

# METAMORFOSIS DEL RITMO DINÁMICO SILENTE A LA PASIVIDAD DEL CUERPO EN LA FICCIÓN METAMORPHOSIS FROM SILENT DYNAMIC RHYTHM TO THE PASSIVITY OF THE BODY IN FICTION

## Resumen

El cine mudo en sus inicios destacó la potencialidad expresiva y comunicativa del cuerpo con el exacerbamiento de la gestualidad y las acciones. Sin embargo, el cine de ficción actual se enfrenta a una tendencia contraria: la pasividad del movimiento del cuerpo. Este estudio analiza la representación del cuerpo de tres películas del cine silente actual desde un triple enfoque: el movimiento, la inmersión y la tecnología. Los resultados confirman la predominancia de la mente frente al cuerpo.

## Palabras clave

Cine mudo, Cuerpo, Movimiento, Pasividad, Tecnología.

## Rocío del Pilar Sosa Fernández

Universidad de Santiago de Compostela, España

Comunicadora audiovisual e investigadora predoctoral en formación. Su tesis se centra en el potencial educativo de las tecnologías inmersivas en el ámbito educativo universitario.

ISSN 2254-7037

Fecha de recepción: 16/IV/2023  
Fecha de revisión: 21/VII/2023  
Fecha de aceptación: 03/VIII/2023  
Fecha de publicación: 30/X/2023

## Abstract

In its beginnings, silent cinema emphasised the expressive and communicative potential of the body by exacerbating gestures and actions. However, current fictional cinema is confronted with an opposite tendency: the passivity of body movement. This study analyses the representation of the body in three films of current silent cinema from a triple perspective: movement, immersion and technology. The results confirm the predominance of the mind over the body.

## Key words

Body, Movement, Passivity, Silent Cinema, Technology.

## Enrique Castelló Mayo

Universidad de Santiago de Compostela, España

Doctor en Ciencias de la Comunicación y Profesor Titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Es responsable del grupo de referencia competitiva Estudios Audiovisuais (GI:1786).

## Roi Méndez Fernández

Universidad de Santiago de Compostela, España

Doctor en Investigación en Tecnologías de la Información y Profesor en Ciencias de la Comunicación. Autor de publicaciones sobre platós virtuales de televisión, la interacción humano-computadora y los entornos inmersivos generados por ordenador.

Código ORCID:

Rocío del Pilar Sosa: 0000-0003-1915-3990

Enrique Castelló: 0000-0003-2405-6538

Roi Méndez: 0000-0002-3704-7297

DOI: <http://dx.doi.org/10.30827/quiroga.v0i22.0006>

## METAMORFOSIS DEL RITMO DINÁMICO SILENTE A LA PASIVIDAD DEL CUERPO EN LA FICCIÓN

### 1. INTRODUCCIÓN

**E**l cine desde sus inicios ha tenido el potencial de convertir la realidad de un contexto específico en imágenes y anticipar acontecimientos que aún no han sucedido<sup>1</sup>. Esta capacidad del séptimo arte viene dotada de su potencialidad para hacer que situaciones improbables tomen cuerpo, crear escenarios y materializar desarrollos tecnológicos que aún no se han desplegado. Esta relación entre la tecnología y el cine siempre ha mantenido una correspondencia recíproca, nutriéndose la una con la otra. En la misma línea, el contexto actual que nos rodea centrado en una sociedad consumista de una vorágine de imágenes hasta un punto de saturación nunca visto, origina el replanteamiento de las estructuras más tradicionales de la industria cinematográfica.

El cine ha naturalizado la constante disponibilidad y uso de la tecnología en la gran pantalla. Durante décadas, el empleo de la tecnología fue representado de modo fatalista y destructivo, dotándolo de una visión distópica. Sin embargo, la tendencia de los últimos años refuerza la utilización de dispositivos tecnológicos como una

acción natural<sup>2</sup>. Es innegable que el séptimo arte ha tenido que renovarse intentando integrar nuevas formas de visualización y atracción de un usuario cada vez más disperso. Para lograr este cometido, ha empleado herramientas inmersivas, modificando de esta manera no solo el visionado, sino también el relato, convirtiendo la simple recepción en una experiencia para el espectador.

Es necesario enfatizar que la integración de tecnologías crece paulatinamente dentro del cine de ficción. Esta influencia mutua repercutirá en la producción cinematográfica y en la narrativa del relato<sup>3</sup>. Tecnologías inmersivas como la realidad virtual han ido apoderándose del relato, llegando a difuminar la distinción entre el mundo creado por ordenador y el mundo real<sup>4</sup>. Esta tendencia se ve influenciada por la utilización de dispositivos inmersivos como gafas de realidad virtual, cascos, sensores de movimientos; entre otros, lo que podría conllevar a una posible pasividad del cuerpo ante la preponderancia de la mente.

Esta experimentación del cine gracias a las tecnologías inmersivas puede remontarse al cine

de los años veinte, cuando la falta de sonido propició un nuevo tipo de lenguaje gestual y corporal de los personajes. Como afirma Díaz Gandasegui<sup>4</sup>, el cine es el producto de la relación de la máquina con el arte. Esta relación ha posibilitado una metamorfosis que le da libertad a los creadores no solo de alterar la realidad tal como la concebimos, sino de modificar la forma de visualizar del espectador, en la que pasa de ser un simple receptor para crear o modificar su propia historia.

El cine es un arte vivo en constante cambio que debería adecuarse a los tiempos y preferencias del mercado<sup>4</sup>, ya que depende del consumo de los espectadores para su subsistencia. Uno de los géneros más emblemáticos de la industria cinematográfica ha sido el cine mudo, siendo un referente de múltiples películas, y cuya producción es cada vez menos frecuente. Sin embargo, producciones como *El artista*<sup>5</sup> abren nuevos puntos de debate hacia la actualización de este tipo de producción audiovisual y su concepción en la sociedad actual. Si esta problemática la enfocamos al ámbito iberoamericano, el panorama es aún más desolador. Las escasas referencias visuales dificultan el trabajo de investigación<sup>6</sup> debido quizás a los problemas de conservación del material producido en esa época, que no posibilitarían un análisis en mayor profundidad.

El estudio del cine mudo siempre ha estado enmarcado, especialmente en Iberoamérica, a la contextualización teleológica, siendo concebida como un cine de los orígenes que sumado a la escasez de material disponible para su visionado, deja de lado el análisis de una época de gran producción audiovisual<sup>7</sup>. La creación de cine silente actual, en un entorno rodeado de tecnología, suele ser escaso<sup>8</sup>, aún en mayor medida en el ámbito hispanoamericano.

Es contradictoria la creación de un cine mudo en un entorno en el cual prima el sonido. En

los años veinte era lo establecido debido a las carencias de la tecnología. Sin embargo, las características propias de este formato aún son recurrentes en producciones actuales, poniendo el debate hacia la modificación de un relato más adecuado al contexto actual.

La evolución del cine se orienta a implicar más al espectador, mediante el uso de diferentes herramientas que permitan una mayor inmersión en el relato o la identificación con los personajes. Esta tendencia se ha incrementado debido a la integración de las plataformas digitales. Además, el cine del futuro va orientado a una experiencia más inmersiva en la narración y una mayor interacción por parte del espectador. El contexto actual provoca el cuestionamiento del futuro de las producciones de cine mudo. Es decir, si la producción cinematográfica muda tiene en consideración las nuevas tendencias de la producción de ficción. Entre los planteamientos a considerar es relevante preguntarse si las creaciones actuales ya incluyen elementos más interactivos o inmersivos en su relato o si simplemente su creación sigue siendo una oda al cine mudo concebido para otra época y contexto social.

Por otra parte, el cine mudo prioriza el ritmo rápido de las acciones mediante la aceleración de movimientos representados en la gran pantalla. Esta rapidez era materializada con la integración de coches en movimiento a gran velocidad o la perspectiva de los pasajeros desde la ventanilla de un tren en movimiento; esta prontitud de las acciones luego se vería reducida por la inclusión del sonido. Para que los movimientos pudieran ir en concordancia con lo que decían los personajes, se redujo la velocidad de las acciones<sup>9</sup>.

En la misma línea, este tipo de cine resaltó al cuerpo como una forma expresiva y comunicativa, dándole al relato un ritmo más rápido,

manteniendo la atención del espectador con acciones constantes y el exacerbamiento de la gestualidad; como una manera de suplir la falta de audio. Esta carencia se debía a la falta de sincronización del sonido con la imagen, sin embargo, el desarrollo tecnológico propiciaría su unión en el lenguaje audiovisual.

Este estudio analiza el cine mudo actual, en el contexto iberoamericano, desde una nueva perspectiva que lo compara con obras cinematográficas que introducen tecnologías inmersivas. La finalidad es el análisis desde una triple orientación: la representación del movimiento del cuerpo en contraste con la mente, el grado de inmersión y el papel de la tecnología empleada. La estructura de esta investigación es la siguiente: en primer lugar, se contextualiza el objeto de estudio. A continuación, se establecen los objetivos y metodología empleada, para posteriormente mostrar los resultados obtenidos del análisis. En último lugar se brindan las conclusiones de este estudio y las futuras líneas de investigación.

## 2. METODOLOGÍA

Este estudio sigue una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido de cine de ficción mudo de países de habla hispana. La metodología elegida se justifica por el objetivo principal de la investigación, que es obtener una visión holística del fenómeno estudiado<sup>10</sup>. La investigación cualitativa brinda las bases para comprender un problema, facilitando su adecuación a diferentes temáticas de estudio, y siendo una herramienta muy útil para la multidisciplinariedad de la exploración.

Para conseguir tal fin, se han optimizado tres enfoques para el análisis. Este planteamiento sigue la línea de las principales características del cine mudo más emblemático de Charles Chaplin, en el cual predominaba la recurren-

cia de acciones, la gestualidad, la pantomima; todas ellas con una orientación teatral<sup>11</sup>. En primer lugar, se analiza la representación visual del movimiento del cuerpo, desde el tipo de plano empleado, el cambio de tomas y la gestualidad de los personajes. A continuación, se presenta el nivel de inmersión del relato desde su perspectiva de la veracidad de la realidad de los personajes. Este enfoque pretende analizar los condicionamientos del pensamiento crítico de los personajes para delimitar su concepción de lo real o lo que el espectador cree que es real. Finalmente, el último enfoque versa sobre la inclusión de un entorno tecnológico que podría repercutir en la preponderancia de la actividad mental.

La selección de la muestra se basa en tres parámetros: producciones del cine mudo de las últimas dos décadas, creaciones audiovisuales de países de habla hispana y la obtención de reconocimientos de la crítica internacional mediante nominaciones o galardones. Es relevante destacar que existe una escasa producción de cine mudo, especialmente en los últimos años, por lo que se intentó incluir la mayor cantidad de producciones. Después de realizar el filtro de los tres criterios establecidos en esta investigación, se seleccionaron tres producciones de años diferentes y que puedan representar de forma genérica la producción cinéfila muda de los últimos veinte años. La muestra seleccionada está constituida por tres países de habla hispana con producciones de cine silente como *La antena* (Argentina, 2005)<sup>12</sup>, *Blancanieves* (España, 2012)<sup>13</sup> y *Trilogía muda* (Perú, 2022)<sup>14</sup> en comparativa con el largometraje, éxito de taquilla, *No te preocupes querida* (Estados Unidos, 2022)<sup>15</sup> con una narrativa predominantemente inmersiva. Se seleccionó esta última producción para ejemplificar la tendencia de la narrativa y ver las posibles similitudes de esta producción con la muestra seleccionada.

### 3. RESULTADOS

En este apartado se muestran los resultados obtenidos del análisis de contenido desde un triple enfoque: la representación del movimiento del cuerpo en la pantalla, la inmersión de los personajes y el contexto de uso de la tecnología. A continuación, se desglosan los principales hallazgos del análisis de la muestra fílmica en orden cronológico, para posteriormente realizar una comparativa con una producción de orientación más inmersiva en el relato.

#### 3.1. *La antena*

Esta producción argentina fue dirigida por Esteban Sapir en el año 2007. El relato versa acerca de una ciudad que se ha quedado sin voz y está sometida a una represión de los medios de comunicación, con una evidente monopolización de la información. El villano de la historia emplea una máquina transmisora de ondas hipnóticas para fomentar el consumismo de sus productos por una población imperfecta. Esta obra tuvo buena aceptación de la crítica, siendo ganadora de tres galardones de los premios Sur otorgado por la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de Argentina. Este relato narrado en blanco y negro, acompañado de textos que reafirman el poder de la palabra es una semblanza al cine mudo en sus orígenes. La ausencia de sonido se difumina con la abs-

tracción del relato y la música incrementa los momentos cúlpe de la narración.

En relación con el movimiento, se observa un énfasis en el detalle de partes de cuerpo como las manos, los pies y la boca con perspectivas de cámara más cerradas. Estas tomas se ejemplifican con una aceleración en la gestualidad en acciones como tocar el piano o el movimiento de los labios al hablar. Este incremento del ritmo se ve impulsado por transiciones de plano rápidas y cortes de la acción de los personajes.

Por otra parte, es evidente la difuminación de lo real y virtual en el relato. La inclusión del cuerpo textual como si se tratase de un objeto sintético integrado con independencia de movimiento, que interactúa con los personajes y en muchas ocasiones está superpuesto sobre el cuerpo o la boca de los sujetos. Otro objeto insertado como recurso utópico son las figuras armadas en el imaginario infantil que brindan pinceladas del grado de inmersión que tiene el relato.

La presencia de la tecnología, representada por una máquina hipnótica con ondas en espiral muestra el poderío de las máquinas y su influencia como posibilitadora de experiencias. Además, en la misma línea de afinidad con la tecnología, el relato está narrado como si se tratase de una experiencia virtual en primera persona. La visualización tiene una perspectiva

80



Fig. 1. Esteban Sapir. *La antena*. Fotograma de la película. 2007. Argentina.



Fig. 2. Esteban Sapir. *La antena*. Fotograma de la película. 2007. Argentina.

de gafas de realidad virtual haciendo foco en labios, manos, textos escritos u otros planos, como si se tratase del lente de una cámara.

### 3.2. *Blancanieves*

Esta producción española de Pablo Berger tiene una duración de 102 minutos y fue estrenada en 2012. El relato es una adaptación del popular cuento de los hermanos Grimm, *Blancanieves*, ambientada en la ciudad de Sevilla de los años veinte y narra las aventuras de una niña atormentada por su madrastra, siendo una oda a la cultura taurina española. Fue una película muy aclamada por la crítica, ganadora de varios certámenes como los Goya, el Festival de San Sebastián, Premios del Cine Europeo, Premios Ariel, entre otros. La obra sigue los parámetros del origen del género mudo, integrando recursos como los diálogos escritos, la imagen en blanco y negro y la incrustación de sonido ambiental.

El ritmo del relato se incrementa debido a los cortes de plano rápidos o al uso de la música como intensificador. De igual manera, el cambio de escenas va secuencial a la superposición de un plano por el siguiente, por lo que la transición no es brusca. Se observa también, la comicidad de las acciones como una forma de alegoría al

cine mudo de Charles Chaplin, con movimientos rápidos, sumados a la música que intensifica el ritmo y a la gestualidad de los personajes.

También es recurrente el uso de planos cerrados de pies en movimiento, así como la representación de detalles de los rostros con la finalidad de centralizar la atención hacia los gestos de los personajes, principalmente en los momentos de mayor tensión narrativa. Esta contraposición del movimiento de los pies entre ambas perspectivas, el sujeto que huye y el que lo persigue, aumenta el dinamismo de la escena. Se observan diferencias en las dimensiones de los cuerpos en la persecución que condicionan la velocidad de los movimientos.

No se percibe un grado de inmersión ni la presencia de la tecnología, solo es relevante destacar que existen elementos disruptivos de la realidad concebida en ese entorno. El realismo mágico<sup>16</sup> de las obras de García Márquez<sup>17</sup> está presente durante las escenas emblemáticas del cuento, tales como la mordida de la manzana o el beso del príncipe que despierta a la protagonista. En la obra analizada, existe una contraposición entre el relato de ficción y la representación de la realidad de la época, que confluye de forma armónica sin romperse el hilo narrativo de la obra.



*Fig. 3. Pablo Berger. Blancanieves. Fotograma de la película. 2012. España.*



*Fig. 4. Pablo Berger. Blancanieves. Fotograma de la película. 2012. España.*

### 3.3. *Trilogía muda*

Esta coproducción peruana-argentina fue dirigida por Daniel Rodríguez y estrenada el año 2022. Este medimetraje incluye tres episodios consecutivos con una duración total de 41 minutos y su realización abarcó más de dos décadas. La trama narra las ilusiones de los personajes en diferentes contextos, donde el espejismo es una forma de escape de la cruda realidad que los rodea. Los relatos enfatizan acciones cotidianas desde una perspectiva que no delimita lo real de lo imaginario. Pese a su reciente estreno, la cinta es ganadora del premio a mejor película NewBorn Short Film Festival. No todos los relatos se narran en blanco y negro, y su estética mantiene referencias visuales del cómic. Dos de los episodios emplean la esencia más clásica del cine mudo, mientras que el restante es en color.

Las tres narraciones siguen una evolución en la representación de la movilidad del cuerpo. El primer episodio muestra el movimiento más clásico del cine mudo, con la visualización de primeros planos de los movimientos rápidos de los pies y la gestualidad del rostro.

Esta tendencia constante se refuerza con la inclusión de la música y la exageración de las acciones de los personajes. A diferencia del primer relato, la sensibilidad del cuerpo hace que los personajes de la narración siguiente busquen formas más físicas y que el dolor sea la confirmación de lo real. Finalmente, en el tercer relato observamos la rigidez y ausencia del movimiento en planos más abiertos.

Por otra parte, la tecnología no es un tema tratado o simbolizado dentro de la narración, es casi efímera la presencia de dispositivos tecnológicos sin concretar la temporalidad de la época. La única referencia tecnológica es una lavadora en la tercera historia.

Se observa una difuminación de la realidad, para dar pie a una existencia utópica reflejada en las ilusiones de los protagonistas. En el primer relato, se busca la materialización ante el abandono de una mujer en la pintura. Es el personaje quien crea su propia realidad, modificándola como producto de la carencia de afecto que siente después del abandono de su amada. Sin embargo, en el siguiente relato la materialización no podría ser plausible, ya que el grado de inverosimilitud de la historia, la aparición de un ser fallecido, provoca que el personaje se cuestione la veracidad de lo que está viviendo, sin embargo, termina sucumbiendo a la tentativa de sus propias emociones. En contraposición con



*Fig. 5. Daniel Rodríguez Risco. Trilogía muda. Primer episodio. Fotograma de la película. 2022. Perú.*



*Fig. 6. Daniel Rodríguez Risco. Trilogía muda. Segundo episodio. Fotograma de la película. 2022. Perú.*



Fig. 7. Daniel Rodríguez Risco. *Trilogía muda*. Primer episodio. Fotograma de la película. 2022. Perú.

las anteriores, el nivel de realismo de la última narración es más plausible. Lo impactante es el grado de indiferencia de los sujetos ante las situaciones, la represión de sus emociones y la mecanización de las mismas sin el tiempo suficiente para procesarlas.

### 3.4. *No te preocupes querida*

Esta obra estadounidense dirigida por Olivia Wilde fue estrenada el año 2022. Narra la historia de una pareja que vive en una comunidad ideal de felicidad de los años cincuenta. Esta representación releva a la mujer a las labores domésticas y el cuidado de los niños, siendo los

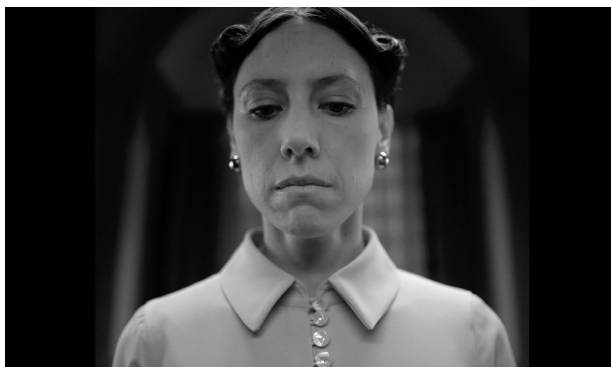


Fig. 8. Daniel Rodríguez Risco. *Trilogía muda*. Tercer episodio. Fotograma de la película. 2022. Perú.

hombres quienes proveen lo necesario para la supervivencia y en la cual no existen problemas económicos ni sociales. La protagonista se cuestiona esta vida utópica descubriendo una cruda realidad. Esta película tuvo buena recepción de taquilla desde su estreno y sigue una serie de lineamientos de otras obras que integran a la realidad virtual tanto en el contenido como en la forma de visualización.

A modo de comparación con las producciones de la muestra son notables ciertas similitudes. En primer lugar, el ritmo de la narración es más pausado mientras presenta las características del entorno utópico en el que se desarrolla el relato. La introducción de elementos hipnóticos para los personajes es similar al de la película *La antena* y la contrastación de la realidad mediante el dolor físico del cuerpo es parecida al de la escena de extracción del diente de *Trilogía muda*. En este caso, se visualiza el ahogamiento de la protagonista como una manera de corroborar que lo que estaba viviendo era real.

Otra similitud que destacar es el nivel de inmersión en una doble vertiente. La primera en relación con el uso de gafas con sensores que permite visualizar una información que sin ellas sería imposible ver, como en la película *La antena*. Sin embargo, el grado de inmersión es mayor en esta producción en comparación a las



Fig. 9. Olivia Wilde. *No te preocupes querida*. Fotograma de la película. 2022. Estados Unidos.



anteriores obras de la muestra. Hasta el final del relato el espectador no es consciente de que todas las acciones y la narración han sucedido en un entorno virtual. No obstante, durante el largometraje se perciben indicios que permiten a la protagonista cuestionarse la veracidad de la situación a través de pequeños detalles como los huevos vacíos, la recurrencia de las mismas acciones y la inamovible situación de los otros personajes.



Fig. 10. Olivia Wilde. *No te preocupes querida*. Fotograma de la película. 2022. Estados Unidos.

#### 4. CONCLUSIONES

La tecnología ha mantenido con el cine una relación simbiótica desde sus inicios. Las primeras creaciones monocromáticas, con la ausencia del sonido, abrieron nuevas formas expresivas cuya finalidad era enriquecer la narración. Esta adaptabilidad constante del cine se refleja en cómo cambia éste con la integración del color y el sonido, orientándose hacia una disminución del ritmo del relato. El movimiento exacerbado del cine mudo en sus inicios se reduce por la introducción de nuevas herramientas comunicativas como es la palabra hablada.

La producción silente actual refuerza la incrustación de textos y la ampliación de la celeridad para poder mantener la atención del espectador. Este incremento mediante el uso de acciones rápidas, especialmente con el movimiento exacerbado, confluye hacia un ritmo frenético como una oda al cine mudo de los años veinte.

Esa cinematografía cómica de Charles Chaplin, que aún se mantiene en las producciones actuales como una remembranza de sus orígenes.

Otro punto destacable es la reducción de la duración de los filmes con el paso de los años, producto quizás de un nuevo perfil de espectador cada vez menos atento, más disperso y sometido al consumo constante de imágenes. Como se aprecia en el análisis, el cine busca nuevas estrategias de marketing, una de ellas es la reducción de la longitud de sus obras. Esta afirmación se confirma en la duración de *Trilogía muda*, ya que esta obra está dividida en tres cortometrajes cuya duración conjunta no es ni la tercera parte de las otras dos obras analizadas. Por lo que es evidente que la industria se va adaptando al contexto social de la época, priorizando otras estrategias como los relatos consecutivos, una tendencia que se refuerza con el boom de las plataformas digitales bajo demanda.

Además, la incorporación de referentes tecnológicos al relato como las gafas de realidad virtual, las pantallas o la maquinaria se realiza desde una perspectiva en primera persona, lo que repercute en la inmersión del espectador en el relato de forma más experimental. En relación con la diferenciación entre lo real o lo ficticio, existe un planteamiento crítico dentro de la narración sobre la veracidad de las acciones, pero que termina normalizándose.

La tecnología posibilita la modificación de todos los aspectos del séptimo arte, desde la producción hasta el consumo, por lo que el cine mudo no debería ser la excepción. No como un referente del pasado, sino como un género vivo que aproxime al espectador y promueva un mayor consumo. Como se aprecia en esta investigación, las películas de cine mudo precisan un gran trabajo para su creación que es recompensada por la crítica debido a su calidad audiovisual. La tecnología podría ser una herramienta que per-

mita una mayor producción sin grandes costes de inversión, que a su vez facilite un consumo más interactivo y experimental.

Esta investigación contribuye a brindar una perspectiva holística sobre el cine mudo de los últimos veinte años desde un triple enfoque: el movimiento del cuerpo, la hibridación de lo real y virtual y la inmersión. Se cuestiona la creación de un cine mudo con lineamientos de una época diferente a la presente, que requiere un cambio más orientado a la tendencia actual, en la cual predomina un cine más inmersivo en su relato y que plantearía una solución para la permanencia de la cinematografía muda en los próximos años.

Este género refuerza el cambio de paradigma de la representación del cuerpo hacia entornos más pasivos, reduciendo la velocidad de los movimientos y fomentando la preponderancia de la mente sobre el cuerpo. Este cambio de tendencia del cine mudo en sus orígenes es producto del reflejo de una sociedad rodeada de tecnología, con un espectador cada vez más ausente y en el que se emplean tecnologías inmersivas como

una forma de capturar y mantener la atención del espectador. Pese a que son escasas las producciones de cine mudo actual, es relevante la creación de obras que refuercen las potenciales del mismo, modificando su relato acorde a la nueva narrativa audiovisual que estamos experimentando en los últimos años. Esta confluencia de un relato más tradicional con una tecnología que promueve entornos, acciones y materiales inimaginables puede ser una herramienta útil para la construcción de experiencias cada vez más creativas. De este estudio podemos inferir que el cine está modificando su estructura para adaptarse a las tendencias actuales, aunque es necesario un mayor análisis de obras de este rubro que permitan reforzar estos planteamientos.

A modo de resumen, podemos afirmar que el cine silente ha mudado su forma de representar el movimiento frenético, derivando a un ritmo más lento en el que predomina un relato más inmersivo o reflexivo. Esta modificación es el reflejo de una creación que, pese a tener los parámetros del género en sí mismo, no puede ser concebido de igual manera en una época y un contexto tecnológico diferente.

#### NOTAS

<sup>1</sup>PANTOJA CHAVES, Antonio. "Recordando el futuro: la construcción de imaginarios sobre el futuro en la ficción cinematográfica". En: I Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales. *Narrativas audiovisuales: convergencia mediática, transnacionalización e intercambio cultural*. Málaga-Sevilla: Universidad de Sevilla, 2012, págs. 839-851.

<sup>2</sup>KESKA, Monika. "Cuerpo y tecnología en el cine y en el arte contemporáneo: David Cronenberg, Shinya Tsukamoto, Stelarc". *Boletín de arte* (Málaga), 29 (2018), págs. 553-557. Disponible en: <https://doi.org/10.24310/BoLArte.2008.v0i29.4448>. [Fecha de acceso: 01/03/2023].

<sup>3</sup>CORTÉS-SELVA, Laura. "Viaje al centro de la inmersión cinematográfica: del cine primitivo al vrcinema". *Opción* (Zulia), 31 (2015), págs. 352-371.

<sup>4</sup>DÍAZ GANDASEGUI, Vicente. "Espectadores en 3D: ¿El futuro del cine?". *Arbor* (Madrid), 748 (2011), págs. 429-438. Disponible en: <https://doi.org/10.3989/arbor.2011.748n2021>. [Fecha de acceso: 05/05/2023].

<sup>5</sup>HAZANAVICIUS, Michel. *The Artist*. (2011). Película. Francia.

<sup>6</sup>DE LOS REYES, Aurelio y WOOD, David. M. J. (Coords.). *Cine mudo latinoamericano: inicios, nación, vanguardias y transición*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2015. Disponible en: <https://doi.org/10.22201/ie.9786070274633e.2016>. [Fecha de acceso: 01/03/2023].

<sup>7</sup>DUFFEY, J. Patrick. "Un dinamismo abrasador: la velocidad del cine mudo en la literatura iberoamericana de los años veinte y treinta". *Revista iberoamericana* (Liverpool), 68 (2002), págs. 417-440.

<sup>8</sup>CUARTEROLO, Andrea. "Introducción: Investigar sobre cine silente en Latinoamérica". *Imagofagia. Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual* (Buenos Aires), 08 (2013), págs. 1-14.

<sup>9</sup>PASCAL, Ana. "Presencia/Ausencia del período silente en el cine argentino". *Arkadin* (La Plata), 06 (2017). Disponible en: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/63114>. [Fecha de acceso: 01/03/2023].

<sup>10</sup>SANDÍN ESTEBAN, María Paz. *Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones*. Madrid: Editorial Mcgraw Hill, 2003, pág 125.

<sup>11</sup>RADIGALES, Jaume. "Narrative Resources in Hollywood's Silent Comedy". *Trípodos* (Barcelona), 44 (2019), págs. 25-39.

<sup>12</sup>SAPIR, Esteban. *La antena*. (2007). Película. Argentina.

<sup>13</sup>BERGER, Pablo. *Blancanieves*. (2012). Película. España.

<sup>14</sup>RODRÍGUEZ RISCO, Daniel. *Trilogía muda*. (2022). Película. Perú.

<sup>15</sup>WILDE, Olivia. *No te preocupes querida*. (2022). Película. Estados Unidos.

<sup>16</sup>Gabriel García Márquez es considerado uno de los mayores exponentes del movimiento del realismo mágico en el ámbito hispanoamericano del siglo xx.

<sup>17</sup>Este autor en su obra *Cien años de soledad* crea la confluencia natural de eventos irreales dentro de la cotidianidad de los personajes.

<sup>18</sup>KALENIĆ RAMŠAK, Branca. "El realismo mágico, lo real-maravilloso y el surrealismo: una estética parecida". *Verba Hispanica* (Ljubljana), 1 (1991), págs. 27-34.