reflexión en un film alemán contemporáneo a ellos, *Berlin, sinfonía de una ciudad (Berlin: die Sinfonie der Grosstadt*, Walter Ruttmann, 1927), documental vanguardista, de carácter etnográfico con una visión zoológica del hombre. El director muestra como una realidad rincones de la ciudad berlinesa que son filmados con tomas inesperadas, ubicando las cámaras en lugares ocultos, intentando incluso sorprender a los ciudadanos (sus personajes) combinando con algunas tomas donde si se dramatizan las escenas puede ser documentada (existe la total convicción de que son imágenes subjetivas aunque evidentemente partimos ya de que una filmación es en si misma una construcción, una selección de la realidad, una realidad fragmentada que luego recomponemos en un texto filmico a través del montaje), aunque él intentase desde la más pura experimentación con el cine hacer arte; es decir, crear otra realidad, nueva y distinta construir su realidad y, como él era un artista-pintor pues, construir una realidad estéticamente artística, estableciendo las bases de un incipiente cambio en el concepto de documental heredado del cine primitivo (Lumière, Escuela de Brighton, etc.).

Gran parte de los postulados de los cineastas soviéticos se han visualizado en obras maestras de la historia del cine de todos los tiempos y han servido de base para posteriores directores y escuelas cinematográficas. Estos llevaron hasta las últimas consecuencias las posibilidades sinestésicas de la combinación de las diversas sensaciones que pueden sorprender al espectador a través de sus sentidos y que encontraron su máxima potencialidad con la llegada del cine sonoro, reuniendo la mayor cantidad de elementos que desde su ámbito específico pudieran contribuir a la creación de ese poema audiovisual llamado película (con los planteamientos de Pudovkin) o, bien, a la orquestación de esa sinfonía audiovisual que llamamos film (para Eisenstein).

Si se toma como referencia su obra filmica y, en concreto la producción *El Acorazado Potemkin* (*Bronienocets Potiomkine*, 1925), se advierte junto al montaje clásico un embrión de montaje polifónico que alcanzará su madurez en el montaje vertical. Eisenstein para hacerlo visible lo lleva a la práctica en la escena de las brumas de Odessa, en la que resuena lo que él consideraba como música plástica (1974:117-123), configurando un contexto emocional muy difícil de expresar a través de otros medios artísticos. En el cine no sonoro, las tareas musicales debían de corresponder al paisaje porque es el elemento que resulta más factible para transmitir el efímero flujo de las emociones, sentimientos y estados de ánimo; es decir, todo aquello que es efímero y que sólo puede ser expresado con notas musicales (Amorós, 1999: 90-91). En su obra existe la tendencia a incluir paisajes musicales en forma de preludios, tendentes a crear un estado emocional en el espectador, una atmósfera, un ritmo, donde los ecos resonaran en los planos posteriores.

En referencia a Pudovkin, analizando también su cinematográfica y, en concreto, la primera película de su trilogía revolucionaria *La madre* (*Mat*, 1926), basada en la adaptación libre de la novela de Maximo Gorki (seudónimo de Alexéi M. Pechkov), se advierte con claridad junto al montaje clásico una combinación magistral de una explosión de diversos montajes por contraste, asociación, simultaneidad que también llevará a la práctica (Pudovkin, 1988:176-177).

En el montaje el interés se sitúa no sólo en la arbitrariedad de las imágenes sino también en su contraposición, en su colisión, en la combinación de los diferentes elementos del plano, en el contraste entre el estado emocional de un personaje, o un gesto corporal o facial inesperado, la aparición o desaparición de algún actante en la escena, elemen-

tos inesperados que rompen la armonía de la secuencia (Amorós, 2006: 65). Y se acentúa ese énfasis en la imagen conjugándola con la música montaje armónico.

## **5. REFLEXIÓN SOBRE LA ARTISTICIDAD DE LA IMAGEN AUDIOVISUAL**

El cine es un arte y se le otorgó un lugar entre las Artes, el denominado por Ricciotto Canudo *Séptimo Arte* (Romaguera y Alsina, 1989: 15-18), un arte que en su devenir fue integrando armónicamente elementos procedentes de las artes previas, al igual que otras que iban surgiendo con el avance tecnológico. La imagen cinematográfica tuvo en su día (y tendrá que continuar haciéndolo) que estructurar su propia especificidad para no limitarse a ser una copia servil y banal de las otras artes. Ahora es el momento de una reflexión sobre la imagen audiovisual de hoy. En el devenir del cine al audiovisual, se percibe que el desarrollo tecnológico (Stahlin, 1981: 17) ha permitido el surgimiento de nuevos medios, soportes y plataformas multimedia (Feldman, 1994) que albergan contenidos de imagen audiovisual de naturaleza muy distinta (electrónica, magnética, infográfica, digital, alta definición, 2D, 3D, rotoscopia, etc.), una saturación de imágenes que el espectador abrumado le cuesta reflexionar sobre ellas y sobre sus verdaderas posibilidades artísticas.

Si se piensa en lo que en su día supuso el surgimiento de la imagen televisiva y la televisión (un medio de base electrónica y con imagen analógica en un principio) que, por cierto, sobre ella también pronosticó Arnheim (1971:153-160) a mitad de los años treinta. Para él, en este nuevo medio y en su imagen se unían los órganos sensoriales de la vista y el oído, aunque señalaba que la función del mirar era más bien sensorial (captación directa de materia prima) mientras que la función del escuchar era más racional. También Arnheim consideraba entonces que la televisión era “un mero medio de transmisión cultural” (1971:157) que permitía al (tel)espectador conocer múltiples mundos de manera simultánea; pero, la disfunción que observaba era que podía restringir la capacidad crítica del individuo, además de convertirlo en un ser solitario abducido por las realidades mostradas a través del nuevo medio.

Durante más de medio siglo, sus postulados estuvieron presentes y sirvieron de colofón a los detractores de las nuevas tecnologías de comunicación y los nuevos medios e imágenes que iban surgiendo. Una situa-

ción que se volvería a repetir años después, y así sucedió, con la llegada del vídeo y, posteriormente, del ordenador. Si se presta atención a este último -y a la metamorfosis que ha sufrido en las últimas décadas en cuanto a prestación de servicios- aunque sé sepa que en la mitología popular el ordenador ha sido considerado la máquina matemática creada para realizar complicadas operaciones de cálculo (es decir, una potente calculadora), con la evolución tecnológica y el desarrollo de los sistemas y programas informáticos originó que éste se computerizara permitiendo la transformación de cualquier tipo de información codificada; así, se convirtió en un ordenador electrónico que tiene, entre otras múltiples posibilidades, la capacidad de producir sonidos e imágenes pero, también la capacidad de poder simular, imitar, fingir y re-presentar con detalle y precisión un escrito, un sonido, una imagen.

Si hoy se mira hacia atrás, a la imagen audiovisual de las tres últimas décadas, se ve que el imparable desarrollo tecnológico y, sobre todo, informático ha originado la creación de una nueva imagen, la digital en la producción audiovisual (cine, vídeo, televisión, publicidad). Esta imagen que abre las puertas a nuevas posibilidades de trasgresión de las rutinas artísticas nos plantea una reflexión acerca de su estética que tiene su referente cultural también en las artes precedentes. Una imagen a base de combinaciones numéricas y binarias que nos recuerdan estéticamente por ejemplo, la organización arquitectónica del dibujo de mosaico de pavimento teselas, greco-romano, árabe, las pinceladas redondas de la pintura puntillista Georges Seurat, Paul Signac, la estética fragmentada del *collage* las primeras vanguardias, la decoración de puzzle azulejos, vidrio, de la arquitectura modernista Antonio Gaudí, el diseño textil del tapiz con la combinación de distintas texturas Josep Grau i Garriga, los reflejos de aguas o visos cambiantes de las telas muaré.

Una imagen digital con una evolución al HD y 3D, creada dentro de un espacio virtual, muestra una estética semejante a la realidad, que se parece -aunque no lo es- a la real, por lo que entramos en un terreno movedizo, el efecto de simulación. La utilización de la informática en la producción audiovisual para la creación de imágenes ha hecho posible que una de las características exclusivas hasta ahora del hombre, la capacidad de simulación, se pudiera extrapolar a la máquina universal de hoy, el ordenador de la que emanaran nuevos servicios a través de nuevas tecnologías adyacentes que irán desarrollándose e independizándose. Si los individuos somos los creadores de imágenes (desde la etapa cuaternaria

y utilizando como soporte la roca de las cuevas de Altamira), los simuladores (utilizamos instrumentos tradicionales de simulación en la puesta en escena público-privada), la llegada del ordenador hizo posible que la simulación estuviese reducida al campo de las ciencias exactas, matemáticas, números codificados digitalmente, píxeles.

Esta capacidad de re-presentación del ordenador ha estado muy criticada al igual que ocurrió en el primer tercio del siglo XX con el medio cinematográfico y, después, con el resto de medios audiovisuales. Frente a tecnologías y fenómenos novedosos, emergen corrientes opuestas, los apocalípticos y los integrados (Eco, 1968:341-348). En esos años, Jean Baudrillard (1983), basándose en su teoría de la autenticidad, criticaba negativamente la pérdida del original debido a la simulación que ofrecen los medios de comunicación de masas. Paralelamente y en otra línea distinta, con una actitud más optimista, encontramos la postura de Gilles Deleuze y Rosalind Krauss (1983:45-56) que manifestaba que la simulación no debía considerarse una copia ni degradada, ni defectuosa, ni mala, ni peyorativa de la realidad.

Con el paso del tiempo, muchos de aquellos postulados teóricos que defendían los clásicos aún se mantienen vigentes en la actualidad. Sus pensamientos y aportaciones sobre el arte y la estética cinematográfica ayudan a reflexionar sobre mucha trivialidad que circula hoy por las pantallas del universo audiovisual, sobre muchas imágenes –técnicamente perfectas- que fluyen a través de novedosos soportes y plataformas en esta era de la convergencia mediática pero, imágenes mostradas a veces sin ninguna narración, imágenes que se deslizan diariamente ante nuestros ojos vacías de contenido, imágenes que pueden ser sustituidas por otras sin alterar la narración.

#### **4. CONSIDERACIÓN FINAL**

Inmersos en este amplio y diverso *mare magnum* de tecnologías (audiovisuales, informáticas, interactivas, telefonía), soportes (multiplataformas) y escenarios (cross-media) se reflexiona y se observa que todas estas tecnologías se pueden convertir en muchas cosas al mismo tiempo pero, en realidad no son ninguna en concreto. Es más, todas ellas pueden desempeñar tantas funciones al mismo tiempo que no se le puede atribuir función específica posible, porque entre ellas se inter-fusionan generando nuevas tecnologías y servicios, porque son como una especie de confluencia.

Tecnologías que al unirse han permitido crear nuevas imágenes (con estéticas distintas), nuevos mundos y universos (que están sin estar en la realidad) y nuevas especies (seres y personajes que son, se mueve, actúan, hablan, sienten y piensan como lo hacen los humanos pero, no lo son). Y esta capacidad de imitación y simulación hace que todo sea o parezca ser, muy novedoso en el campo del audiovisual y en el ámbito artístico.

Si se hace memoria, en el cine y pensado en el androide María de *Metropolis* (Fritz Lang, 1926), encontramos ejemplos que anticipan la capacidad de imitación. Pero, es sobre todo, la literatura, la corriente fantástica y el género de ciencia-ficción, donde se haya el origen de muchas referencias que anticipan esta disposición a la simulación.

En referencia a esto, se podría terminar haciendo referencia a una obra maestra de la Literatura española y Universal de todos los tiempos, “Don Quijote de la Mancha” de Miguel de Cervantes; una obra donde página tras página está llena de metáforas. En una escena (Capítulo LXII) se hace mención de la existencia de una cabeza metálica que puede contestar a cualquier pregunta que se le haga (1993:415-424), como si se tratase de un robot programado. Pero, evidentemente, si nos situamos en aquel siglo la posibilidad de que un aparato de hierro -con apariencia de una cabeza- hablase y pudiese además responder a preguntas que se le hiciesen -como lo hace un androide hoy- era más bien propio de un engaño o farsa, como diría el escritor Miguel de Cervantes, o bien de un embrujo o hechizo, como así lo creía el personaje de su obra Don Quijote.

## **Referencias Bibliográficas**

- AMORÓS, Anna y BARRAL, Xosé. 1999. A arte cinematográfica, pureza ou síntese. **A Trabe de Ouro**, Vol. 1. Nº 37: 87-92.
- AMORÓS, Anna. 2006. “Traxedia e propaganda”, en AMORÓS, A. y NO-GUEIRA, X. (eds.). **Xéneros cinematográficos? Aproximacións e reflexións**, pp.59-66. Universidade de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela (España).
- ANDREW, Dudley. 1992. **Las principales teorías cinematográficas**. Rialp, Madrid (España). **The Major Film Theories**, Oxford University Press (United Kingdom), 1976.
- ARNHEIM, Rudolph. 1986. **El cine como arte**. Paidós, Barcelona (España). **Film as art**, University of California Press (Berkeley), 1933.

- ARNHEIM, Rudolph. 1971. **El cine como arte**. Infinito, Buenos Aires (Argentina). **Film as art**, University of California Press (Berkeley), 1933.
- AUMONT, Jacques. 1995. **Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje**. Paidós, Barcelona (España).
- BARBARO, Umberto. 1977. **El Cine y el desquite marxista del Arte**. Gustavo Gili, Barcelona (España), I-II Tomos. **Il film e il risarcimento marxista dell'arte**. Editori Riuniti, Roma (Italia), 1974.
- BAUDRILLARD, Jean. 1983. **Simulations**. Trans Paul Foss, Paul Patton, Philip Beitchman. Semiotext(e), New York (USA).
- CANUDO, Ricciotto. 1989. "Manifiesto de las Siete Artes" en ROMAGUERA, J. y ALSINA, H.(eds.). **Textos y manifiestos del cine**. pp. 15-18. Cátedra, Madrid (España).
- CASSETTI, Francesco. 2010. **Teorías del cine**. Cátedra. Madrid (España).
- CERVANTES, Miguel de. 1993. "Capítulo LXII" en **El ingenioso hidalgo Don Quijote de La Mancha**. Rueda, Madrid (España). Edición recopilada de la publicación de imprenta de Tomas Gorchs Editor, 1859.
- CLOUTIER, Jean. 2001. **Petit traité de communication. EMEREC à l'heure des technologies numériques**. Édition Carte Blanche, Montreal (Canadá).
- DAVIDSON, Drew. 2010. **Cross-media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences**, ETC Press. Disponible en <http://repository.cmu.edu/etcpres/6>. Consulta el 29.06.2015.
- DELEUZE, Gilles y KRAUSS, Rosalind. 1983. Plato and the Simulacrum. **October**. Vol. 27 (Winter): 45-56.
- ECO, Umberto. 1968. **Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas**. Lumen, Barcelona (España) **Apocalittici e integrati**, Bompiani, Milano (Italia), 1965.
- EISENSTEIN, Sergei M. 1974. **El sentido del cine**. Siglo XXI Argentina Editores, Buenos Aires (Argentina) **The Film Sense**, Harcourt, Brance and Company, Inc, New York (United States), 1942.
- EISENSTEIN, Sergei M. 1958. **Teoría y técnica cinematográfica**. Rialp, Madrid (España).
- FELDMAN, Tony. 1994. **Multimedia**. Blueprint, Londres (*United Kingdom*).
- GUBERN, Román. 1992. **Historia del cine**. Baber, Barcelona (España), 3 Tomos.
- GUBERN, Román. 1987. **La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea**. Gustavo Gili, Barcelona (España).
- JAKOBSON, Roman. 1981. **Ensayos de lingüística general**. Seix Barral, Madrid (España). **Essais de Linguistique Générale. Rapports internes et exterdu Lengage**. Editions du Minuit, París (Francia), 1973.

- JENKINS, Henry. 2008. **Cultura de la convergencia**. Paidós, Barcelona (España). **Convergence culture: where old and new media collide**. New York University Press, New York (United States), 2006.
- KRACAUER, Siegfried. 1989. **Teoría del cine. La redención de la realidad física**, Paidós, Barcelona (España) *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Oxford University Press (United Kingdom), 1960.
- PUDOVKIN, Vsevolod. 1988. “El montaje en el film”, en LUENGOS, J.(col.) **El cine soviético de todos los tiempos (1924-1986)**. pp. 175-180. Filmoteca de la Generalitat Valenciana, Valencia (España).
- ROMAGUERA, Joaquín y ALSINA, Homero (eds.). 1989. **Textos y manifiestos del cine**. Cátedra, Madrid (España).
- STAEHLIN, Carlos. 1981. **Historia Genética del Cine I. De Altamira al Wintergarten**. Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Valladolid, Valladolid (España).
- STAM, Robert. 2001. **Teoría del cine: una introducción**. Paidós. Barcelona (España).
- VILLEGAS, Manuel. 1959. **Arte, cine y sociedad**. Taurus, Madrid (España).