

El cine y la cognición.

El plano simplificado

Alberto J. L. Carrillo Canán

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (México)

Recibido: 05/06/2014

Aceptado: 08/08/2014

Todos tenemos la experiencia de ver películas comerciales y entender sus historias, sin embargo, al ver una película en realidad ni oímos ni leemos ningún relato, no vivimos ninguna experiencia literaria propiamente dicha, es decir, vemos y oímos pero de ninguna manera estamos limitados a meramente comprender oraciones ni conceptos contenidos en oraciones. Si hiciéramos el experimento de simplemente oír una película, omitiendo el verla, en la mayoría de los casos no entenderíamos la historia de la película, con lo que llegamos a la verdad de Perogrullo de que el cine es una experiencia perceptiva antes que conceptual o, dicho de otra manera, que la inteligibilidad de una película, de su historia, se basa en lo que vemos. Este hecho, básico, el que la percepción visual es la base de la inteligibilidad de las películas, plantea el problema de cómo están construidas de tal manera que viendo entendamos una trama, una historia. Por supuesto, los realizadores cinematográficos han resuelto tal problema de manera práctica desde hace poco más de un siglo y su proceder ha merecido múltiples reflexiones. Por nuestra parte en este texto consideraremos un problema muy básico de la naturaleza del plano cinematográfico, más exactamente, el problema de cómo está hecho de tal manera que al ser insertado en una secuencia con otros planos, pueda ser un elemento generador de la inteligibilidad de la historia de una película. Este problema ha sido discutido ampliamente, en particular en el marco de la teoría cognitiva del cine y aquí nos remitiremos a una de las consideraciones más recientes del mismo, a saber, la del filósofo del cine Noël Carroll (2013),¹ porque en el tratamiento de Carroll hay dos aspectos que nos parecen insuficientemente clarificados, a saber, a) la naturaleza del plano fílmico en tanto

¹ Carroll, N., "Cognitivism, Psychology, and Neuroscience: Movies as Attentional Engines", en: Shimamura, A. P., *Psychocinematics*, parte uno, *Philosophical Foundations*. Ver la referencia completa al final de este trabajo.

imagen saturada pero simplificada y b) la cuestión del movimiento como estímulo sensorial de relevancia especial. El problema es de qué manera la imagen saturada que es un plano fílmico y el movimiento en él contribuyen a la inteligibilidad de la película en vez de obstaculizarla.

El cine clásico de Hollywood y el plano simplificado

La teoría cognitiva se remite en particular a un hecho largamente aceptado en la historia del cine en general. Se trata de lo que se conoce como el *cine clásico de Hollywood*,² el cual está basado en lo que se suele llamar el *montaje invisible*. André Bazin expresa de una manera particularmente clara la naturaleza de dicho montaje. Se trataría de un artilugio de la edición cinematográfica consistente en que

“(…) las escenas se interrumpían exactamente con un propósito, a saber, analizar un *episodio* de acuerdo con la *lógica material* o *dramática* de la escena. Es esta lógica la que oculta el hecho del análisis; la mente del espectador acepta de manera absolutamente natural los puntos de vista del director, los cuales están justificados por la *geografía de la acción* o bien por el énfasis cambiante del interés *dramático*.” (WC1 24).

Lo interesante aquí es que la “lógica dramática” y la “geografía de la acción” son inequívocas, excluyen la ambigüedad en la comprensión del montaje constituido por una secuencia de planos o tomas. En particular, respecto de la “escena” captada por cada plano se tendría, nos dice Bazin, que

“(…) si la escena fuera presentada en el escenario *teatral* y vista desde el sitio de la orquesta, tendría el mismo significado (...). Los cambios del punto de vista aportados por la cámara no añadirían nada.” (WC1 32)

Este último señalamiento de Bazin es interesante porque en realidad presupone que el cine clásico de Hollywood supera en cada plano un conflicto potencial, siempre latente, entre la percepción del plano que presenta la escena y la inteligibilidad de la historia de la película. El posible conflicto al que nos referimos es el que se da entre el contenido perceptivo total de cada plano fílmico y su función específica en la inteligibilidad de la historia sugerida³ por la película de que se trate. Este conflicto es bien conocido y suele ser llamado el “conflicto entre

² Véase, por ejemplo, Bordwell, D., en: CH. Para las abreviaturas consúltese la lista bibliográfica al final de este trabajo.

³ Hay que ser conscientes de que es solamente un discurso poco reflexivo el que deja de lado que una película ni cuenta ni, tampoco, muestra ninguna historia siempre que la película no sea un único plano en el que todos los eventos se muestren de manera continua. Siempre que haya edición, es decir discontinuidades en lo que la película realmente muestra, entonces la película solamente sugiere pero no muestra una historia.

la *imagen* y la *narrativa* cinematográficas”. El conflicto surge cuando la imagen en su riqueza de elementos o por su composición distrae la atención del observador respecto de aquellos elementos del plano que deben ser captados visualmente y elaborados conceptualmente para que la historia sugerida por la secuencia fílmica sea inteligible. Veamos.

Dada la base fotográfica del cine⁴ el plano siempre es una imagen saturada, es decir, *toda* su superficie contiene información sensorial sobre lo que fue el sujeto – el contenido total – de la toma correspondiente, a diferencia de lo que pasa, por ejemplo con un esbozo, una caricatura o un esquema, en los que entre las líneas del mismo no existe más que la superficie del fondo, la que no porta ninguna información sobre el sujeto correspondiente, es decir sobre lo reproducido en la representación; estas son imágenes *insaturadas*. En principio, la saturación de toda imagen fotográfica significa que cualquier parte de la imagen hay información sensorial, sin embargo es evidente que no toda esa información es pertinente para comprender la historia que la película sugiere, sin embargo toda esa información está ahí, en el plano, y dependiendo de cómo se haya escenificado la toma, muy bien puede ser que el espectador resulte atraído por información con relevancia perceptiva que sin embargo no coincida con la relevancia cognitiva respecto de la historia sugerida por la película,⁵ lo que a efectos prácticos no resulta más que en una distracción que bien puede dificultar la inteligibilidad de la historia. En este punto un par de ejemplos ayudará a clarificar la situación discutida.

Supongamos un plano en el que se muestra a una persona que realiza alguna actividad en un jardín, actividad que es relevante para establecer una relación definida de inteligibilidad con planos subsecuentes y que, sin embargo, en el techo de un cobertizo cercano, por casualidad, está parado un gato. Si el plano tiene una duración breve y el espectador llega a reparar en el gato, muy bien puede perder de vista lo que realiza la persona. Algo similar puede ocurrir si en vez del gato en el tejado del cobertizo en el plano aparece un instrumento llamativo al lado de la persona que labora, por ejemplo una podadora roja; en este caso el contraste cromático puede ser tan intenso que la podadora tenga una gran relevancia perceptiva, captando entonces la atención, pero ninguna relevancia cognitiva para la historia.

⁴ A menos que explícitamente se diga otra cosa, en este texto nos referimos al cine análogo y suponemos el caso básico en el que los fotogramas constituyendo un plano no han sido intervenidos manualmente sino que cada uno de ellos es un registro fotográfico propiamente dicho, sin alteración manual alguna.

⁵ A lo que nosotros acabamos de llamar relevancia cognitiva respecto de la historia de la película Carroll lo llama “importancia narrativa” (P 62).

Los anteriores son ejemplos muy simples de elementos en un plano fílmico que poseen una relevancia perceptiva y, por tanto, captan la atención del observador, pero carentes de relevancia para la comprensibilidad de la trama de la película, de su historia, de tal manera que muy bien pueden dificultar la comprensión de dicha historia. Ahora bien, lo que está operando en dichos ejemplos es la insalvable saturación informativa de la imagen fotográfica, el hecho de que por la naturaleza misma de la fotografía, a saber, el ser un registro de la realidad delante de la cámara (cfr. Bazin, WC1 9-17), toda porción de su superficie porta información; es justamente la riqueza de información portada por la fotografía lo que *puede* llevar a un conflicto con la trama de la historia a cuya inteligibilidad el plano pretende servir. Los anteriores son, pues, ejemplos del siempre posible conflicto entre la imagen y la historia en una película. Por supuesto, hay otras condiciones más generales en que la riqueza del plano o imagen fílmica puede colisionar con la inteligibilidad de la trama. Un caso lo encontramos en la película de Terence Malik *Days of Heaven* (1978), la cual ha sido criticada por presentar imágenes muy bellas que en tanto tales, en tanto composiciones globales, capturan la atención del observador al margen de los elementos específicos que son relevantes para la inteligibilidad de la trama.⁶ Este es un caso interesante que se agrega a otras películas especialmente “pictóricas” – como *Los libros de Prospero* (1991) o bien *El bebé de Mâcon* (1993), de Peter Greenaway – en las que cada plano presenta una composición tan rica y exuberante, o bien tal belleza compositiva como totalidad, que justamente la atención en el plano como configuración total, compite por la atención del observador contra la atención necesaria para elementos particulares que son los significativos para entender la historia de la película.

Es claro, entonces, que tenemos el caso de elementos aislados pero visualmente relevantes y también el caso de composiciones totales impactantes y que ambos pueden competir por la atención del espectador con los elementos importantes para la inteligibilidad de la trama, dificultando dicha inteligibilidad.

En este contexto queda claro que la segunda cita de Bazin hecha arriba, según la cual en el cine clásico de Hollywood los cambios de punto de vista de la cámara no aportan nada a la escena dada la intensidad con la que está construida, supone que el montaje interno ya resolvió el posible conflicto entre imagen y trama en favor de la trama y en detrimento de la imagen. En realidad, en términos generales eso es así en el cine clásico de Hollywood, de ahí el éxito de dicho cine en sugerirnos historias, lo cual fue la base de su éxito comercial.

⁶ Es Seymour Chatman quien informa de tales críticas (FC 449)

La película típica del Hollywood clásico está construida con lo que apoyándonos parcialmente en Carroll podríamos llamar el *principio de la imagen simplificada*. Se trata de que de manera pragmática, intuitiva, Hollywood siguió la regla de, en cada plano, “entregar solamente lo necesario” (P 61), siguió el principio de que la composición del plano debe ser “realmente sobria [*quite sparse*]” (P 61), en otras palabras, que cada plano contenga básicamente “(...) aquello que necesitamos ver para seguir la historia (...)” (P 65). De hecho, Carroll sostiene, lo cual no está exento de problemas si no es dicho en referencia al cine clásico de Hollywood, que “(...) la intensa fascinación existencial de una película no tiene por qué depender de una experiencia *perceptivamente rica*.” (P 61)⁷ En el mismo sentido, Carroll afirma que “(...) un realizador cinematográfico no necesita presentar al público más que el *grado de detalle* necesario para permitirle reconocer el contenido buscado de una escena para moldear su involucramiento (...) perceptivo (...)” (P 59).

Queda claro, pues, que la teoría cognitivista del cine, tal como la expone Carroll, explica el indudable éxito del cine clásico de Hollywood en la práctica de sugerir historias, sosteniendo que tal cine nos ofrecería imágenes *simplificadas*, perceptivamente sobrias, de tal manera que el contenido de cada plano permita que el espectador capte los elementos necesarios para la inteligibilidad de la trama sin correr el peligro de distracción de dichos elementos por efecto de la riqueza perceptiva del plano en cuestión.

El concepto de la imagen simplificada

En realidad Carroll nunca utiliza el término de imagen “simplificada” sino que apoyándose en Nelson Goodman (LA 230) remite a imágenes “pictóricamente repletas” o bien “pictóricamente sobrias [*sparse*]” (P 58); por lo demás Carroll más que hablar de imágenes habla de “representaciones pictóricas” (P 58), bajo lo cual considera tanto fotografías periodísticas, planos filmicos, como caricaturas (cfr. P 58). Por nuestra parte en vez del término “pictórico” preferimos “visual”, dado que el primero remite muy fuertemente a la pintura y, por tanto, es inapropiado tanto para la fotografía como para el cine. Establecido lo anterior debemos pasar a precisar el concepto no de “representación pictórica” “sobria” sino de imagen o representación visual simplificada. Para ello podemos partir de un pasaje de Carroll:

“(...) fotografías periodísticas digitales a color (...) portan una cantidad *fenoménica* de *detalle* acerca de sus sujetos. Por el contrario, (...) una delgada línea curva (...) puede ser más que suficiente en una caricatura. (...) Cuando un artista visual o un realizador cinematográfico

⁷ Las cursivas en el interior de una cita son nuestras a menos que se indique otra cosa.

elige cómo construir una representación pictórica, (...) tiene que *decidir* que tan repleta o que tan sobria será la imagen (...)" (P 58).

El pasaje citado es interesante porque contiene en principio una contradicción, contradicción que, justamente, nuestro concepto de imagen simplificada viene a resolver. Se trata de que, en efecto, como lo señala Carroll, una fotografía contiene detalle "fenoménico", es decir, no se trata de nada construido plásticamente por un artista a partir de su habilidad manual, como ocurre en el caso del pintor o del caricaturista. La fotografía, como bien insistió en ello Bazin, es un registro lumínico de la realidad (cfr. WC1 12 nota), de todo aquello que la cámara sea capaz de captar dadas su colocación y las condiciones de iluminación. No importa si lo que está delante de la cámara es algo que está ahí de manera autónoma o algo que se dispone, se arregla, para que sea registrado por ella. En cualquier caso, trátase de una realidad independiente de la cámara o bien de una realidad dispuesta para la cámara, la cámara registra y, a saber, automáticamente. Lo que aparece en la fotografía, tiene pues un carácter de realidad (cfr. Bazin WC1 13), de *duplicación* lumínica de otra realidad. Eso es a lo que se refiere el término "fenoménico" en el pasaje citado de Carroll, lo cual es algo totalmente diferente a lo que no es en sí, realidad, sino un simple trazo de lápiz o una pincelada y todo lo que se forme *pictóricamente* con ellos. En realidad, y eso se le escapa a Carroll, una cosa es lo *fenoménico* y otra cosa es lo *pictórico*. En términos de Bazin, la fotografía es un objeto de este mundo (cfr. WC1 13), tanto como la impresión o registro que es una huella fosilizada de un dinosaurio en arcilla que se convirtió en roca, mientras que una caricatura o una pintura en tanto tales, son objetos no de este mundo sino objetos procedentes de la imaginación plástica de sus autores (cfr. WC1 13). Por supuesto, lo recién dicho es válido para todo plano filmico – no manipulado – ya que su base son fotogramas. Independientemente de cómo se haya dispuesto, escenificado, lo que está delante de la cámara cinematográfica, el resultado, el plano en sí mismo, es el registro de una realidad, otra realidad y, por tanto, un *fenómeno*, no un producto pictórico resultado de la imaginación y una habilidad manual del equipo de producción cinematográfica.

Ahora bien, en tanto fenómeno o, si se prefiere, registro lumínico, la fotografía común y corriente y el fotograma fílmico contienen y dan información lumínica homogéneamente por toda su superficie, lo cual vale también para la fotografía digital, ya que un pixel es tan informativo como cualquier otro.⁸ En otras palabras, depende del grano de la película fotográfica o, en su caso, de la definición de la fotografía digital, cuánta información porta la

⁸ Para una discusión sobre la fotografía análoga y la digital siguiendo a Bazin, véase SN, capítulo 5.

fotografía. Dada la película o el sensor digital, ni el fotógrafo ni el director cinematográfico pueden “decidir” – como dice Carroll en el pasaje citado – si la imagen es sobria o repleta. De hecho, estos términos son problemáticos, porque dos imágenes fotográficas del mismo tamaño y la misma resolución son igualmente informativas aunque una pueda ser “sobria” y otra “repleta” en términos de su contenido. Por lo demás el problema también está en el término “detalle”, en la expresión “cantidad fenoménica de detalle”, empleado por Carroll.

Lo cierto es que quien utiliza una cámara digital de una resolución dada o una película análoga de cierto grano, ya no puede decidir la cantidad de detalle fenoménico de la imagen, ese detalle no es otra cosa que la información lumínica registrada por la cámara dado el lente, el sensor o la película. En este sentido todas las imágenes fotográficas que se tomen con los mismos presupuestos sin igualmente repletas: son *homogéneamente informativas* por toda su superficie con total independencia de sus sujetos. Esto contrasta radicalmente con, digamos, el caso del caricaturista o del dibujante, quien puede elegir cuántos y cuáles trazos realiza, qué tanto cubre con ellos la superficie que utiliza. Este sí que puede decidir si su imagen es sobria o repleta. Análogamente, el pintor puede decidir si pinta un fondo o una textura de ropa o de piel, digamos, más o menos homogéneamente, con lo que su pintura será más sobria o más repleta. Esto nos lleva nuevamente al caso de la fotografía.

Como lo señalamos, bajo las mismas condiciones técnicas las fotografías portan la misma cantidad de información con independencia de su sujeto. Entonces, lo que sí pueden hacer tanto el fotógrafo como el director cinematográfico es simplificar el sujeto a registrar fotográficamente, lo que, insistimos en ello, no significa en lo absoluto variar la “cantidad fenoménica de detalle” en la fotografía: la información lumínica portada por las fotografías en igualdad de condiciones técnicas es la misma. Lo que se puede hacer es convertir la información en redundante. Así, la fotografía de una pared de un color homogéneo, digamos amarillo, informa pero es altamente redundante. Una zona de la fotografía no aporta información realmente relevante en relación con otra zona de la misma fotografía salvo la de que las zonas correspondientes del sujeto presentan el mismo color. La información de la distribución espacial del color es lo único que no es redundante, mientras que el color si es redundante.

Para clarificar la discusión anterior, supongamos que la pared amarilla se divide en cuadrados del mismo tamaño y que cada uno de dichos cuadrados queda representado por las coordenadas de centro y por el color del cuadrado – algo análogo al caso de los píxeles cromáticos en las fotografías digitales a color –. Entonces la información aportada por la

2014 – Vol. 9 – Número IX – Resistencia, Chaco, Argentina. pp. 1-13

fotografía respecto de dos de los cuadrados mencionados será (a, b, A) y (t, s, A), donde las duplas (a, b) y (t, s) representan las coordenadas de los centros de los cuadrados – respecto de algún eje cartesiano – y A representa el color amarillo de ambos cuadrados. Si el segundo cuadrado tuviera un tono verde, entonces la información sería (a, b, A) y (t, s, V). Claramente el segundo par de triadas es más informativo que el primer par dado que en el primer par A es redundante. Solamente varía la información sobre la localización del color pero no la información del color mismo.⁹

En el caso de un plano fotográfico típico, la simplificación consistente en que el sujeto fotográfico tenga menos objetos distinguibles los unos de los otros y objetos más o menos grandes, objetos de texturas relativamente homogéneas, digamos pocos muebles, grandes y más bien minimalistas, y también fondos grandes y más o menos homogéneos, por ejemplo más cielo que edificios, más pradera que animales, más pared llana que mobiliario, lleva a un efecto de redundancia por igualdad – o por lo menos por gran similitud de zonas de la imagen fotográfica correspondiente–. El detalle fenoménico es ciertamente informativo pero mucha de su información resulta redundante. Es claro que la redundancia informativa tiene que ver con una simplificación de la imagen, en el caso del plano, una simplificación en la composición de su sujeto. La fotografía y el fotograma simplificados a partir de un sujeto con redundancia son imágenes saturadas o repletas de información pero también sobrias.

Por supuesto, la simplificación de la imagen o representación visual cinematográfica, es decir, del plano, debe llevar preferentemente a que lo que aparezca en el plano no sea mucho más de lo que es relevante para la comprensión de la historia de la película. Es decir, lo que aparezca en el plano con relevancia perceptiva – *perceptual saliency* – debe ser básicamente lo que es relevante para la inteligibilidad de la historia de la película. Esta condición la podemos formular diciendo que el principio debe ser que la *relevancia perceptiva* coincida con la *relevancia intelectual* para la película, que no es otra que la relevancia para la historia de dicha película.

En general podemos afirmar que la condición de coincidencia más o menos estricta entre la relevancia perceptiva del plano con su relevancia intelectual, conlleva el que la tensión entre imagen e historia propia de cada plano fue resuelta a favor de la historia y, precisamente, mediante la simplificación de la imagen, mediante un cierto empobrecimiento de la misma. Informativamente el plano sigue siendo repleto o saturado, pero la información saturada aqueja una gran redundancia. En principio, pues, el éxito del cine clásico de

⁹ Acerca de la cantidad de información véase PhF y también KI.

Hollywood, orientado a las historias filmicas, supone que en general los directores rechazaron más o menos sistemáticamente el crear planos saturados con una gran cantidad de información no redundante. De esa manera los directores habrían aplicado la idea de que la “estructura informativa” (P 65) de los planos sería tal que dirigiría “nuestra atención a lo que necesitamos ver para seguir la historia” (P 65).

El plano simplificado y el movimiento

Hasta ahora nos guiamos por la tesis de Carroll de que el éxito de una película “(...) no tiene por qué depender de una experiencia *perceptivamente rica* (...)” (P 61), es decir, la tesis de que para el cine tradicional de Hollywood lo que interesa es, básicamente, que se ponga atención a lo que “(...) es *significante* en la narrativa de la película.” (P 54)¹⁰ Es en este contexto que Carroll menciona explícitamente “los movimientos abruptos o los cambios en la intensidad lumínica” (P 60), pero nada más. Dejando de lado las razones que Carroll pueda tener para omitir el tratamiento explícito del movimiento en los planos filmicos, el hecho es que los planos son series de fotogramas justamente porque el cine es imagen en movimiento, por lo que tal fenómeno, el movimiento, merece una consideración específica.

En términos generales, es decir, no en el cine sino en el marco de nuestras actividades cotidianas, pragmáticas, “[e]l entorno está repleto de información (...)” (P 60) que, para ser más exactos, es primeramente información puramente perceptiva. Pero cómo es natural, no toda esa información es igualmente relevante en su respectivo contexto pragmático el cual siempre está centrado en ciertas actividades o metas. El primer nivel de relevancia es la ya aludida “relevancia perceptiva” (P 60), es decir, se trata de aquellos aspectos o elementos del entorno que son, en este caso, visualmente notables en sí mismos, independientemente de su relevancia pragmática. Ciertamente, aquello que en el entorno es perceptivamente relevante suele ser también relevante pragmáticamente, pero no siempre es el caso. Así como arriba ya quedó clara la diferencia entre relevancia perceptiva y relevancia intelectual en el cine, ahora

¹⁰ El lector informado posiblemente habrá notado que hemos evitado hasta donde ha sido posible utilizar el término “narrativo” y sus relativos, de tal manera que hemos hablado de películas que sugieren una historia y no de películas o cine narrativo. La razón es que estamos convencidos de que el término “narrativo” remite a la muy específica experiencia estética literaria, la cual es muy diferente de otras experiencias estéticas, incluida la cinematográfica. El simple uso de expresiones como “cine narrativo” coloca de entrada la consideración de un medio que no es literario en el marco de una conceptualidad específicamente literaria, lo cual – y hay muchas muestras de ello – tiende a oscurecer la especificidad del medio fílmico al remitirlo al literario, al verlo básicamente como una forma de “narración”. Nosotros reservamos los términos “narrativa”, “narrativo”, exclusivamente para lo relativo a relatos, ya sea escritos o verbales – lo cual merecería ya de por sí una consideración especial porque hay diferencias radicales entre la oralidad y la textualidad –.

2014 – Vol. 9 – Número IX – Resistencia, Chaco, Argentina. pp. 1-13

debe quedar claro que existe la diferencia entre relevancia perceptiva y relevancia pragmática en los contextos de la vida cotidiana. El propio Carroll da el ejemplo de que si uno quiere saludar a su hermano lo que interesa es saber dónde está situada su mano y no cuál es el logo de su playera (cfr. P 59) aunque tal logo pueda ser muy llamativo visualmente. Un logo llamativo tendría relevancia perceptiva pero no pragmática en el contexto que nos ocupa.

En cuanto al cine, exactamente el movimiento, especialmente el abrupto, nos presenta un caso de intensa relevancia perceptiva que no necesariamente tiene relevancia pragmática o, para el caso, intelectual. Para convencernos de ello variemos el ejemplo dado arriba de un plano cinematográfico con una persona realizando una actividad relevante para la historia en un jardín cerca de un cobertizo en cuyo tejado está un gato. Supongamos ahora que el gato súbitamente da un salto. En este caso aun si un observador no había visto el gato, el movimiento del gato hará muy difícil que el observador no lo note, pero, siguiendo nuestro razonamiento en el caso de este ejemplo dado arriba, si el gato inmóvil no tenía relevancia intelectual, relevancia para la historia de la película, eso no cambia por el hecho de que haya saltado. La situación es que si de por sí el gato quieto era un elemento perceptivamente relevante pero no lo era cognitivamente, al dar el salto se hace todavía más relevante que antes en términos perceptivos pero no gana ni un ápice de relevancia para la historia. La disparidad entre la relevancia perceptiva y la relevancia intelectual del gato se hace todavía mayor. El gato inmóvil era ya un distractor más o menos poderoso, el gato saltado es un distractor mayúsculo que centra la atención en él en detrimento de la comprensión de la trama.

Con lo anterior llegamos a otra verdad de Perogrullo, muy clara para los realizadores pero no evidente para los teóricos del cine, a saber, si como lo subrayamos arriba el cine es antes que nada visibilidad, visibilidad antes que conceptualidad – y por eso el cine es cine y no literatura –, en el cine no solamente tiene que cuidarse lo que se ve en cada plano cinematográfico sino que, justamente porque el cine es en principio imagen en movimiento, en él tiene que cuidarse en especial qué se mueve en cada plano. Muchos animales superiores, en particular los predadores que tenemos los dos ojos al frente de la cara, estamos evolutivamente diseñados para centrar nuestra atención de manera automática, involuntaria, en el movimiento. Ya nuestra experiencia con gatos y con perros nos muestra que estando estos perfectamente inmóviles y tranquilos, cualquier movimiento llama poderosamente su atención y muchas veces genera respuestas motrices inmediatas, por ejemplo de cambio de postura de la cabeza – para no hablar ya de respuestas específicamente oculares como

cambios espontáneos en las pupilas –. Nosotros mismos sabemos a la perfección que cualquier cosa que aparezca en nuestro campo visual periférico, también los llama poderosamente la atención y si aparece súbitamente prácticamente no podemos más que reaccionar a ese movimiento colocando al estímulo visual en nuestra visión central mediante un movimiento de los ojos o de la cabeza.¹¹

La inteligibilidad expedita de la historia de una película, sobre todo en vista de la corta duración que en general tienen los planos, requiere que cada plano sea una imagen simplificada no solamente por su composición, por la cantidad, tipo y textura de los elementos que aparecen en él, sino, además y muy especialmente simplificada en cuanto a los movimientos que aparecen en él y el tipo de los mismos. De hecho, en un solo plano pueden moverse al mismo tiempo diferentes elementos, pero algún movimiento puede ser más relevante perceptivamente que otros y más vale que se trate del movimiento que es el relevante para la inteligibilidad de la historia de la película. Así por ejemplo, en una toma de automóviles en una autopista, el que vaya más rápido o, eventualmente, en sentido contrario, será más llamativo que todos los demás autos en movimiento; obviamente tal auto discordante respecto de los demás, debe ser el relevante – significativo – para la trama de la película, de lo contrario no será más que un elemento fuertemente distractor y, a fin de cuentas, perturbador para nuestra comprensión de la película.¹²

Conclusión

En la discusión anterior hicimos abstracción de una gran cantidad de consideraciones de la teoría cognitiva del cine en el examen de factores que determinan la inteligibilidad de la historia de una película, para concentrarnos exclusivamente en cómo es que en términos cognitivos se puede explicar que el tipo de cine comercial conocido como el cine clásico de Hollywood haya tenido tanto éxito generando películas con historias. Sus historias siempre fueron muy comprensibles y eso tiene que ver, entre otros muchos factores, en particular con el uso de planos con imágenes simplificadas, con imágenes en las que en general se sacrifica la riqueza y la complejidad de la composición del plano en aras de que los elementos perceptivamente más relevantes sean precisamente aquellos que también son los relevantes para la inteligibilidad de la historia de las películas. Esto último significa en particular que, dada

¹¹ Para una discusión más amplia de este problema en relación con el video de *Beauty* (2014) de Rino Stefano Tagliaferro, véase nuestro texto MP, que aparecerá próximamente en Glimpse.

¹² El hecho de que en un plano mostrando a gente caminando por la calle, una persona parada a un lado también resulte llamativa, muestra que el problema general es más amplio y remite a los contrastes de todo tipo, pero renunciamos a tratar este tema en el presente texto.

la relevancia perceptiva de todo movimiento y dado que los planos fílmicos son imágenes en movimiento, la simplificación de la imagen conlleva el control de los movimientos, que los elementos móviles en los planos sean por lo general pocos y si son muchos, que sean, nuevamente los relevantes para la comprensión de la historia. Carroll tendría algo similar en mente al decirnos que el enmarcado que da el plano para mostrarnos una escena en general sirve para mostrar “(...) exactamente lo que necesitamos ver (...) para cumplir el objetivo de seguir la narrativa.” (P 66)

En términos generales resulta, entonces, que el cine clásico de Hollywood tiende a presentar planos con imágenes empobrecidas respecto de otros tipos de cines que ponen el acento, más que en la historia de la película, en su riqueza plástica visual. Cognitivamente, lo que hay que reconocer es el problema general de la posible desarmonía entre la relevancia de lo que se ve en el plano y lo que realmente hay que atender en él para comprender la película. Este problema no es exclusivo del cine, también se da en forma un tanto diferente en los contextos pragmáticos, pero en ellos la orientación práctica del individuo que recibe estímulos perceptivos y que tiene que entender la situación para actuar en ella, lleva a que dicho individuo recurra a “rutinas visuales” – en las que se descarta información de manera selectiva pero eficiente (cfr. P 64-6) –, lo que le permite discriminar entre diferentes elementos perceptivamente relevantes para atender mayormente a los que son necesarios para actuar en la situación correspondiente. Sin embargo, en el caso del cine no hay ningún contexto pragmático sino que más bien existe lo que tradicionalmente se ha conocido como una *distancia estética* respecto de lo que se ve en el plano. Pase lo que pase en los planos y en las secuencias, el espectador sabe que “solamente es cine”. Por ello más que recurrir a una homologación entre la percepción cotidiana y la percepción cinematográfica, como en gran parte hace Carroll, en este texto recurrimos simplemente a la factura de los planos que conforman las secuencias de las películas para decir cómo es que Hollywood logra que entendamos sus historias fílmicas. El propio Carroll sabe esto e implícitamente lo dice cuando reconoce que “[p]or supuesto, no todas las secuencias están modeladas con base en el supuesto el observador interesado (...)” (P 65), el cual en el cine usaría el análogo a las “rutinas visuales” propias del caso pragmático. De hecho, aunque Carroll sugiere que las secuencias – más que los planos aislados – “imitan” la visión del sujeto pragmático (cfr. P 63, 66), lo cierto es que ya para los simples planos vale que “(...) una parte significativa del trabajo cognitivo necesario para percibir y comprender una película ha sido realizado de antemano en el proceso de producción.” (P 61) En otras palabras, el cine clásico de Hollywood se basó planos

que se producían mediante una simplificación cuidadosa de los planos del tipo de la aquí discutida, orientada a la inteligibilidad de sus historias fílmicas.

Bibliografía

WC1 = Bazin, A., *What is Cinema?* Vol. 1, University of California Press, California, 2005.

SN = Carrillo Canán, A. J. L., *Fotografía, cine, juegos digitales y narrativa. Estudios sobre la sensibilidad novomediática*, Universidad Autónoma de Puebla, México 2013.

CH = Bordwell, D., *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, Columbia University Press, 1985.

MP = Carrillo Canán, A. J. L., et al, "Movement and Pictorial Space: The Video 'Beauty'", de próxima aparición en: *Glimpse*, (revista de la Society for Media and Phenomenology) 2015.

P = Carroll, N., "Cognitivism, Psychology, and Neuroscience: Movies as Attentional Engines", en: Shimamura, A. P., *Psychocinematics*, Shimamura, A. P. (ed.), *Psychocinematics. Exploring Cognition at the Movies*, Oxford, University Press, Oxford, 2013.

FC = Chatman, S. "What Novels Can Do That Films Can't (and vice versa)", en: Braudy, L., Cohen, M. (eds.), *Film Theory and Criticism. Introductory readings*, Oxford University Press, New York, 2004.

KI = Dretske, F., *Knowledge and the Flow of Information*, MIT Press, Cambridge, 1982.

PhF = Flusser, V., *Für eine Philosophie der Fotografie* (1983), European Photography, Göttingen, 1999.

LA = Goodman, Nelson, *Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols*, The Bobbs-Merrill Company, Inc., 1968.