



CENTRO DE DISEÑO, CINE Y TELEVISIÓN

**centro.**

TESIS:

**Diseño y experiencia extendida como posibilidades  
narrativas en el cine contemporáneo.**

Que para obtener el Grado de Maestra en Estudios de Diseño  
con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios número  
20160723 de fecha 30 de septiembre de 2016.

PRESENTA

**Angélica del Rocío Carrillo Torres**

DIRECTOR:

**Uzyel Karp**

CDMX a marzo de 2019.

Diseño y experiencia extendida  
como posibilidades narrativas  
en el cine contemporáneo

Angélica del Rocío Carrillo Torres

Director de tesis:  
Uzyel Karp

Diseño editorial:  
Andrea Ibarra Sánchez

Con indescriptible respeto y admiración para quien supo descifrar los laberintos circulares de mi cabeza:

Uzyel Karp

Por su invaluable apoyo para dar vida al *Makech*:

Kerstin Scheuch, Gabriela Traverso, Rebeca Torres,  
Jorge Bolado, Elena Guerra, Kejia Wan,  
Familia Domínguez Gonzáles Anguas y Michael Di Giacomo.

Carmen Serra, Tirso Cervantes, Cristina Carrillo, Paulina Cornejo,  
Octavio Chávez, Adriana Aguilar, Toto Martínez, Alberto García Xoconostle,  
Paulina Ríos, Andrea Ibarra, Nancy Godines, Riceli Tzab, Zoila Cauich,  
José Manuel Garrido Pool, Ana Paula Pous, Daniel "Torreón" González,  
Nallely Escamilla, Itzel Velázquez, Martín Zavala, Roger Medina, Suri Medina,  
Rogelio Medina Escoffié, Gabriela Milena Pérez, Mariana Castilleja,  
José Rosado, Myrna Campos y Guillermo Ordoñez.

Para mis *good souls*:

Alejandro Hernández, Diego Orozco, Christopher Sandoval,  
Fabrizio González Arzac, Cuauhtli Vargas, Nadia Ortiz Nájera, Moïs Roditi,  
Xabs de Luna, Dianela Torres, Kelly Ratcliffe y Paul Finney.

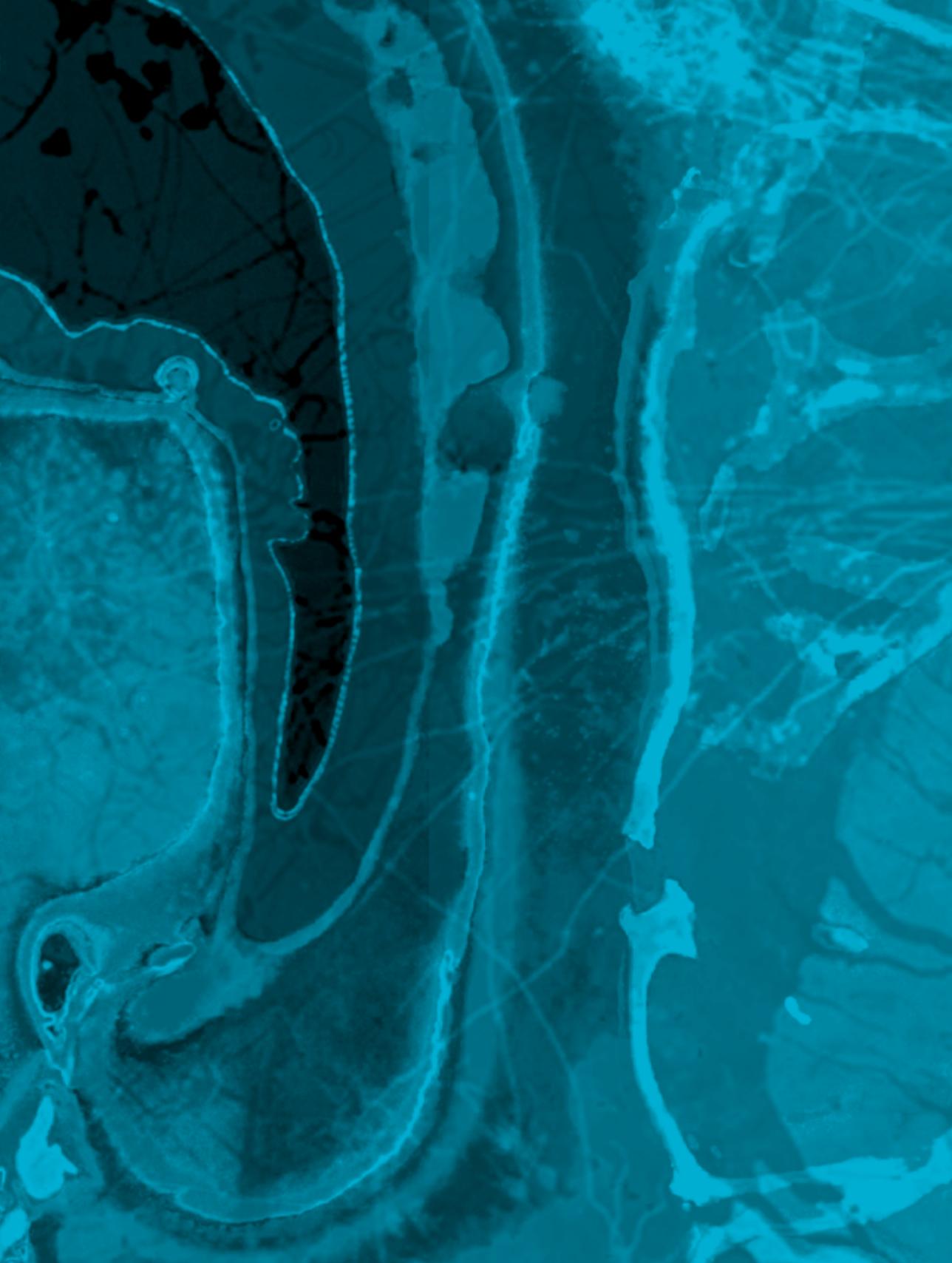
*Thank goodness for the good souls  
That make life better  
As I turn to you and I say  
If it wasn't for the good souls  
Life would not matter*

James Walsh

Índice  
Introducción  
O bien...

# Panoramic Cinema

<b>1</b>	¿Cómo vemos? La fascinación del movimiento	17
	1.1 El cine como estímulo sensorial. La bala en el corazón	19
<b>2</b>	Narrativa cinematográfica. Un lenguaje en movimiento	25
	2.1 La evolución narrativa. Expresividad audiovisual	31
<b>3</b>	Las instancias narrativas del diseño audiovisual	33
	3.1 La dimensión expresiva del sonido. El cine sin palabras	35
	3.1.1 <i>This is England</i> . El sonido ensordecedor de la violencia	39
	3.1.2 <i>El aroma de la papaya verde</i> . Una guerra invisible	43
	3.1.3 <i>Moebius</i> . El silencio agónico	45
	3.1.4 <i>Container</i> . Chernóbil y los sonidos del silencio	51
	3.1.4.1/2 ¿Quién eres tú, Polly Maggoo? y <i>El tambor de hojalata</i> . La batalla del sonido insoportable	53
	3.2 El aspecto lumínico como eje de la narración	55
	3.2.1 <i>Trenes rigurosamente vigilados</i> . El enigma de la oscuridad	57
	3.3 Color. Temperatura y percepción	59
	3.3.1 <i>Pleno verano</i> . La etnografía sensorial de Tran Anh Hung	61
	3.4 Espacio audiovisual. Un cuadro de luz sin límites	65
	3.5 Esculpir el tiempo. Narrativas suspendidas	75
	3.5.1 <i>Perros perdidos</i> o la inmoralidad de un tiempo inacabado	79
<b>4</b>	Experiencia extendida. Expresiones cinematográficas más allá de los límites de la pantalla	83
	4.1 <i>Pina</i> y <i>Adiós al lenguaje</i> . Los maestros del cine en el viaje a la tercera dimensión	87
	4.2 Peter Greenaway y la pantalla líquida	99
	4.3 Ming-Liang Tsai. El cine como experiencia espiritual. Mi experiencia en un mundo expandido.	101
<b>5</b>	Experiencia extendida. <i>Makech</i> : Del autor al intérprete. Del intérprete al espectador. De espectador a usuario.	111
	Las cosas más pequeñas (conclusiones)	135
	Anexo I	141
	Anexo II	149
	Bibliografía	159
	Medios audiovisuales	163



# Introducción

*Lo más importante acerca del mañana no es la tecnología ni la automatización, sino que el hombre establecerá relaciones completamente nuevas con sus semejantes. Mantendrá mucho más en su vida cotidiana de aquello que llamamos la ingenuidad o el idealismo del infante. Creo que el camino para ver cómo será el mañana es simplemente observar a nuestros niños.*

Buckminster Fuller

El proyecto de esta tesis tiene como uno de sus objetivos explorar la forma en que nosotros como seres humanos, subjetivos y emotivos, nos vinculamos con los productos audiovisuales. El carácter científico de la tesis radica en la experimentación misma de emociones, significados y sentidos que llevan a un individuo a reaccionar frente a un producto; por tanto, los resultados del proyecto de investigación son tan variables y subjetivos como nosotros mismos. No obstante he de aclarar que esas reacciones están sujetas a las cualidades mismas de la obra audiovisual que han sido diseñadas por un autor en la búsqueda de un sentido específico, es decir sus cualidades axiológicas o el esqueleto de la obra misma.

La experiencia extendida, para objetivos de este texto, se traduce en llevar al límite aquello que podemos “vivir” frente a un producto cinematográfico cuando lo máximo que se espera del *usuario* es que sea *espectador*. Pero que quede claro que el *usuario* no alcanza la misma *experiencia* que otro frente al mismo producto audiovisual y que se está sujeto también a las condiciones ideales para la apreciación de la obra.

Una diversidad de experimentos audiovisuales y sensoriales como las multipantallas, diferentes puntos de vista dentro de una misma narración, la exaltación de la profundidad de campo para contar diferentes historias en un mismo plano, las proyecciones múltiples, el sonido envolvente y la deformación del material visual y sonoro (Shaw y Weibel, 2003) son sólo algunos ejemplos de lo que el cine expandido ha propuesto y logrado desde su auge en los años 70. A pesar del *boom* tecnológico de los últimos 15 años estas técnicas divergentes no han ocupado un lugar privilegiado dentro de la industria cinematográfica y sí se ha optado, en cambio por el uso del 3D o el 4D que, aunque interesantes en cuanto a la forma, poco han aportado a la narración y discurso de la cinematografía actual –con las debidas excepciones que mencionaré en el capítulo 4–.

La tesis ha dado como resultado dos productos. Un texto escrito, análisis y resultados sobre el diseño y la experiencia extendida como posibilidades narrativas y un producto audiovisual, dividido en cinco videoensayos, en donde se pone a prueba la capacidad narrativa del autor y la habilidad de respuesta del espectador.

Los filmes seleccionados para este estudio, así como el resultado audiovisual del mismo, responden a características específicas como el diseño inusual de las narrativas así como el predominio de algún elemento específico de diseño que sirve como vehículo de la narración. Es probable que el lector encuentre ejemplos que le parezcan igual o más significativos que los aquí presentados pero cabe decir que esto se debe al contexto en el que cada quien se encuentre y a la cultura audiovisual de cada lector.

La constante aparición de filmes de origen oriental en la selección está vinculada a dos razones fundamentales: la apertura a la experimentación narrativa por la que atraviesa el cine oriental

contemporáneo, particularmente en la región del sudeste de Asia y la experiencia propia ante un cine que me es aparentemente ajeno (como ser occidental) pero que, por cuestiones geográficas, presenta múltiples similitudes climatológicas, etnográficas y culturales con mi lugar de origen: Yucatán, México. Es probable que la experiencia extendida se consiga con mayor eficacia ante aquello que nos es ajeno, debido a la sorpresa y reacción más evidente –descubrir en la otredad, a la distancia–, sin embargo encontrar la similitud en la diferencia suele ser asombroso para todo ser humano. Cada quien con sus ojos ajenos y sorprendidos ante aquello que nos checa de lo que nos parece tan extraño.

Cada vez que alguien se asombraba ante mi gusto por el cine oriental y producía comentarios burlones como “ahí está la chica a la que le gusta el K-Pop” me cuestionaba: ¿por qué me gusta este cine y por qué a los demás les parece tan raro o poco probable que a alguien le guste? A raíz de esa pregunta ingenua decidí indagar sobre los “motivos verdaderos” de mi creciente orientalismo. ¿Se trataba acaso de los valores familiares, del ritmo de vida o de la religión? Sí, el budismo me parece fascinante pero soy demasiado perezosa como para creer en algo. Por más que buscaba la razón, no la encontraba. Y cada día que pasaba el mundo me hacía sentir peor por tener gustos tan “raros”; hasta que un *caluroso día de primavera* emprendí un viaje hacia mi ciudad natal: Mérida, Yucatán.

Como esclava de la cámara que soy, al ir observando el paisaje a través de la lente –a una velocidad considerable dentro de un auto– empecé a tomar fotos. Quizás son las peores fotos que he tomado en la vida pero una captó mi atención por encima de todas. Era la imagen de una modesta casa pintada en un tono verde claro rodeada por abundante vegetación de un verde profundo y oscuro. Después de tomar esa foto bajé la cámara y me quedé pensando un rato. Levanté el rostro y comencé a ver sin el filtro de la máquina. Mi corazón empezó a latir fuertemente y una emoción, en aquel momento inexplicable y desconocida, invadió mi cuerpo. Sentí ganas de llorar (aunque confieso que yo lloro de todo). No entendía muy bien lo que estaba pasando hasta que en mi *palacio mental* apareció una imagen. Esa foto que acababa de tomar en un pueblo entre Champotón y Mérida era muy parecida a una imagen de la película *En pleno verano* de Tran Anh Hung. De pronto todo tenía sentido. Ese sudeste asiático que tanto me conmovía en el cine estaba apelando a un entrañable recuerdo infantil: los dos meses que cada verano de vacaciones pasé en Mérida durante por lo menos 8 años de mi vida. El sudeste asiático se parece muchísimo al sureste mexicano. Y ahí, en ese momento de revelación comprendí algo muy importante. El cine –el estímulo visual y sonoro– no sólo me hablaba a mí en el aquí y el ahora sino que le habla a mi ser histórico. A todo aquello que fui y que soy.

Cuento esto no para justificar la presencia de películas asiáticas en la selección de este proyecto, sino para ayudarle a comprender al lector que la *experiencia extendida*, como es entendida en este proyecto, depende de la peculiaridad del *usuario* y de su contexto.

## O bien...

Después de dos años de discusión sobre el impacto de la tecnología en el diseño estaba ya cansada y harta. Soportar la idea de la importancia de la máquina por la máquina misma estaba a punto de hacerme gritar. Mi campo de estudio, mi pasión y mi alimento es el cine y cada vez que alguien hablaba del cine en 3D o 4DX mis ojos aparecían vacíos y mi mente se hacía siempre la misma pregunta, ¿qué hay de extraordinario en eso? Tengo plena conciencia de la importancia del cinematógrafo como invento tecnológico y sé que el cine ha estado y estará siempre vinculado con el desarrollo tecnológico. La pregunta no era producto de mi mente “tecnófoba” como varios han señalado de forma errónea, no, la pregunta hablaba de la elección: ¿por qué el 3D o el 4DX? Al parecer el mundo desea con todas sus fuerzas que el cine se salga de la pantalla. Pero, ¿eso no sería el teatro?. Ya le han hecho esa pregunta a Peter Greenaway un millón de veces; además ahora vemos el teatro en el cine (no me malinterpreten, el National Theatre Live es una maravilla). Le fallamos a McLuhan. El medio no es el mensaje. Al mensaje se lo comió un gorila.

Que el cine se salga de la pantalla. Cuando esa idea invadió mi mente recordé las palabras de Roger Koza, crítico de cine, sobre Viaje al oeste: “Es cine en 4D”.

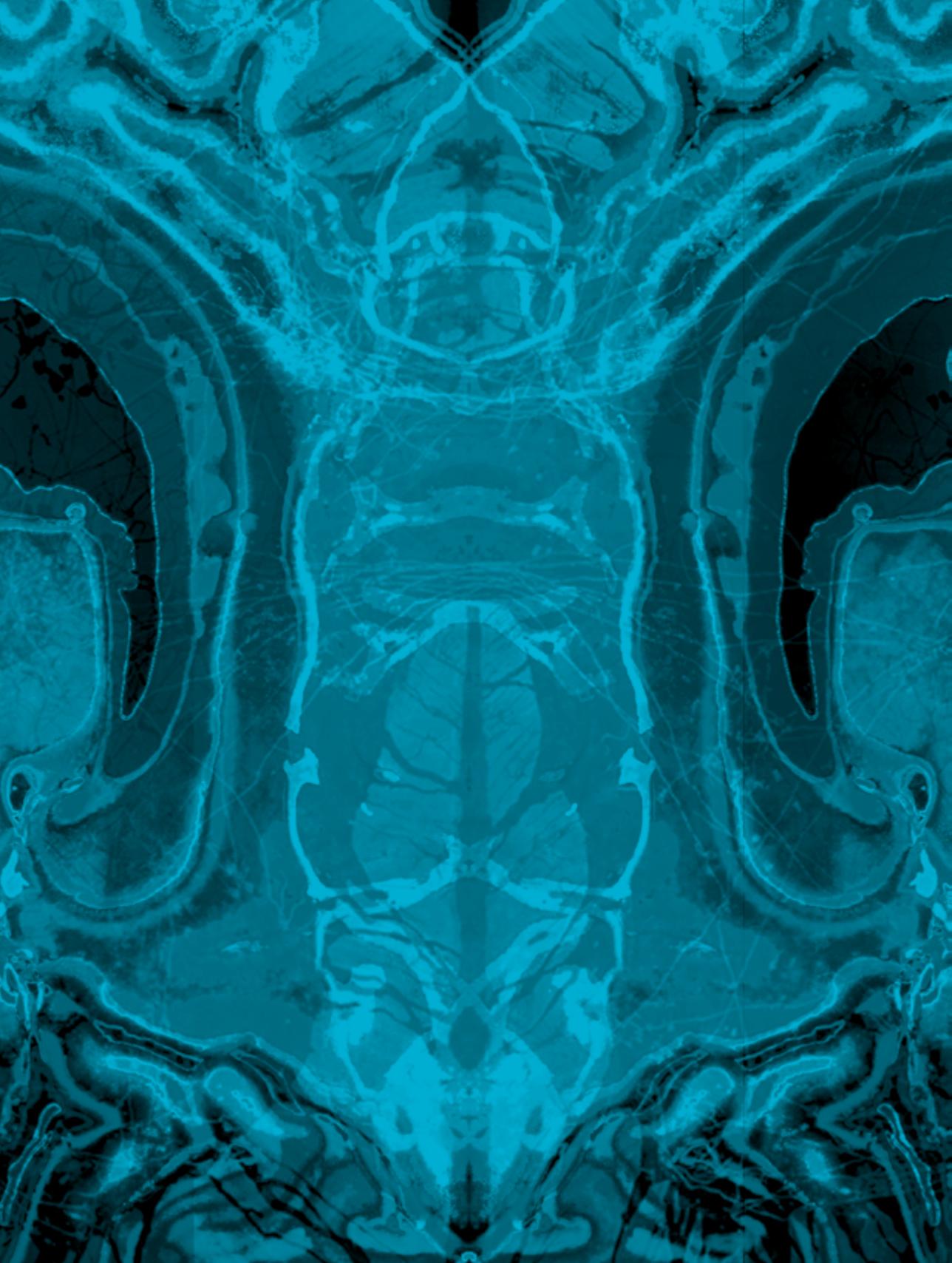
¿Por qué Koza hablaba de ese filme como un producto en 4D si definitivamente está creado en 2D (a pesar de la magnífica profundidad de campo causada por la maestría con que es empleada la cámara digital)?

Viaje al oeste es el cine saliéndose de la pantalla. Es una película que rebasa las fronteras del cuadro de luz y las rompe para golpear al *usuario*. Entonces surgió una nueva inquietud.

¿Será posible que la *experiencia extendida* pueda ser conseguida mediante el diseño del relato y de las narrativas del mismo? ¿Hablamos de diseño o de ingeniería? Una de las grandes ventajas del diseño es su incidencia en todas las etapas de la creación de un producto. Si desde la concepción de la idea se piensa en su finalidad y el uso que se le dará al producto y quién lo usará entonces es más probable que hablemos de un producto exitoso. La concepción tecnológica *per se* no puede conseguir mucho pero si a esta le agregamos el diseño las posibilidades de éxito del producto aumentan. Volvamos al problema del 3D y 4DX. Si este tipo de cine se diseñara desde su concepción pensado para ser visto de una forma distinta entonces tendríamos un cine que explotaría al máximo el potencial tecnológico (más adelante hablaremos de los casos de *Pina* de Wim Wenders y *Adiós al lenguaje* de Jean-Luc Godard).

## Panoramic cinema

¿Por qué nos interesa tanto el cine que nos permite ver más allá? ¿Por qué provoca curiosidad?  
¿En verdad buscamos una nueva forma de ver? ¿El cine ya no es suficiente?  
¿Qué pasa con las historias? ¿Estamos privilegiando la forma sobre el contenido?  
¿Siempre ha sido así? El cine de Wes Anderson siempre me provoca muchas dudas, ¿a la gente le gusta lo que cuenta, cómo lo cuenta o cómo se ve lo que cuenta? ¿El cine tendría que ser siempre una combinación de todas esas "formas", de esos "discursos"? Quentin Tarantino y Wes Anderson siempre me hacen pensar en que lo que gana es cómo se ve lo que se cuenta pero a veces creo que los grandes dramas son lo que quiere la gente. ¿Cuáles son los retos de una nueva forma de ver? ¿Cuál sería el propósito de una imagen *panorámica*? ¿Ver más? ¿Ver mejor? ó ¿ver diferente?  
¿Qué es realmente lo que le hace falta al cine para ganarse de nuevo a la audiencia y cómo logró el diseño posicionarse por encima de otras muchas disciplinas? ¿Podemos entender al diseño como la ciencia que todo lo embellece? ¿Es una visión reduccionista? ¿No es el diseño sino la tecnología? ¿Prefieres ir a una sala de cine o usar unos lentes de realidad virtual en la sala de tu casa? ¿Y qué si ya no queremos salir? Si nos convertimos en seres inamovibles que se oponen al origen nómada del hombre. O estamos quizás en un error, el que busca la experiencia cinematográfica no es el mismo que busca la experiencia extendida de la realidad virtual. Hablamos de dos individuos distintos: el que quiere entrar a la sala convencional y el que se vuelve loco por entrar a la sala 4DX. En realidad sí somos tan distintos, en realidad sí deberíamos pugnar por experiencias para todos. ¿Qué pasa entonces cuando hay un individuo en el medio?, uno que busca un plus en la experiencia cinematográfica pero que no está tan interesado en la experiencia tecnológica ni le importa si el producto está diseñado específicamente para él porque él puede diseñar su propia experiencia. ¡Bam!, explota el *user-centered design*.  
¿Será que en realidad nadie lo necesita? Y qué de la teoría del *affordance* cada quién usa las cosas como más le conviene. Cada quién usa el cine como más le conviene como sustituto, como extensión, como escape, como ventana. ¿Y cómo el diseño interviene en esto? Un producto bien diseñado abre sus posibilidades ante un usuario inteligente, hábil en términos de usabilidad, alguien que sabe qué hacer con los objetos que lo rodean (Norman, 1988). El usuario perezoso reaccionará con el mismo desdén ante unos Holo-Lens que ante una película de Godard y no podemos hacer nada contra ello. En cambio un usuario hábil y ágil encontrará placer o algún interés en ambas piezas, al menos despertarán su curiosidad.



## ○ bien... segunda introducción

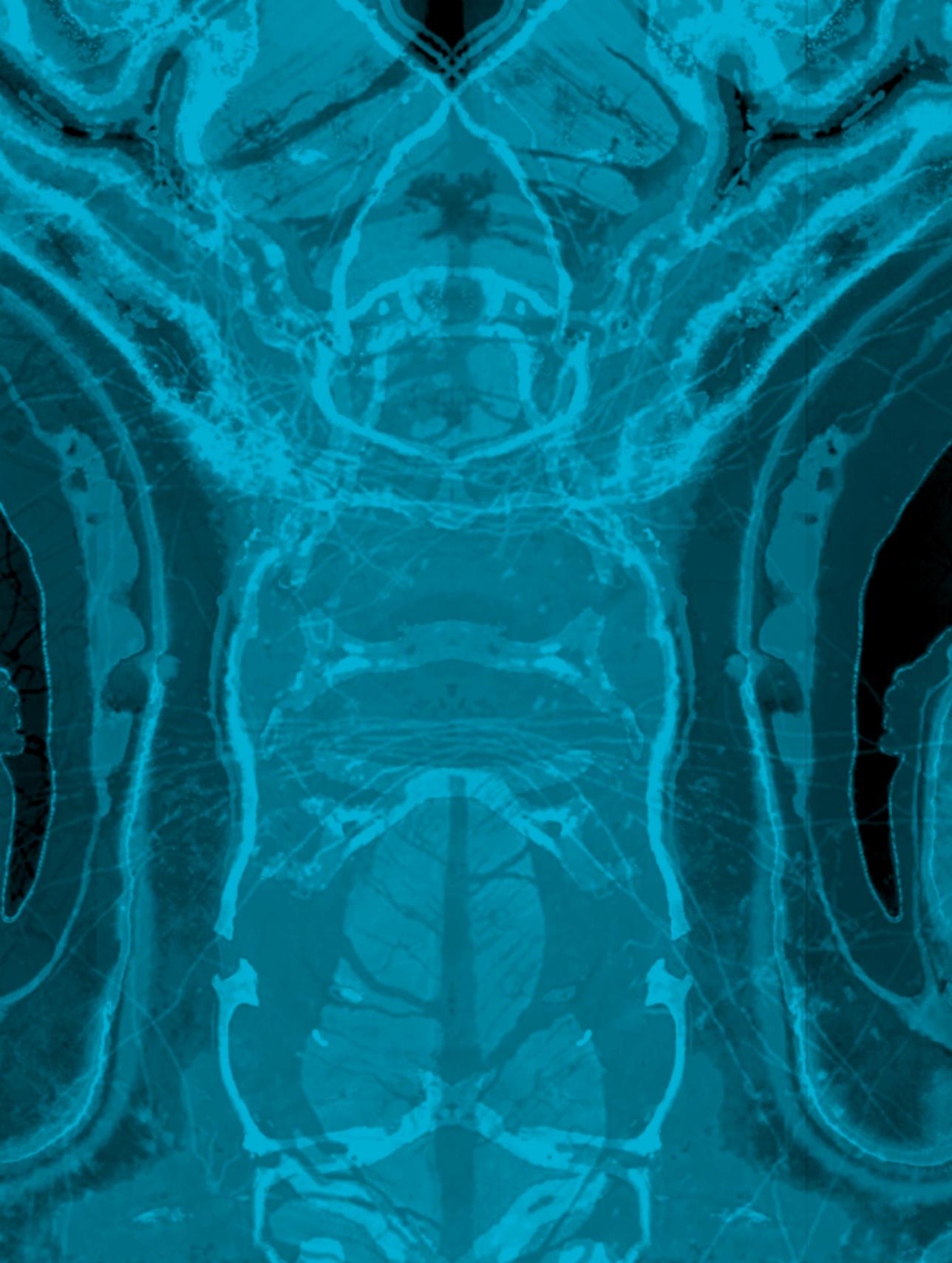
En los siguientes capítulos presento una revisión de diferentes filmes a través de los cuales he logrado identificar, a lo largo de mi carrera como espectadora y estudiosa del cine, el uso de instancias narrativas poco convencionales o bien en las que un elemento del lenguaje cinematográfico carga predominantemente el peso de la narración.

El objetivo de dicho análisis es presentar al lector las características formales de aquello que he llamado “experiencia extendida”. No se trata, no, de la emotividad que el espectador es capaz de obtener a partir del visionado de un filme. La experiencia extendida es entendida en este texto como la búsqueda específica del autor por conectar – a través de caminos inusuales– con su espectador ideal (el observador competente).

Si bien es cierto que esta investigación responde a varias posturas ideológicas –más que a una metodología específica– es necesario señalar que, dentro del marco teórico, parto de las posturas que Walter Benjamin, Roman Ingarden, Rudolph Arnheim, Gilles Deleuze y Michel Chion han sostenido en sus análisis del arte, el cine, la imagen y el sonido.

De Benjamin e Ingarden rescato sus posturas frente a la obra de arte y sobre la existencia de un observador competente que completa la experiencia frente a una pieza específica. De Arnheim y Deleuze su entendimiento del espacio cinematográfico y las posibilidades discursivas y simbólicas encalladas en la forma del cine y de Chion nuestra capacidad –o más bien necesidad– de *audiover* un filme.

En el marco de los estudios de diseño es pertinente decir que se entiende en esta tesis al cine como un proceso de procesos; como un proceso creativo en evolución e iteración constante: de la idea al papel; del papel al lenguaje múltiple; del lenguaje múltiple al montaje y del montaje a la pantalla. La interpretación de la interpretación de la interpretación; de un código a otro el cine encuentra su *significación* y el espectador su *experiencia*.



# 1

## ¿Cómo vemos? La fascinación del movimiento

Mirar es un acto de elección (Berger, 1972). Vivimos rodeados de imágenes y no me refiero solamente a aquellas que son construidas bajo el artificio del ser humano –dibujos, fotografías, videos, películas– sino también a aquellas que conforman nuestra manera de captar el mundo. Esas imágenes que nos ayudan a movernos en el día a día, que nos permiten medir la distancia entre nosotros y el resto de los objetos para no tropezarnos con ellos. Son esas las imágenes que me ayudarán a explicar lo que aquí intento decir: vivimos a través de las imágenes que del mundo nos creamos.

El cine, desde sus inicios, implicaba una magia algo tenebrosa: la cámara podía ver igual que nuestros ojos (aun sin tener la oportunidad del color), la cámara cinematográfica permitía capturar algo que la cámara fotográfica no: el movimiento. Las cosas sucedían ante la cámara como si pasaran ante nuestros ojos y esa “brujería” nos llevó, como seres emotivos, a la fascinación. Esta magia, que es en realidad una ciencia, (este es un guiño a la película *Irma Vep*, dirigida por Olivier Assayas) lleva ya más de 100 años con nosotros y si bien es cierto que se ha estudiado desde múltiples perspectivas hay algo que permanece enigmático: ¿es esa película que yo veo la misma que tú ves?

Sí, se llaman igual, las ha creado el mismo autor pero, ¿qué te ha dicho a ti distinto de lo que me ha dicho a mí? La cuestión para fines de esta investigación no es por qué una película es exitosa o no, sino cómo se construye la experiencia única en cada espectador. Sería sencillo responder aquí que cada cabeza es un mundo y que, por tanto, hay tantas versiones de la película como espectadores la vean y seguramente sería una respuesta válida; sobre todo si recordamos que Ingarden, al hablar de la experiencia estética frente a la obra de arte, refiere a que existe una cantidad ilimitada de objetos estéticos posibles a partir de una pieza; tantos como espectadores competentes existan (Osborne, 1976). Pero la pregunta va más allá, ¿cuál es la magia o técnica o ciencia detrás de la experiencia?

# 1.1

## El cine como estímulo sensorial. La bala en el corazón

Nuestro cerebro responde a los estímulos que se encuentran en el mundo; la luz, el sonido, temperatura, olores, colores, etc. El estímulo audiovisual, aquel que produce el cine sonoro, se encuentra dentro de los que tienen un mayor efecto en nosotros debido a su cualidad multisensorial. Las ondas sonoras viajan por el espacio y nos impactan al mismo tiempo que el estímulo lumínico de las imágenes en movimiento que suceden en el cuadro de luz. El sistema nervioso es incentivado por múltiples sensaciones que lo atacan al mismo tiempo. Es en ese momento que la experiencia de lo que está en la pantalla (y sale de ella, pues el sonido viaja) se transforma en la experiencia del espectador, el cual abandona el aquí y ahora de la sala de cine para adentrarse en el aquí y ahora de una realidad alterna; de la diégesis cinematográfica.

Para que esa *realidad* creada por otro se convierta en *mi* realidad, o *nuestra* realidad, se debe generar empatía. Esto sucede debido a las neuronas espejo que producen un estado similar al observador de lo que está observando. Por así decirlo logra sentir lo que el otro siente (Carter, 2009) (ese otro puede ser un personaje dentro de la película o bien el *estado* general del filme). Si alguien dentro de la película está sufriendo una terrible injusticia, por ejemplo, puede que

de pronto nos sorprendamos a nosotros mismos con lágrimas rodando por nuestras mejillas y si bien es cierto que esto demuestra que somos seres empáticos también pone el dedo sobre un fenómeno interesante: ¿por qué esta situación me ha afectado más que otras? Eso que vemos, que forma parte de la *realidad* de alguien más, lo entendemos a partir de quiénes somos. Nuestras propias experiencias determinan nuestra capacidad de reacción o nuestra indiferencia ante aquello que presenciamos (Berger, 1972), por tanto la próxima vez que una película nos haga llorar tal vez debamos culpar más a nuestro sistema límbico que al cineasta. Sí, los estímulos generan reacciones que inciden sobre nuestras emociones y nuestro estado de ánimo pero esos estímulos sólo tendrán efecto en nosotros si hay algo que nos vincula directamente o indirectamente con ellos.

En 2015, cuando *Moebius* (Kim S. 2012), de Kim Ki-Duk llegó a las pantallas, el mundo se preguntó si el cineasta coreano estaba rompiendo las reglas del cine al llevar al espectador a enfrentarse con una experiencia traumatizante o si bien estaba simplemente cumpliendo con llevar al límite las capacidades expresivas de la violencia cinematográfica. La película, cuyo tema central gira en torno a la castración, el incesto y el deseo sexual, muestra escenas semi explícitas en las que una madre corta una parte del pene (presumiblemente el glande) a su hijo para después comerlo frente al padre (Figura I). Esta escena tan fuerte e impactante es acompañada de algo todavía más inesperado: la ausencia de diálogos.

El conflicto central se da porque el padre le es infiel a la madre y esta lo descubre. En busca de venganza, y al fallar en amputar el miembro al padre, la madre mutila al hijo en una especie de medida desesperada para evitar que su hijo sea un infiel más. En toda la película no se pronuncia una sola palabra.

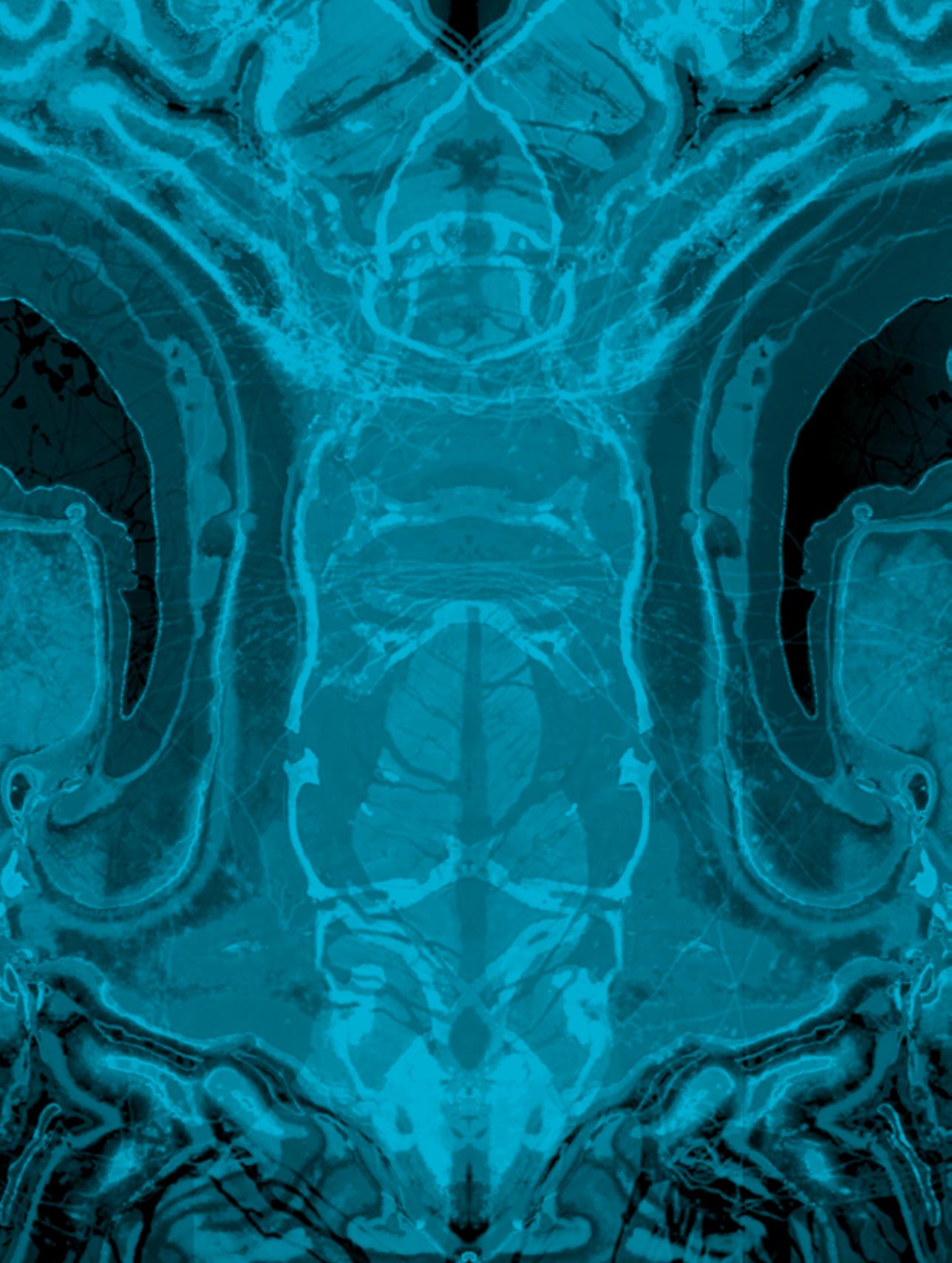
El espectador debe ser capaz de comprender lo que está sucediendo en pantalla a través de las cualidades descriptivas y discursivas de las imágenes presentadas y el sonido ambiente. Kim Ki-Duk juega con nosotros, sabe lo que nuestra mente es capaz de hacernos sentir ante tales imágenes –apela a nuestro reconocimiento antropológico y mitológico– y reconoce la capacidad del espectador para ser empático con lo que se muestra en pantalla. El eje narrativo es claro, lo que se muestra sustituye a las palabras pero no, no es que una imagen diga más que mil palabras, es el lenguaje cinematográfico, a través de sus diversos vehículos narrativos, el que es capaz de tal expresividad. Las palabras nunca han sido la única forma de narrar.

¿Cómo logra Kim Ki-Duk tal efectividad? Esto es lo que presento en los siguientes apartados, la capacidad narrativa y expresiva del lenguaje audiovisual que mediante el diseño como sistema logra llevar al espectador a una experiencia que va más allá del visionado o de la audiovisión: la *experiencia extendida* que convierte al espectador en usuario y al cine en algo que rebasa la pantalla para trascender sus fronteras y las del espectador.





Figure 1. Moebius (Kim S., 2013).



## 2

### Narrativa cinematográfica. Un lenguaje en movimiento

Además de la complejidad producida por la multiplicidad de sus componentes el lenguaje cinematográfico representa un reto mayor para quien lo usa –ya sea como creador o lector–, el lenguaje audiovisual está en constante movimiento; para comprender el sentido de las imágenes hay que perseguirlas cuadro por cuadro hasta articular un sentido. Si nos detenemos a observar una fotografía podemos hacer justamente eso: detenernos. Si bien los ojos recorren la imagen para ver todos sus componentes la fotografía permanece inmóvil. Frente a una película nuestros ojos están activos, móviles y no sólo ellos, lo que está sucediendo ante nuestra vista también se mueve, se desplaza en el tiempo reiterando su carácter fugaz. Si bien es cierto que al ver una película en un lugar y soporte distinto al de la sala de cine podemos ponerle pausa y detenernos a analizarla estaremos viendo un fragmento que en sí mismo no está diciendo nada; el fotograma cinematográfico forma parte del todo pero al ser arrancado de su contexto adquiere una nueva significación (Gombrich, 2000).



El cine es el arte del montaje; es aquel que reúne fragmentos de ficción para convertirlos en fantasía, en ilusión, sin importar cuán realista sea lo que se ha filmado. El diseñador inglés Alan Fletcher habla en *The Art of Looking Sideways* (Fletcher, 2000) cuenta cómo es que crea



poesía visual a partir de la combinación de fragmentos de objetos previamente existentes.

Habla acerca de las conexiones inesperadas de aquello que tal vez podría ser un desecho de manera individual pero que en combinación crea un lenguaje tan inesperado como interesante (Figura II). El montaje cinematográfico sigue un proceso similar pues, aunque haya una planeación previa (guion/diseño) sobre el cual alguien se basa para hacer una película, lo que se registra son fragmentos (tanto visuales como sonoros) ya sea de realidad o de ficción que, unidos de forma inteligente, obtienen un nuevo significado y que no pueden ser comprendidos de manera individual.

La imagen-movimiento es construida a partir de una instancia que pareciera ser dependiente pero que ha hecho todo lo posible por liberarse: el tiempo (Deleuze, 1984).

El tiempo y su variabilidad en el audiovisual es un elemento que constantemente produce nuevas posibilidades discursivas.

Desde el tiempo suspendido que se anula

(como el del pensamiento) hasta la ralentización y aceleración que son meros artilugios para ver o más lento o más rápido algo que sucede de manera ordinaria en la diégesis.

Vale destacar que la teoría del montaje, creada desde la década de 1920 en la entonces Unión Soviética, de la que hablaban

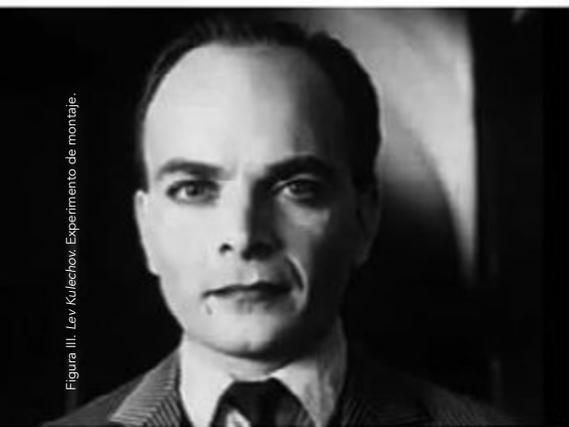
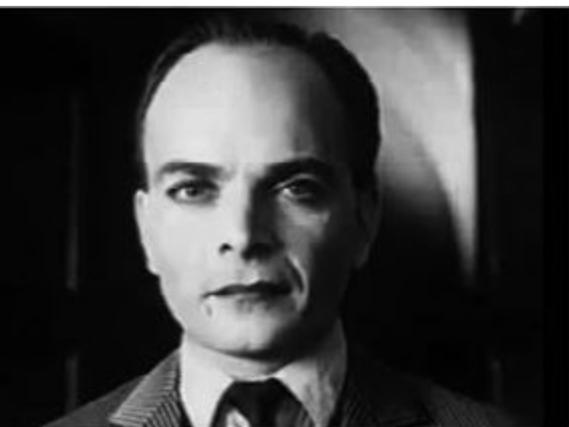
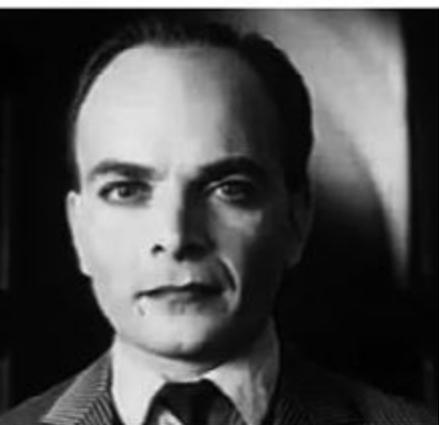
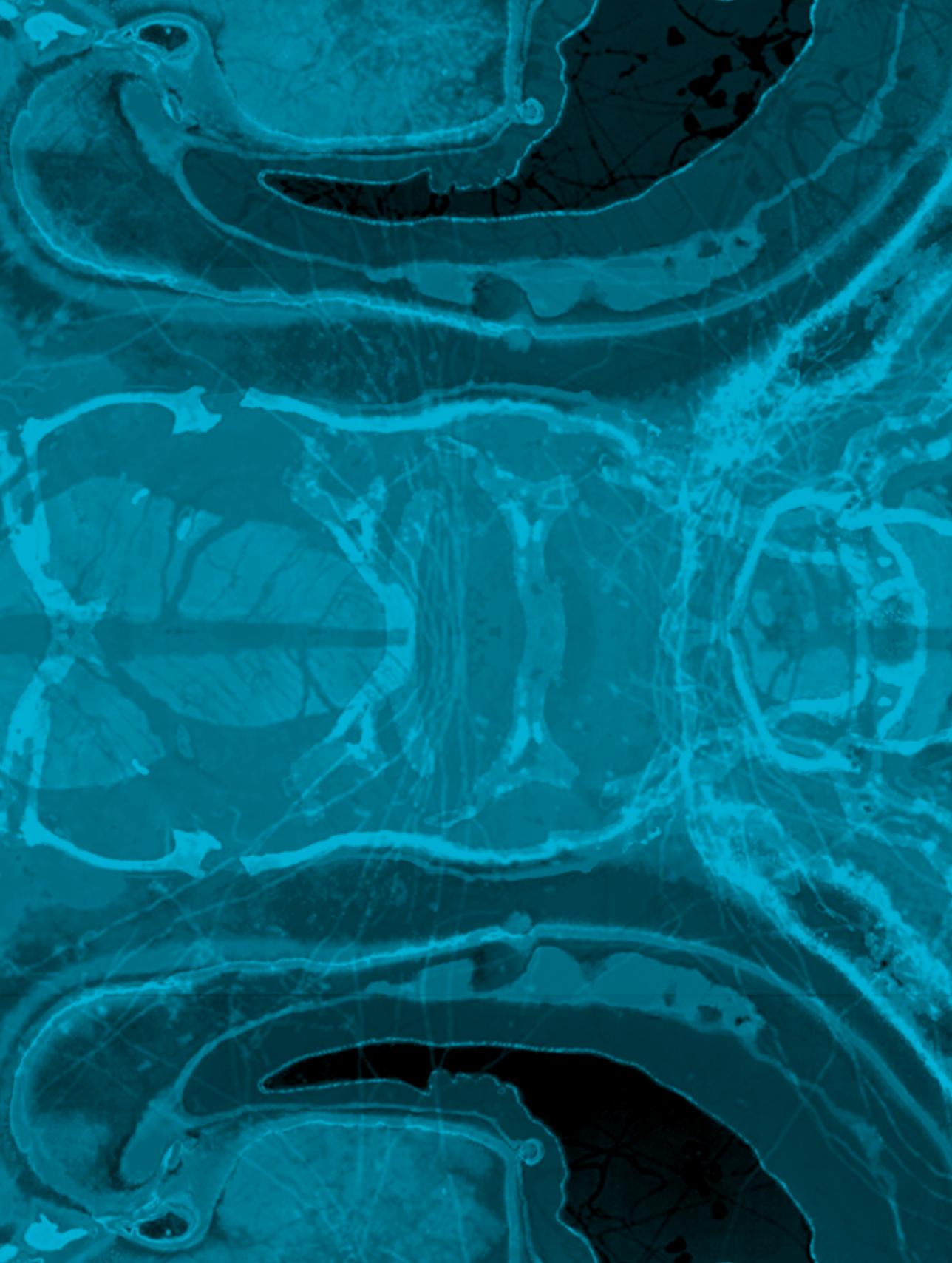


Figura III. Lev Kulechov. Experimento de montaje.



Lev Kuleshov y Sergei Eisenstein ha sido fundamental para la comprensión de este fenómeno. Un experimento tan sencillo como colocar el mismo plano en el que aparece el rostro de un actor (Mosjukin) alternado con tres imágenes distintas (un plato de sopa, una niña en un féretro y una mujer en un diván) fue la prueba de que ese montaje podía producir tres efectos diferentes (hambre, tristeza y deseo) (Figura III) y que la posibilidad de combinaciones es infinita o tan grande como la experiencia del espectador y sus elementos culturales lo permitan. Por eso reitero, el cine es el arte del montaje, el arte de las relaciones que producen algo en el ser humano y cuya capacidad de asombrarnos es parecida a la de la magia.



# 2.1

## La evolución narrativa. Expresividad audiovisual

En el cine el narrador tradicional suele ser la cámara en lo que se conoce como el grado cero de la narración (Gaudreault y Jost, 1995). Otro caso común es que un personaje dentro (narrador intradiegético/ homodiegético) o fuera de la historia (extradiegético/ heterodiegético) sea quien se encargue de contar los hechos o que exista un narrador omnisciente que todo lo sabe y todo lo ve. La teoría cinematográfica ha señalado estos como los casos más recurrente de la narración audiovisual y se basa en aquel (sujeto) o aquello (cámara) que nos cuenta la historia. ¿Es entonces imposible hablar de otro tipo de narración? Las diferencias entre historia y relato (qué se cuenta y cómo se cuenta) son sencillas de identificar en un producto audiovisual figurativo y ordinario pero, ¿qué pasa cuando los límites se rompen? ¿Será posible que el *aquello* sea un objeto distinto al aparato cinematográfico?

La multiplicidad de códigos del cine nos obliga a pensar que la narración puede ser conducida desde cualquier instancia, no simplemente desde la palabra. No estamos aquí ante algo "nuevo" sino ante algo que ha evolucionado en la práctica y que se ha dejado de lado en la teoría. Con este texto y ensayo audiovisual no se pretende construir

una receta sino abrir la posibilidad de presentar de manera formal y analítica aquellas formas novedosas de narración para aquellos que se interesan en la construcción y el estudio de relatos cinematográficos. ¿Puede el sonido ser el objeto de la narración? ¿La luz? ¿El color? ¿El espacio? ¿El tiempo? Pero una pregunta todavía más importante surge: ¿cómo seguir la *lectura* de una narración construida con un código diferente al lenguaje doblemente articulado? ¿Cómo darnos cuenta de que existe? ¿En qué momento el hecho de la narración cae en manos de una instancia distinta a la palabra o a la mirada?

En los siguientes apartados presento casos de películas de diversos orígenes y destinos que presentan una complejidad en su construcción narrativa y expresiva. Filmes en los que el sonido se encarga de envolver y transportar al espectador, la intensidad lumínica es la encargada de transmitir emociones, la temperatura del color es la que nos habla de la situación por la que atraviesa el personaje, el espacio indica la dimensión del suceso o bien en los que el tiempo en que transcurren las acciones es decisivo para la forma en que comprendemos los hechos.

# 3

## Las instancias narrativas del diseño audiovisual

Explorar caminos inesperados, sin temor a volver a empezar, me ha ayudado a comprender que hace falta tener los sentidos alertas para encontrar una buena idea entre todas las malas que puedan surgir de un individuo frente a un conflicto; y también que el camino indicado no tiene por qué ser el más sencillo y mucho menos uno aburrido. Crear desde la zona de confort no es algo que ansío. Mi interés en este proyecto de titulación es aportar algo de conocimiento en el campo del diseño audiovisual y, por tanto, considero que dicho conocimiento debe estar constituido por material audiovisual.

El objetivo es llevar a cabo una tesis que no solamente analiza al cine sino que me permita ser capaz de probar dicho análisis más allá de las palabras, es decir, con el lenguaje múltiple del diseño audiovisual

Cada una de las instancias narrativas presentadas en este apartado tiene como par o extensión –para volver a aquello de la experiencia extendida– un ensayo audiovisual. Para llevar esto a cabo de manera coherente pretendo exponer el proceso creativo con el que cada ensayo audiovisual se ha construido. Esto para ayudar en la comprensión al futuro lector/espectador/usuario de la tesis.

Así de sinuoso como es el camino que elegí para la realización de esta tesis es el que me ha llevado a identificar el cúmulo de películas que se citan en los apartados siguientes. Esto no quiere decir que sean las únicas que utilizan una narración a través de las diferentes instancias de aquello que en el cine llamamos diseño de producción, sino que son aquellas que en mi experiencia como espectador/usuario me han llevado a comprender que existen diferentes posibilidades para expresar en el audiovisual más allá de las que conocemos en el cine convencional. Cabe aclarar también que no estoy hablando de *cine de arte*, categoría que me parece por demás arbitraria y construida para complacer el ego intelectual de unos cuantos, sino de un cine que pretende ser usado más como vehículo de expresión que como producto de la industria. No hablo de artesanal e industrial (Acha, 1988), sino de una especie de híbrido que permite al cine ser una creación individual que encuentra sus pares en el *espectador*; el cine que crea un diálogo e interacción entre autor y *usuario*. Un cine *diseñado* para salirse de la pantalla (sí, probablemente toda películas nos causan una reacción pero una reacción no es lo mismo que la experiencia extendida; ver capítulos 4 y 5).

## 3.1

### La dimensión expresiva del sonido. El cine sin palabras

La primera vez que vi *Sunset Boulevard* de Billy Wilder (Brackett, 1950) me pregunté por qué Norma Desmond, la protagonista interpretada espléndidamente por Gloria Swanson, estaba tan enojada con el cine sonoro. Su argumento era que con su llegada en las películas se dedicaron a hablar, y hablar y hablar. En la actualidad todos disfrutamos del cine sonoro pero es que debería ser eso "sonoro" y no nada más "hablado". El lenguaje audiovisual nació con un código distinto al de nuestro lenguaje doblemente articulado, ese que usamos en el día a día. Y si nació distinto, ¿por qué se aferra el mundo en igualarlos? El cine narra a través de la conjunción de imágenes y sonidos –luz, color, movimiento, ruido, música, voz– (Aumont, 1996); sonidos que no provienen únicamente de palabras. Por cierto que, ante la queja de Desmond, Joe Gillis, interpretado por William Holden, le contesta que para eso existen las palomitas, para taparse los oídos con ellas. Tan acertado aquel personaje.

En el cine de la industria sobran tanto las palabras que buscamos distractores para no aburrirnos y es que una película en donde te dicen que se cerraba la puerta mientras se cierra una puerta no hace otra cosa mas que resultar redundante y sosa.

Podríamos pensar que es lo que hay, que tampoco es que tengamos muchas opciones. Otros dirán que tenemos películas con excelentes discursos (porque sí, todo el mundo parece amar a Jules en *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino (Bender, 1994) mientras predica sobre el lado oscuro de la humanidad basado en un pasaje bíblico), pero lo cierto es que sí hay otro cine. Un cine que se ha alejado de las palabras para acercarse a las emociones, un cine que pretende ir más allá de la "historia" y acercarse un poco más a la representación. ¿Cómo lo han logrado? A través de una disciplina muy poco estudiada en el ámbito cinematográfico: el diseño.

Dice Etedgui (1999, p. 7-8) que fue en 1908 cuando la historia del diseño cinematográfico empezó:

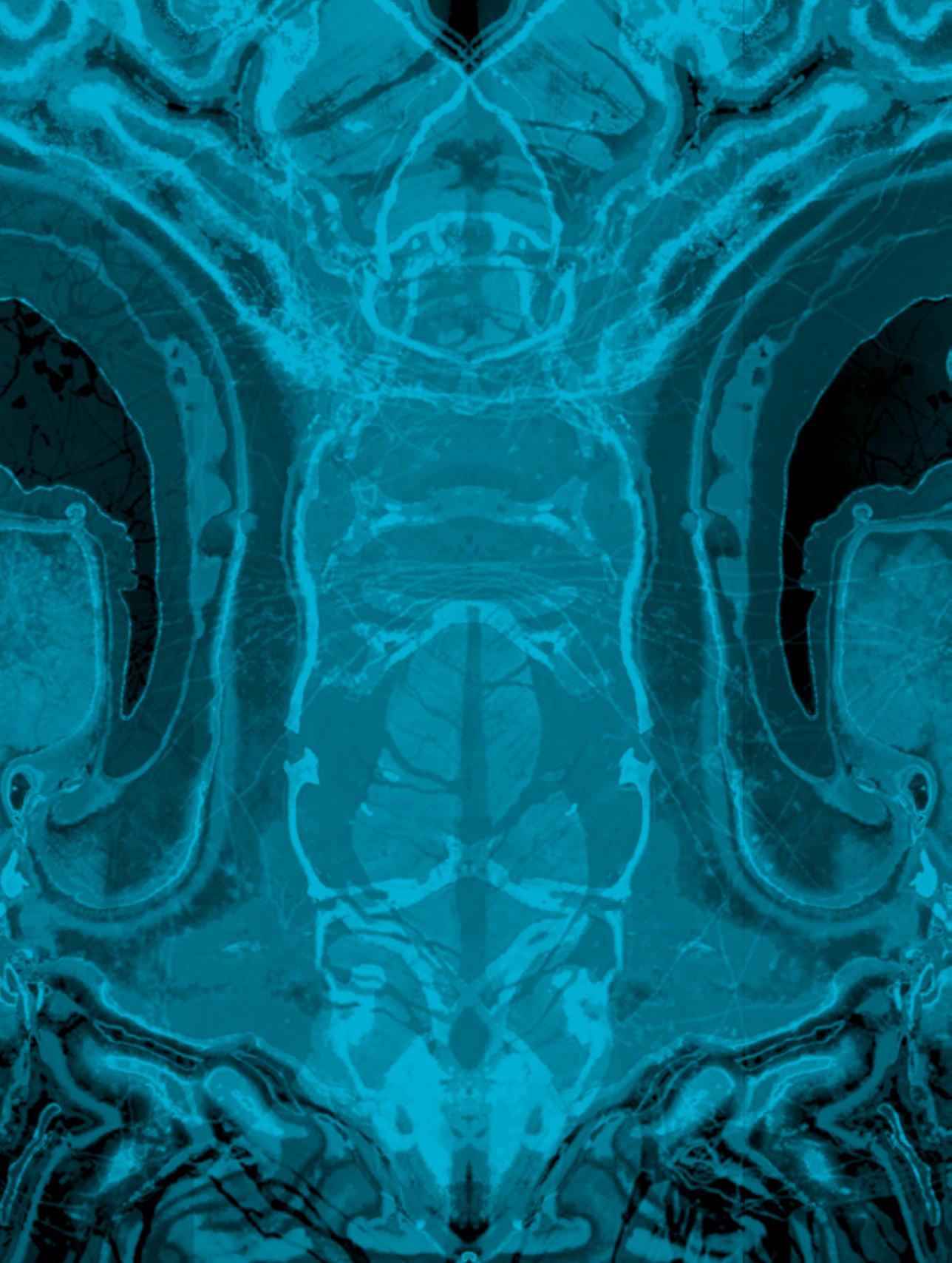
*Los primeros diseñadores cinematográficos se limitaron a apropiarse de técnicas de la escenografía teatral, tales como el uso de fondos de decorados pintados. Sin embargo, en 1908 la cámara se liberó de las cadenas que la ataban al trípode y empezó a introducirse en la acción y a desplazarse por su interior (como si fuera uno más de los personajes). Aquello marcó el fin del teatro filmado y el nacimiento del cine propiamente dicho. A partir de aquel momento, los cineastas estarían obligados a construir decorados tridimensionales más realistas con el fin de preservar la ilusión.*

Es importante destacar que si bien algunos actores se refieren al diseño cinematográfico como la creación de escenografía y decorados; aquí entenderemos al diseño audiovisual como una serie de procesos encargados de la construcción total de un producto audiovisual; por ello hablaremos de diversos tipos de diseño que se mezclan unos con otros para lograr la significación completa del producto. Entre ellos tenemos al diseño sonoro que va más allá de la musicalización de un audiovisual; es el proceso mediante el cual se diseña cómo se escucha la película.

¿Qué tipo de sonidos tendremos presentes? Sonido ambiental –aquel que naturalmente acompaña el espacio filmado–, sonido diegético –sonido construido para la verosimilitud del espacio y objetos que se presentan dentro del relato–, la musicalización –diegética o extradiegética–, el tono, volumen,

acento o estilo con el que hablan los personajes, paisajes sonoros –creación sonora que reconstruye un ambiente específico y que puede pertenecer tanto a lugares reales como imaginarios– y el ruido y silencio.

Teóricos como Michel Chion y Rick Altman se han encargado de estudiar estas categorías de forma exhaustiva. Chion habla del fenómeno de la audiovisión (Chion, 1993) como la verdadera esencia de lo que sucede ante un producto audiovisual. Llamar espectador a aquel que se enfrenta a una película, por ejemplo, es dejar el 50 por ciento del producto audiovisual a la deriva, no vemos, *audiovemos* la película; a menos claro de que se trate de un filme silente (con banda sonora inexistente, no un filme sin palabras como el caso de las cintas de Kim Ki-Duk). Así como un creador cinematográfico tiene que preocuparse por las imágenes que va a mostrar debe ocuparse de los sonidos. Si nos enfrentamos ante un producto de código múltiple, ¿por qué se nos olvida el sonido? O si bien no se nos olvida, ¿por qué nos parece menos relevante? El diseño sonoro de una película puede convertirse en el eje narrativo del filme. A continuación presento algunos ejemplos significativos en los que el sonido ha sido diseñado para contar algo de manera inusual.



## 3.1.1

### *This is England*. El sonido ensordecedor de la violencia.

En 2006 el director Shane Meadows presentó una película titulada *This is England* (Herbert, 2006), misma que obtuvo un buen recibimiento por parte de la crítica cinematográfica. El filme es un retrato contracultural del segundo movimiento *Skinhead* que tuvo lugar en el Reino Unido, durante la década de los ochenta, cuando los británicos se encontraban bajo el gobierno conservador de Margaret Thatcher y tiene como contexto fundamental el conflicto armado entre Inglaterra y Argentina por la disputa de las Islas Malvinas.

La película recurre constantemente al uso de la música Ska, 2-Tone, Soul, Punk y Reggae pues eran parte de los ritmos distintivos de la cultura *skinhead*. Además de estos géneros Shane Meadows recurre a composiciones creadas por Ludovico Einaudi, músico italiano, para darles un uso muy particular. En situaciones de extrema violencia enmarcadas por discursos raciales y nacionalistas Meadows decide pasar los diálogos/monólogos a un tercer plano sonoro y poner en primero las composiciones lideradas por el piano de Einaudi que son caracterizadas por un tono melancólico. La violencia es acallada o bien es tan fuerte que resulta ensordecedora. *This is England* (Herbert, 2006) es una película que proyecto cada semestre en la materia de Análisis cinematográfico con los alumnos del primer semestre del año integral en Centro.

Figura IV: This is England, (Herbert, 2006)

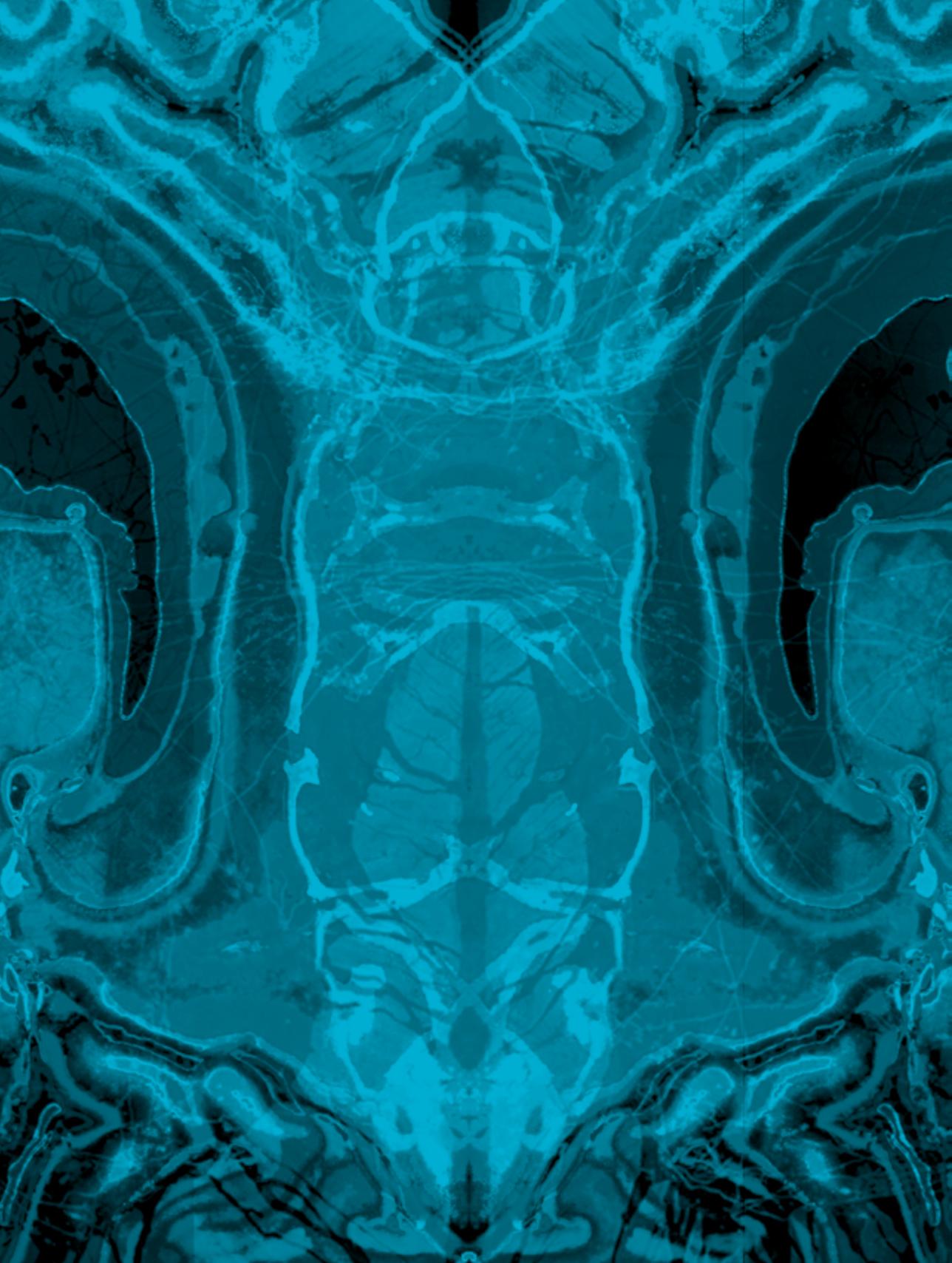




He observado como en un principio el discurso racista del personaje antagónico Combo (Figura IV) resulta gracioso para los estudiantes (para mí misma como espectadora funcionó así la primera vez que vi la película) pero en cuanto entra la música de Einaudi el ambiente cambia; el espectador se pregunta, ¿por qué me estoy riendo si esto es algo grave, si se está ofendiendo a alguien con este discurso? La música provoca el estado de reflexión en el espectador que deja de escuchar el parlamento del personaje para prestar atención, sí a la melodía de Ludovico Einaudi pero también, a sus propios pensamientos; el espectador toma un rol activo, juzga a *Combo* (Stephen Graham) y decide tomar partido; el autor le ha dado espacio a la experiencia.

Figura IV. *This is England*, (Herbert, 2006)

El cineasta, Shane Meadows, crea una pausa reflexiva en el discurso; el sonido está expresando y narrando; el espectador experimenta la audiovisión y se convierte en usuario.



## 3.1.2

### *El aroma de la papaya verde.* Una guerra invisible.

*El aroma de la papaya verde* (Rossignon, 1993) es una película vietnamita dirigida por el cineasta Tran Anh Hung en la que los personajes se comunican poco a través de las palabras; se expresan a través de su relación con la naturaleza, la comida y de las emociones puras. Nada tiene que explicarse con diálogos. La protagonista, Mui, desde niña es destinada a ser parte de la servidumbre, crece realizando labores domésticas hasta que se enamora de un artista –músico y poeta– para el que trabaja. Mui no conoce de lujos y como espectadores nos damos cuenta de que desea tener todas las cosas que la rodean, que las casas en las que trabaja están llenas de objetos valiosos y bellos que llaman su atención. Ella nunca dice nada pero nosotros lo sabemos.

Quizás sea por ello que *El aroma de la papaya verde* (Rossignon, 1993) es considerada como una película que se asemeja más a un cuento de hadas que a la vida real en Vietnam –pues se trata de una chica pobre que se convierte en *princesa*–; el objetivo era transmitir ese sentimiento de vida fantástica en donde la protagonista debía emocionarse ante cada detalle que para un ser humano común resultaría mundano. El efecto *cuento de hadas* es el resultado

de un diseño de producción bien logrado que además sirvió de contrapunto con un diseño sonoro espectacular pues la película sucede durante la guerra de Vietnam pero jamás la vemos. Así, mientras el cuento de hadas sucede ante nuestros ojos, escuchamos helicópteros y bombardeos durante toda la película sin saber cuál es la fuente.

Al principio de la película un hombre toca un instrumento de cuerdas en el pórtico de su casa, escuchamos un grillo y otros sonidos e la naturaleza. Después toma el té, todo parece transcurrir en plena calma. Escuchamos en primer plano las sirenas de un simulacro de bombardeos. La guerra no es retratada de manera visual pero sí sonora. Más adelante en la cinta escucharemos una música producida por un violín que asemeja al sonido de una avión desplomándose mientras vemos a la pequeña protagonista rayar una papaya verde (con tanta delicadeza que casi se logra percibir el aroma del fruto a través de la pantalla) y escuchamos también el goteo de la leche del fruto antes mencionado. Vale la pena comentar que *El aroma de la papaya verde* (Rossignon, 1993) es el primer largometraje del director Tran Anh Hung que si bien nació en Vietnam ha pasado casi toda su vida en Francia y para lograr filmar en su país natal tuvo que enfrentarse a la censura. Si Tran Anh Hung quería hacer un comentario acerca del conflicto bélico que sacudía a su país conseguir el permiso para filmar sería muy complicado así que para llevar a cabo ese objetivo tendría que hacerlo de forma que el gobierno vietnamita no le negara el permiso. El guiño sonoro es tan sutil que podría pasar inadvertido pero resulta una herramienta muy inteligente con la cual el cineasta consigue hacer una crítica social a través del diseño sonoro.

Los personajes en mis películas no son mudos,  
simplemente no creen en la comunicación verbal.  
Kim Ki-Duk

## 3.1.3

### *Moebius.* El silencio agónico.

Una de las anécdotas más divertidas que me han pasado con las películas de Kim Ki-Duk es pasar horas buscando los subtítulos en español para enterarte de que no encontrarás un solo diálogo en toda la película.

Aparentemente Kim Ki-Duk ha renunciado a las palabras pero no al discurso—y no precisamente para complacer a Norma Desmond; bastaría ver *Arirang* (2011) para entender que su vida es bastante complicada, se le recomienda al lector si es que éste desea conocer a fondo la naturaleza del cineasta—. Kim Ki-Duk es un cineasta muy versátil. Quienes lo conocen por *El arco* (Kim, 2005) o *Primavera, verano, otoño, invierno...* y *primavera* (Kim D. y Lee, 2003) seguramente pensarán que su cine es reflexivo, que se puede meditar con él y que hay una moraleja en sus películas. Sin embargo hay un lado oscuro en él que cada día asoma con más fuerza: *Moebius* (Kim S. 2012), su última cinta, es prueba contundente de ello. En este apartado de sonido hablo de *Moebius* (Kim S., 2013), una de las películas más representativas del abandono de las palabras por parte de Kim Ki-Duk, este cineasta coreano que se hartó de hablar y decidió mover a sus espectadores de una forma distinta.

Mover, conmover, reventar; no se sabe con Kim Ki-Duk.



Figuras V y VI. Moebius (Kim S., 2013).







*Debido a esa herida original, a causa de esas “promesas rotas” de las que Kim Ki-Duk señala en sus entrevistas como el origen de toda la violencia todo el mundo se encierra en un silencio caprichoso. ‘Los personajes en mis películas no son mudos’ dice Kim Ki-Duk, ‘ simplemente no creen en la comunicación verbal’. No es que no puedan hablar, es que no quieren hablar. No son silenciados por la inhabilidad de hablar sino a través de la imposibilidad de creer en las palabras... (Chung, 2010)*

En *Moebius* (Kim S., 2013) nadie habla, en *Moebius* (Kim S., 2013) todo es enfermedad. Reconocemos las relaciones entre los que aparecen en pantalla a través de la distribución del espacio, de su interacción y nada más. Nunca nadie nos dice nada. Recordemos aquella secuencia de la que hablábamos en el capítulo uno, la de la castración (FIGURA I).

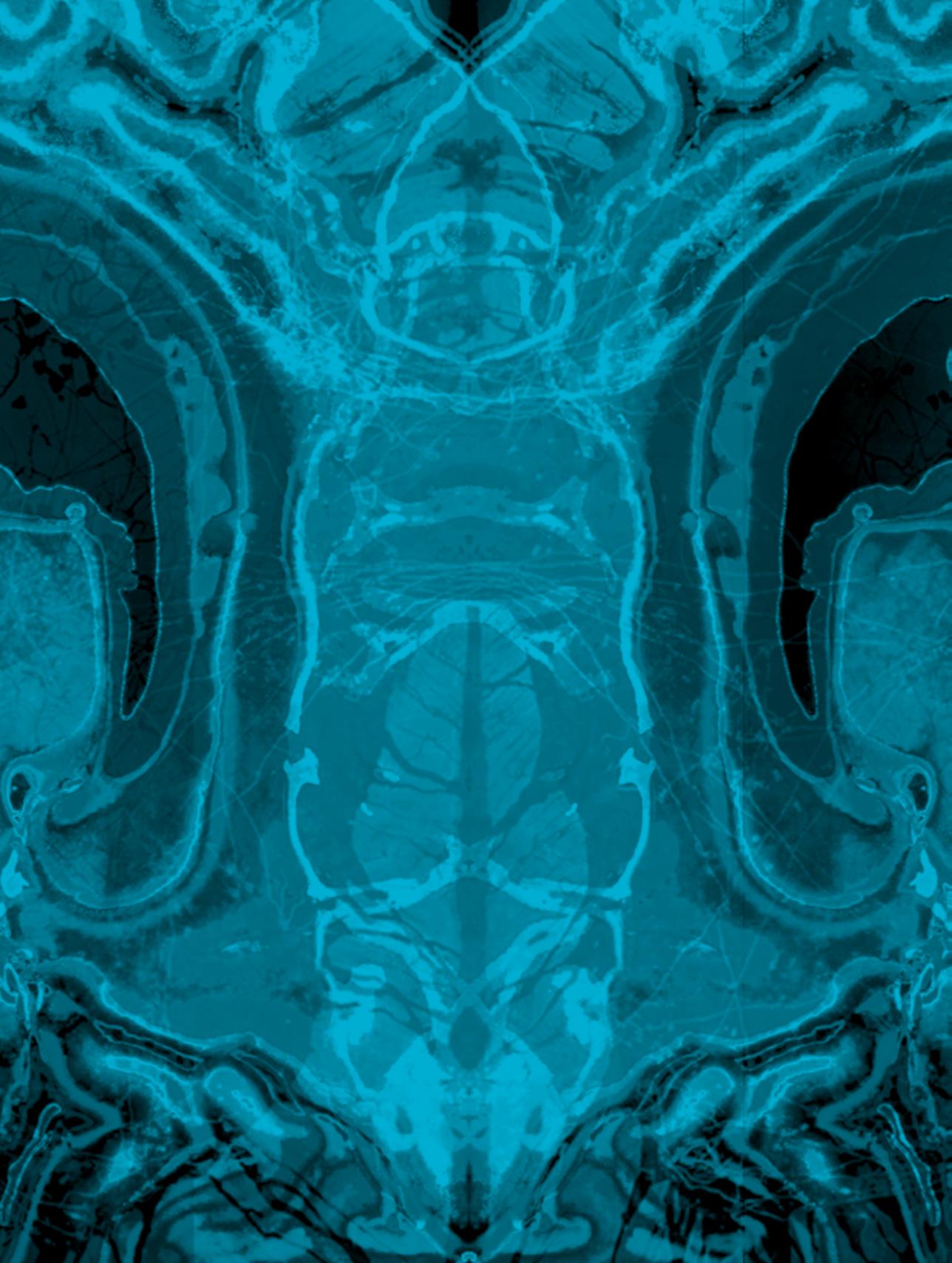
En esta película, la más desconcertante y perturbadora de Kim Ki-Duk, comprendemos el relato a través de varios objetos: un cuchillo, una pistola y un par de piedras. Los tres objetos son armas y en el filme son convertidos en objetos de placer (FIGURAS V a X). Una de las reacciones más inmediatas al ver esta película es preguntarse, ¿cuándo fue que el mundo se echó a perder?



Figura X. *Moebius* (Kim S., 2013).

Podría sospecharse que el cineasta es uno más de estos de la nueva ola asiática en que las tripas y la sangre son parte fundamental del relato; pero no, Kim Ki-Duk no está celebrando la violencia, no la glorifica. Aquellos que lo comparan con Park Chan-Wook se equivocan; Kim Ki-Duk es tan humano y tan sensible que su cine se ha enfermado ante el mundo enfermo, por eso ha decidido callar a sus personajes. La humanidad, el sujeto, se ha convertido en objeto.

Lo curioso es que podría pensarse de una película en donde nadie habla que se trata de una cinta en la que no pasa nada, pero no *Moebius* (Kim S., 2013) no es aburrida; es desconcertante, violenta, conmovedora, lo que quieran menos aburrida. Es imposible quedar indiferente ante las imágenes, ante la elección perfecta de aquello que representa la inocencia robada (como la chica de la tienda en sus vestidos de flores) y lo que representa la vida y a la vez la enfermedad: el sexo o más bien el deseo sexual. Otra vez surge la pregunta, ¿se puede entonces contar algo en el cine sin palabras y que siga siendo 100% comprensible? Sí, se puede. Se puede siempre y cuando se comprenda la naturaleza del lenguaje audiovisual y se haga uso de su mejor aliado: el diseño y sus formas narrativas; en este caso el diseño basado en la cualidad silente de los personajes.



## 3.1.4

### *Container.* *Chernóbil* y los sonidos del silencio.

*Container* (Jönsson, 2006) de Lukas Moodysson es una película muy peculiar. El cineasta sueco se encargó de construir un filme con muy pocos elementos. Una actriz, un actor, Chernóbil y la voz en off de otra actriz: Jenna Malone. La dulce voz de la joven Malone funciona como un contrapunto perfecto en relación con las imágenes desconcertantes de una mujer atrapada en el cuerpo de un hombre obeso. Su delirio de ser una celebridad así como su deseo de autodestrucción son narrados por Jenna Malone como única instancia sonora de la película. En *Container* (Jönsson, 2006) reina el silencio, el silencio y el vacío. Aunque la voz está presente casi en todo momento la ausencia de sonidos ambientales o diegéticos provocan una gran confusión en el espectador, ¿por qué eso que observo no concuerda con aquello que escucho? La disonancia del filme es construida para llevar al espectador a un estado de incomodidad permanente, ¿debería sentirme atraído ante esta dulce voz aunque pertenezca a ese extraño ser que se arrastra por el piso con un vestido metálico y una peluca rubia? ¿Qué debo sentir o pensar?, se pregunta el espectador y queda sin respuesta aun con la llegada del final de la película.

*Container* (Jönsson, 2006) es un filme poco convencional que explora nuevas posibilidades discursivas y que quizás se aleja de aquello que el mundo espera ver en una sala de cine. Recuerdo haber visto esta película en Cinemex Antara en una función de sábado por la noche del entonces existente Festival Internacional de Cine Contemporáneo (FICCO). Cuando asistes a un festival de cine lo haces con la idea de que te encontrarás con obras que quizás no sean de tu agrado ni respondan a los estándares del cine comercial, o al menos eso es lo que yo esperaría pero creo que el público que asistió a aquella sala pensaba diferente. El filme no llevaba ni veinte minutos cuando la sala se había quedado prácticamente vacía. Los asistentes salían uno tras otro no sin antes quejarse en voz alta de la "porquería" que estábamos viendo. Recuerdo también que en aquellos momentos sentí el impulso de decir: 'no se vayan, esto es muy divertido'. Claramente estaba sucediendo aquí una tremenda confusión. La película no es divertida, es desconcertante. Quizás por eso en medio del desagrado del resto del público yo la encontraba fascinante. No es que entendiera muy bien lo que estaba pasando pero me parecía una cosa enigmática, hipnotizante; Moodysson había encontrado en mí a su observador competente y el objeto estético obtenido era fascinante. Esa dulce voz hablaba sobre Victoria Beckham, Britney Spears y las Spice Girls a veces y otras tantas de la desesperación de estar atrapada en un cuerpo que no era suyo. El sonido era una especie de playback, sí, como esa técnica que usan los cantantes que no son cantantes para parecer cantantes de la que habla James Lastra (Altman, 1992).

Sí, fascinante es la palabra adecuada. Probablemente *Container* (Jönsson, 2006) no sea la mejor película que vayas a ver en tu vida, pero la experiencia es inolvidable. Otra vez, el cine se sale de la pantalla.

# 3.1.4.

## 1/2

¿Quién eres tú, Polly Maggoo?  
y *El tambor de hojalata*.

La batalla del sonido insoportable

Dentro del ensayo audiovisual hago un pequeño guiño a cuando la voz humana es llevada al extremo dentro de una película. La batalla de gritos que podrían sostener Polly, una modelo estadounidense en París, y el pequeño Oskar, de *El tambor de hojalata* (Seitz, 1977), podría romper todas las vajillas del mundo. Estas dos películas podrían no tener nada en común, ¿Quién eres tú Polly Maggoo? (Delpire, 1966) es una sátira sobre el mundo de la moda en la que aparece un príncipe falso con un reino falso y un mundo de la moda caricaturizado al extremo, mientras que *El tambor de hojalata* es una película dramática aunque también posee cierto contenido fantástico o sobre dramático, pero las une la capacidad vocal de sus protagonistas. Tanto William Klein como Volker Schlöndorff se preocupan por que los gritos de sus personajes sean desesperantes, molestos, que provoquen la irritación del espectador. Si bien Oskar supera por mucho a Polly es interesante comprender que ambos gritan en un estado de desesperación o locura momentánea y se vuelven *motivo* recurrente dentro de la narración. La voz, se vuelve ruido; se convierte en un elemento discursivo doble que transforma un valor negativo en una cualidad positiva de la obra cinematográfica.

Ese grito de Oskar (a quien cuando era niña llamaba "Oskarcito, el pequeño demonio") culmina con el rompimiento del cristal de un reloj y ese efecto de relámpago sonoro que causa la fractura nos llevará a la siguiente instancia narrativa del diseño en el cine: la luz.

¿Un sonido muy agudo los ha hecho pensar en una luz muy blanca que podría dejarlos ciegos? Sonido que nos deja ciegos; quizás estamos hablando también de un proceso sinestésico.

## 3.2

### El aspecto lumínico como eje de la narración.

Como mencioné antes luz y sonido van de la mano. La intensidad lumínica tiene su equivalente sonoro y viceversa. El aspecto lumínico de una película es fundamental y trascendente pero curiosamente el cine busca, casi siempre mantener una intensidad contenida, en cuanto a lo que iluminación se refiere. La sobre exposición y la sub exposición no son algo muy deseado ni utilizado ni son ideales de la iluminación. No obstante durante los inicios del cine, en la primera mitad del siglo XX, y sobre todo en las vanguardias soviéticas existió una preocupación verdadera acerca de la capacidad narrativa de la luz.

Para Sergei Eisenstein (1999), autor de las teorías del montaje, el tono o aspecto lumínico de una película debía construirse en torno a la intensidad de los sentimientos representados en el filme. El montaje tonal se logra a partir de medir la intensidad tanto luminosa como sonora de cada toma para así caracterizarla dentro de un sentimiento específico, por ejemplo tristeza o alegría. El mismo Eisenstein en *Octubre* (S/P,1929) explora el montaje tonal para llenar de dramatismo el filme en el que los acontecimientos más emotivos vinculados con la revolución roja se intensifican a través de la luz.

Habría que recordar también que el cine, en principio, es luz y que es a través de un cuadro luminoso que podemos asomarnos a un mundo de historias, imágenes y sonidos extraordinarios que suceden ante nuestros ojos como si pudiéramos transportarnos a una realidad alternativa. ¿Cómo podría la luz no ser un elemento fundamental de la narración si es gracias a ella que logramos ver?

## 3.2.1

### *Trenes rigurosamente vigilados.* El enigma de la oscuridad

Trenes rigurosamente vigilados (Oves, 1966), de Jirí Menzel, tiene una característica lumínica que se mantiene durante todo el filme y que es utilizada como eje de la narración: la oscuridad. La historia se sitúa en la ocupación nazi en Checoslovaquia pero el periodo de filmación es en 1964-65 cuando en Europa se está dando la era del destape sexual y Checoslovaquia es una República socialista. Esto implica diversas complejidades una de ellas, la censura. Jirí Menzel toca el tema del despertar sexual de una manera muy inteligente. El protagonista, el joven Milos Hrma, sufre de eyaculación precoz y vive preocupado por no poder satisfacer a su novia, Masa. Desde hacer referencias a la figura fálica a través de la alimentación de un ganso por parte de una mujer mayor hasta referir los encuentros sexuales en medio de una oscuridad que deja al espectador con la curiosidad de ver un poco más, la luz se convierte en el eje narrativo del filme. Sin esas decisiones lumínicas Trenes podría ser una película más pero gana en carisma e inteligencia al plantearse una manera ágil para hablar de temas intocables en el contexto del país.

Además de las características sexuales del filme, el manejo de la iluminación habla acerca de la condición de vida –su vivacidad– de los personajes masculinos. Sus personalidades opacas y sin brillo son muy bien representadas a través de las tonalidades de sus rostros y ropas, en cambio los personajes femeninos siempre son retratados con una mayor intensidad de luz.

El aspecto lumínico del filme tiene otra cualidad esencial que es importante señalar aquí; la cantidad de información transmitida en una película en blanco y negro es menor a la que transmite un filme en color (Monaco, 2009), esto permite una mayor atención del espectador en los aspectos emotivos del relato por encima del espectáculo que provoca el color. En el caso de *Container* (Jönsson, 2006), película referida en el apartado de sonido, el blanco y negro y la luz funcionan de una manera peculiar pues los personajes principales (que aunque son dos en realidad son el mismo) está siempre rodeado por un halo de luz que lo convierte el centro de atención y podemos comprender así que la voz que escuchamos pertenece a dicho personaje aunque la voz sea femenina y el cuerpo masculino. También esa especie de efecto radial nos habla acerca de dónde debemos centrar nuestra atención. Al igual que el sonido es ocupado únicamente por la voz sin sonidos agregados en lo visual tiene que observarse sólo lo que se encuentra enmarcado por la luz y completar aquello que se encuentra en la oscuridad. Recordemos que corrientes cinematográficas como el expresionismo alemán y el cine negro basaron su construcción estética y de significación casi exclusivamente a partir del uso de la luz en sus filmes.

## 3.3

### Color. Temperatura y percepción

La teoría nos ha ayudado a comprender cómo es que vemos el color a través de combinaciones basadas en los colores primarios y sus acompañantes aditivos y sustractivos (Monaco, 2009), sin embargo hay quienes afirman que el color es relativo (Fletcher, 2003), es decir que las variaciones en la tonalidad dependen de la percepción del sujeto. Así como podemos ver el vaso medio lleno o medio vacío también podríamos estar ante un sol rojizo o uno amarillento dependiendo de quién lo mire.

Según Enric Jardí (2012) expresar únicamente a partir del color es prácticamente imposible. El autor se refiere a que para que el color tenga sentido debe estar contenido en una forma; sin embargo diferentes artistas a través de la pintura y el cine nos demostrarían lo contrario. Justamente este es el fenómeno que me interesa presentar aquí, ¿cómo el color con el que es representado o caracterizado un objeto puede constituir parte fundamental de la narración.

La temperatura es un concepto clave pues a partir del lado del espectro en el que se encuentra el color es como lo percibimos: más cálido o más frío. Si se encuentra más cercano a la escala infrarroja lo vemos más cálido y si está del lado del límite

ultravioleta lo apreciamos más frío. La temperatura de lo retratado influye fuertemente en la forma en que observamos lo retratado dentro del cine.

Si bien es cierto que existe una tendencia esteticista que busca explotar el color como elemento primordial únicamente mediante el estilo y dejando de lado la significación también existen cineastas, diseñadores y coloristas que se han preocupado por generar una construcción atmosférica que logre la inmersión del espectador en el producto audiovisual a través del color.

Estos son los casos que me interesan para efectos de esta investigación. Aquellos que utilizan el color de forma significativa ya sea alterando el discurso hasta invertir el fenómeno de la percepción realista del color o transportando al espectador a situaciones espaciales y emocionales construidas específicamente a partir de la coloración.

## 3.3.1

### *Pleno verano*. La etnografía sensorial de Tran Anh Hung

*Pleno verano*. La etnografía sensorial de Tran Anh Hung *Pleno verano* (Rossignon, 2000) es una película diseñada por Benoît Barouh, quien ha colaborado con Tran Anh Hung en otras dos películas *Triciclo*, (Rossignon, 1995) y *I Come With the Rain*, (Cazes, Marois y Sulichin, 2009). En *Pleno verano* la fuerza visual del filme es la que impera y se convierte en eje de la narración a través del color. Barouh logra un ambiente naturalista que envuelve al espectador y lo lleva a oler, sentir y hasta saborear todo lo que ve en imágenes. Cuando llueve olemos la tierra mojada, cuando nuestros personajes muestran pasión (por cierto, una pasión siempre intervenida por un objeto) la sentimos en la piel y cuando cocinan devoramos sus platillos. *Pleno verano* (Rossignon, 2000) es uno de esos filmes en los que no dan ganas de leer los subtítulos, es preferible perderse la traducción con tal de observar todo lo que hay en la imagen; cada encuadre parece una pintura al óleo, todo está completamente calculado, bien calculado.

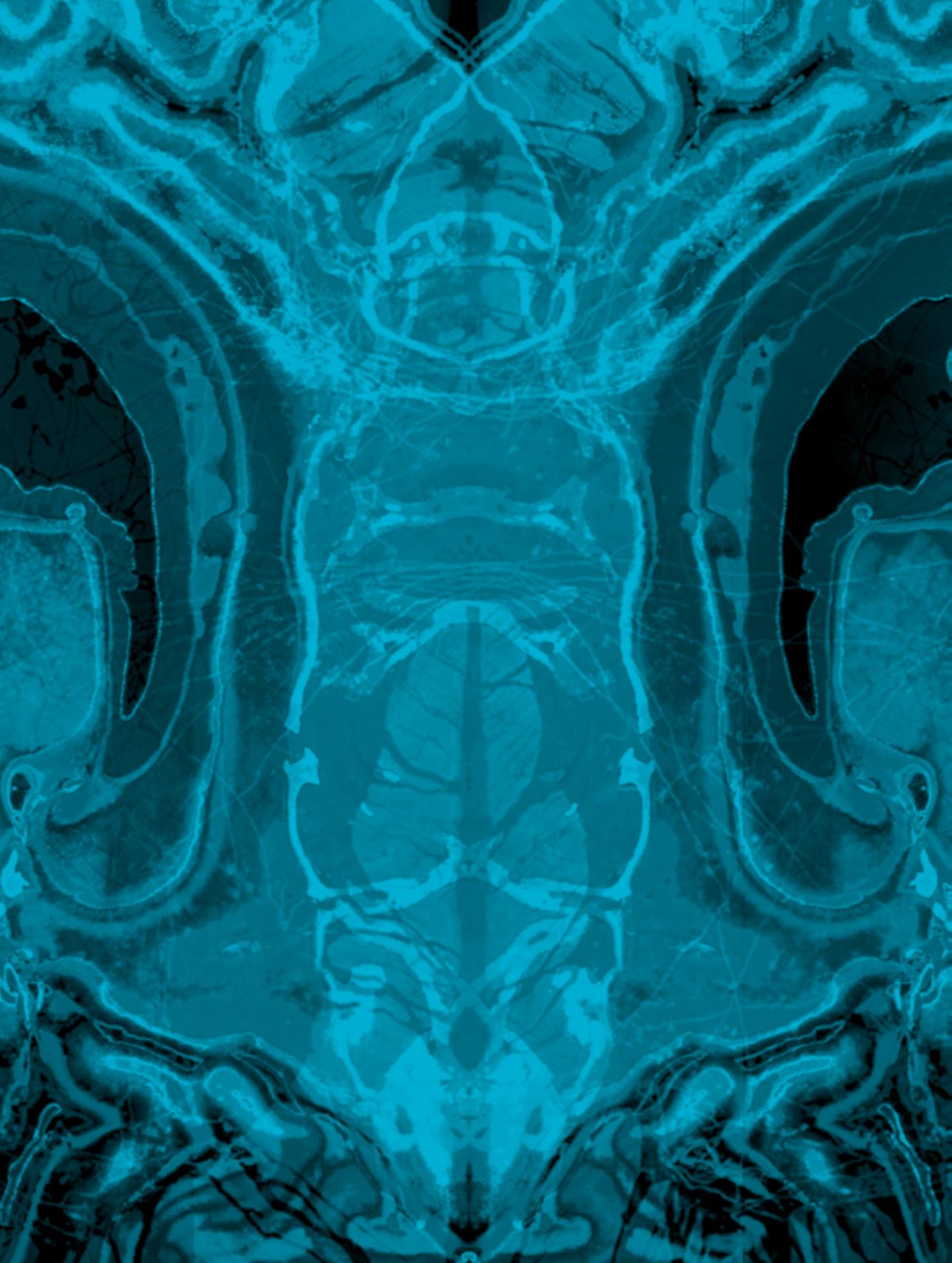
Cada objeto en la escena viene al caso; cada color evoca el sentimiento adecuado. Las texturas y la coloración nos informan de la temperatura del lugar, de las condiciones de vida. Este diseño de producción está vivo, le ha dado vida al filme.



Figuras XI, XIII y XIV. Pleno verano (Rossignon, 2000).



Los ojos recorren toda la pantalla, no vamos de izquierda a derecha, nuestros ojos se mueven de arriba y hacia abajo, de un lado a otro y regresan. Es impresionante lo mucho que cada objeto puede decir a través del color. La habitación de los hermanos protagonistas (FIGURA XIII), la armonía conseguida a través de los tonos verdes y violetas (FIGURA XII), la ligereza evocada en el tono de las prendas (FIGURA XI), lo que una tela esconde separando un beso (FIGURA XIV).



Nine-tenths of your brain power is spent figuring out where things are.  
(Actually, I just made that number up but it may be true. Bare with me.)  
Jennifer M. Groh

## 3.4

### Espacio audiovisual. Un cuadro de luz sin límites

Mi primera reacción ante un producto audiovisual 3D (y probablemente la de muchos) fue extender mi mano para comprobar si podía o no tocar lo que salía de la pantalla. La decepción fue grande. Todo era una ilusión. Pero esa sensación de corrupción del espacio es algo muy interesante. Esa *experiencia extendida* del 3D, 4D o 4DX es la experiencia de aquello que no está pero es simulado; de la presencia en ausencia.

El espacio cinematográfico es construido de una manera muy similar para lograr simular algo que realmente no es. Los límites del cuadro de luz son evidentes pero los límites espaciales dentro de la diégesis son, aunque engaño, infinitos.

En la película *El cubo* (Meh y Orr, 1997) el espacio fílmico está conformado por un enorme cubo, en medio de la nada, en el que los protagonistas están atrapados. Este espacio que no se parece a la *realidad* es el causante de la sensación claustrofóbica y de ansiedad constante que la película produce. Vincenzo Natali, el director de este filme es, además, artista, dibujante y animador. Sus conocimientos del espacio y la forma se hacen evidentes en la propuesta estética y espacial de *El cubo*, (de la que es responsable Jasna Stefanovic, diseñadora

Figura XV. El cubo (Meh y Ori, 1997)



de producción), en donde la naturaleza del espacio delimita la acción en la que los protagonistas se ven involucrados: al mover una pieza en la estructura del cubo el destino inmediato de la historia se ve afectado. Es el espacio el que determina la acción (FIGURA XV).



Por otro lado podemos hablar del diseño expresivo, en el que el espacio cinematográfico es determinado por el carácter de alguno de los personajes (Tashiro, 1998), tal es el caso del escondite de Hasford en el filme asiático-occidental *I Come With the Rain* (Cazes, Marois, y Sulichin, 2009) en el que las esculturas realizadas con cuerpos humanos sin vida, e inspiradas por la obra *Tres estudios para la crucifixión* de Francis Bacon (FIGURA XVI), son la decoración principal. Dicho decorado sirve para conseguir una reacción en el espectador, es cierto, pero esta es construida gracias a que transmite la psicología del personaje. Hasford es un asesino serial que mata para crear su arte, idea que resulta grotesca para el espectador y por tanto repele al personaje. Mientras que en contraste, y dentro de la misma película, Tran Anh Hung (director) y Benoit Barouh (diseñador de producción) presentan las diversas habitaciones de Shitao (personaje que representa un especie Jesús oriental en plena pasión de cristo) son presentadas como espacio austeros y ordenados (FIGURAS XVII y XVIII) que hacen que el espectador confíe en él a pesar de ser un personaje que no pronuncia ninguna palabra y se presente siempre sucio y con heridas impactantes.



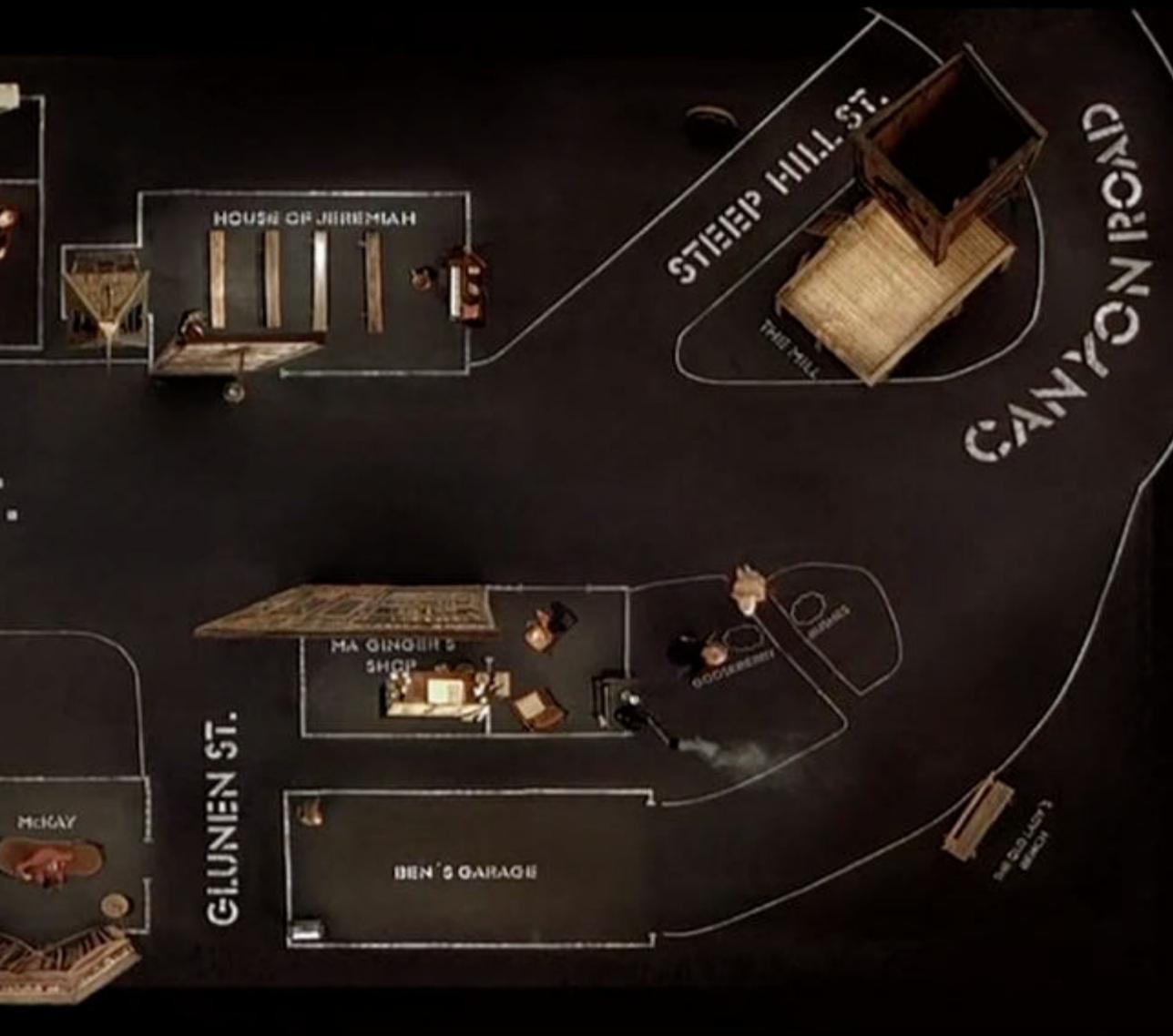
Figuras XVI, XVII y XVIII (I Come With the Rain, (Cazes, Marois, y Sulichin, 2009).

Una de las virtudes del diseño al servicio del filme radica en hacer que la ilusión de un tiempo y espacio ficticios aparezcan como reales o verosímiles ante los ojos del espectador (Paniagua, 2007). Pues de nada serviría una extraordinaria narrativa si esta sucediera en un espacio poco convincente (Tashiro, 1998), a menos claro que este sea el propósito del filme como sucede con *Dogville* (Windeløv, 2003) de Lars von Trier o *Amar, beber y cantar* (Livi, 2015) de Alain Resnais en las que el espacio debe ser *anulado* por el espectador para continuar inmiscuido en el drama y la comedia, respectivamente.

En el caso del filme de Resnais existe un guiño muy interesante. Es el último trabajo del cineasta francés, quien durante toda su carrera se dedicó a experimentar con la narrativa y la construcción espacial y temporal. La película es presentada como si fuera una obra de teatro, el escenario es construido mediante telas y el espacio es visiblemente irreal (FIGURA XX). Resnais, quien inició su carrera en el cine muy interesado por el documental y que fue construyendo cintas cada vez más complejas, decide hacia el final de su vida hacer que uno de sus personajes

Figura XIX. Dogville, (Windelov, 2003).



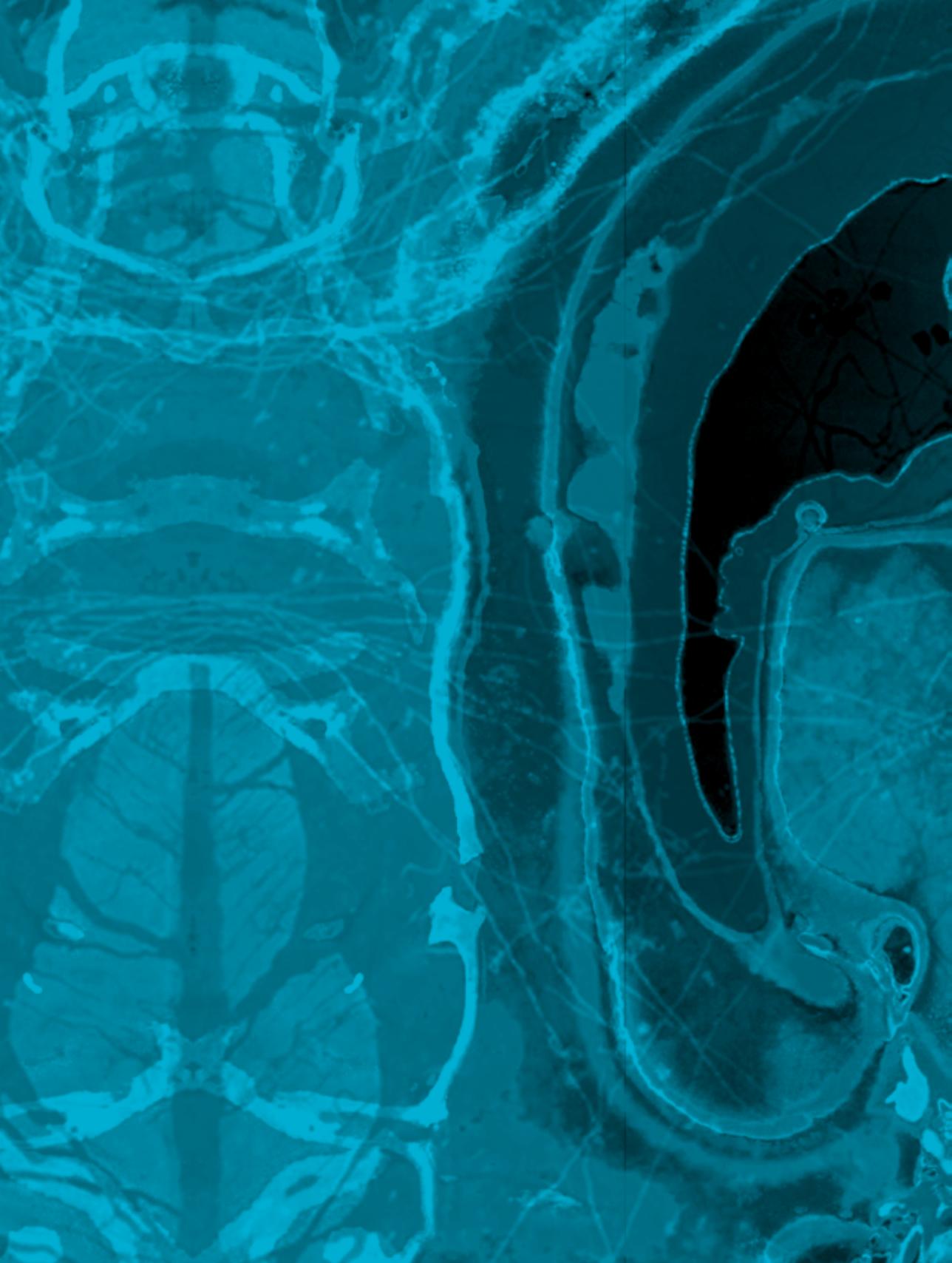


en *Amar, beber y cantar* (Livi, 2015) afirme que “prefiere ir al teatro”. Al parecer Resnais hace una fuerte declaración: al cine se le olvidó que era cine y el artificio lo convirtió de nuevo en una puesta en escena teatral; la búsqueda de naturalidad llevó al artificio y al engaño; el cine perdió su oportunidad al buscar salirse de la pantalla cuando la idea era que el espectador se metiera en ella.

Figura XX. Amar, beber y cantar, (Livi, 2015).







## 3.5

### “Esculpir el tiempo” Narrativas suspendidas.

¿Qué es el tiempo? En el cine y en toda construcción narrativa existen dos tiempos, el de la historia y el del relato (Genette, 1989). Una película puede durar aproximadamente dos horas y contar la eternidad.

Tiempo del relato = 2 horas

Tiempo de la historia =  $\infty$

Cuando Alain Resnais y Alain Robbe-Grillet crearon *El año pasado en Marienbad* (Courau, Dauman y Froment, 1961) construyeron un engaño. La película es una trampa en el tiempo y la memoria. Para aquellos no familiarizados con el filme diré que se trata de una mujer atrapada en un laberinto (un hotel) por tanto tiempo que ha olvidado que está atrapada. En *El año pasado en Marienbad* (Courau, Dauman y Froment, 1961) no existe un año pasado sino una eternidad.

¿Cómo se representa la eternidad en algo que es finito? Deleuze nos diría que hay una diferencia entre las imágenes del mundo real y la imagen-sueño. El cine –y lo que vemos en el cuadro de luz– es una trampa (Deleuze, 2016).

Resnais y Robbe-Grillet construyeron su filme pensando en la cualidad fragmentada de la memoria humana; nuestra incapacidad para recordar y contar un suceso de forma cronológica.

El cine es una trampa. Es esta especie de ilusión óptica en la que puedes ver tu vida en un segundo y desde todas las perspectivas posibles.



El tiempo en el cine es una de las construcciones más interesantes. Aceptamos que el mundo se acabe en un abrir y cerrar de ojos (como en muchas películas de acción) pero nos oponemos a que una pareja pueda estar doce minutos contemplando un paisaje en una pared durante doce minutos... sin cortes (ver apartado 3.5.1). Por ejemplo, la ralentización (cámara lenta) visual utilizada en el cine de Wong Kar-Wai tiene una connotación romántica y eso le ha ganado un reconocimiento estilístico al cineasta de Hong Kong mientras que por otro lado las repeticiones de un mismo evento observadas a través de diferentes posibilidades en la cinta antes mencionada de Alain Resnais –diferentes puntos de vista de diferentes personajes, repeticiones con variaciones ligeras, presentación de distintas versiones– tienen un carácter más bien retardador y no tan bien aceptado por el espectador. Ambas estrategias discursivas afectan la forma en la que vemos lo que pasa en pantalla pero la segunda afecta también la forma en que comprendemos (o no comprendemos porque el pobre espectador estará siempre muy confundido al intentar saber cuál es el año pasado en *El año pasado en Marienbad*) el relato. Es la diferencia entre un estilo y un vehículo narrativo, entre algo que se ve bien y funciona a nivel discurso y algo que provoca una experiencia extendida.





En un caso muy distinto, aprovechándome claramente del título de la obra, en *Tiempo* (Kim, 2006) Kim Ki-Duk elige un enigmático lugar como parte de la ambientación de su filme: el parque de las esculturas en las islas Sido y Modo. Definitivamente esos espacios en la cotidianidad tienen un significado muy distinto, en *Tiempo* (Kim, 2006) es el lugar de la suspensión, donde los amantes esperan eternamente, donde las lágrimas pueden ahogarse en la tempestad. Un lugar antes relajante y reflexivo se convierte en este contexto en una especie de templo enigmático en el que no hay respuesta a las plegarias.





## 3.5.1

### *Perros perdidos* o la inmoralidad de un tiempo inacabado

*Perros perdidos* (Bidou y Domoulin, 2013) es la penúltima película de Ming-Liang y es la más compleja de todas. Utiliza un set narrativo. Como dice Zavala (2008) es una película de difícil lectura pero, en contraste con lo antes citado, *Perros perdidos* (Bidou y Domoulin, 2013) es constante y mantiene la misma fuerza visual durante todo el filme. En cuanto a diseño es la más sólida, la mejor estructurada y la que cuenta más a través de la construcción de los escenarios y de los objetos que aparecen a cuadro que de alguna narración convencional. Por los diálogos no entenderíamos nada, las imágenes nos hacen intuitivos, vamos un poco a ciegas frente a ellas pero poco a poco se construye el significado. No sabemos si es una distopía, si es un futuro post apocalíptico, si no es otra cosa más que el presente visto desde una perspectiva única. Ming-Liang juega con un personaje interpretado por distintas actrices (ya antes había jugado con el mismo actor interpretando a varios personajes), nos habla en tiempos distintos pero con los mismos seres, nos lleva al pasado, al presente y al futuro sin saber cuál es cual y, ¿el diseño? El diseño de producción de *Perros perdidos* (Bidou y Domoulin, 2013) te deja simplemente con la boca abierta. Es sorprendente como los distintos tiempos sugeridos en la narración tienen un diseño de producción muy distinto

Figuras XXV y XXVI. Perros perdidos (Bidou y Domoulin, 2013).



Figuras XXVII, XXVIII, XXIX y XXX. Perros perdidos (Bidou y Domoulin, 2013).

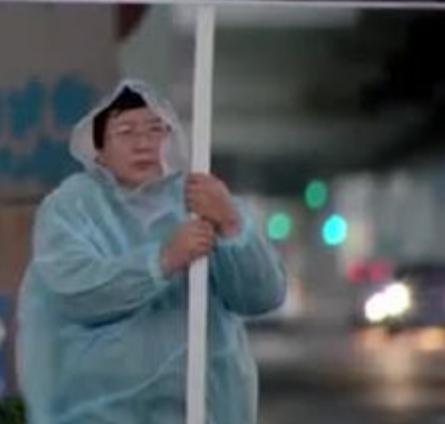


Figuras XXVII, XXVIII, XXIX y XXX. Perros perdidos (Bidou y Domoulin, 2013).





1388萬起 | 2房特仕版  
2397-3666

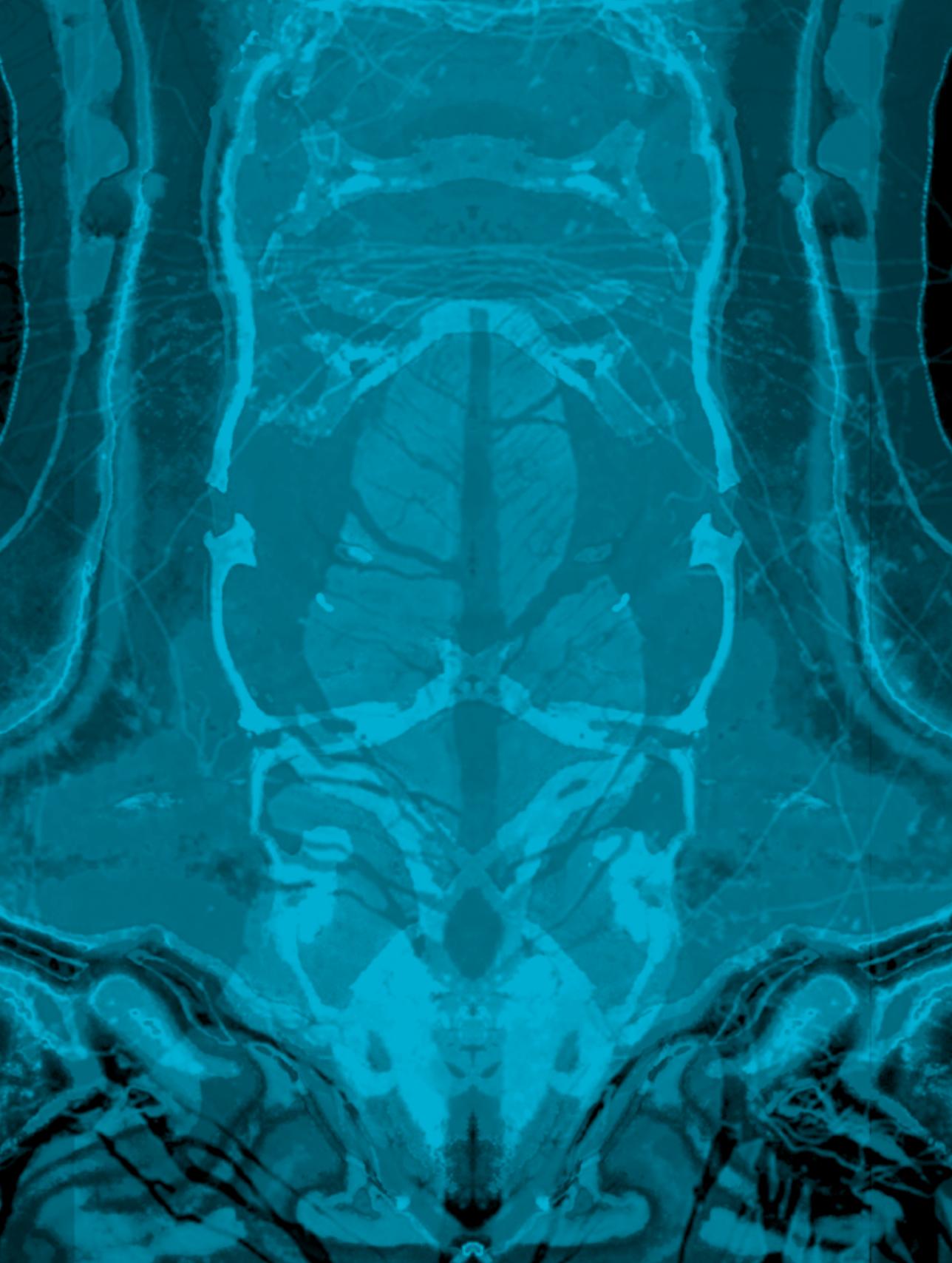


(la modernidad en el tiempo actual y la degradación del futuro incierto). Pero desde la elección de colores en las tomas del supermercado, o cuando el protagonista come con sus hijos, hasta la casa inundada del tiempo incierto tienen cohesión creada por la estética de la soledad.

Sin contar por supuesto a la madre ausente en el “presente” representada por una col que el protagonista terminará devorando como acto de desesperación.

Sí, la toma de 12 minutos puede hacerte babear (o arrojar algo a la pantalla, vamos, que ambas reacciones son comprensibles) y mientras más piensas más te das cuenta de que jamás entenderás porque no había nada qué entender.

Lo importante con Ming-Liang Tsai siempre es ver, escuchar y, sobre todo, sentir.



# 4

## Experiencia extendida. Expresiones cinematográficas más allá de los límites de la pantalla

¿Para qué son hechas las películas?

No, en serio. Hay que preguntárselo de vez en cuando.

El cine nació como una necesidad de registrar el movimiento; que las imágenes fijas cobraran vida ante nuestros ojos.

Y, ¿cuál es la utilidad de eso? El proceso mimético del cine tiene que ver con esa curiosidad tan humana de registrar su existencia. Crear imágenes parecidas a las de la vida real para entenderme como humano ante ellas. Para el creador cinematográfico la película es una forma de trascendencia. Deja algo que está más allá de su cuerpo, un *algo* que hace que los demás sepan que existe.

Este mundo en el que vivimos, ahí donde la *machina* es una acompañante de la vida cotidiana y se asegura que pronto será una extensión de la misma, me ha hecho preguntarme cuáles son las experiencias que pueden alimentar esa parte emotiva, sensorial y estética del ser humano (Desmet y Hekkert, 2007). Cuando en la Universidad leía a McLuhan (1965) hablando de la tecnología como una extensión del cuerpo siempre pensaba en una sola cosa:

Kraftwerk y *The Man Machine* y yo quería ser como ellos.

Me fascinaba la idea de hacer música a través de una computadora, de que la voz se transformara en algo robótico

y enigmático que no podía ser reconocido como humano. Era el anonimato perfecto.  
¿Por qué alguien querría permanecer anónimo al ser creador? ¿No es la creación (objetivación) humana un acto de trascendencia? (Sánchez Vázquez, 1965). Sí, debo decir que en esto Marx tenía razón. Pero hace falta considerar un factor, al crear desde el interior del ser, el ser queda expuesto y vulnerable. ¿Qué pasaría si alguien inventara el proyector de imágenes mentales? Recuerdo haber escuchado de eso en *Muchachada Nui*, un programa cómico español liderado por el comediante manchego Joaquín Reyes. El *sketch* en el que se mostraba este proyector se hacía referencia a lo peligroso que podría ser que los demás vieran nuestros pensamientos. Menciono esto porque considero que el cine es una especie de proyector de imágenes mentales. Aquello que sucede en la mente del autor es traducido en imágenes y sonidos que, en su conjunto componen una película. Y no, no es que el cineasta sea ególatra, es que toda creación humana va acompañada de la esencia misma del ser detrás de ella y, aunque a veces no aparezca de manera intencional, la subjetividad del autor es algo de lo que no se puede escapar.

Nuevamente planteo la pregunta, ¿para qué son hechas las películas?

¿Y si resultara que el cineasta no solo busca expresarse y objetivarse en su obra sino que también está en busca de pares? ¿Qué pasa cuando se crea desde la motivación propia con el objetivo de *motivar/mover* al otro? ¿Y si se crea pensando en la experiencia del *usuario*?

Desmet y Hekkert (2007) hablan acerca de la posibilidad de un diseño basado en la experiencia del usuario que genera una interactividad significativa entre el usuario y el producto.

Las interacciones pueden darse en tres relaciones fundamentales: la estética, la de significado y la emotiva. Para cada una de estas vertientes es importante comprender que el usuario va a interactuar con el producto dependiendo de su contexto y que, sobre todo en la parte de sentido/significado y la emocional el usuario se dejará llevar por lo instintivo, por la cualidad animal del hombre, por aquello que es sin darse cuenta.

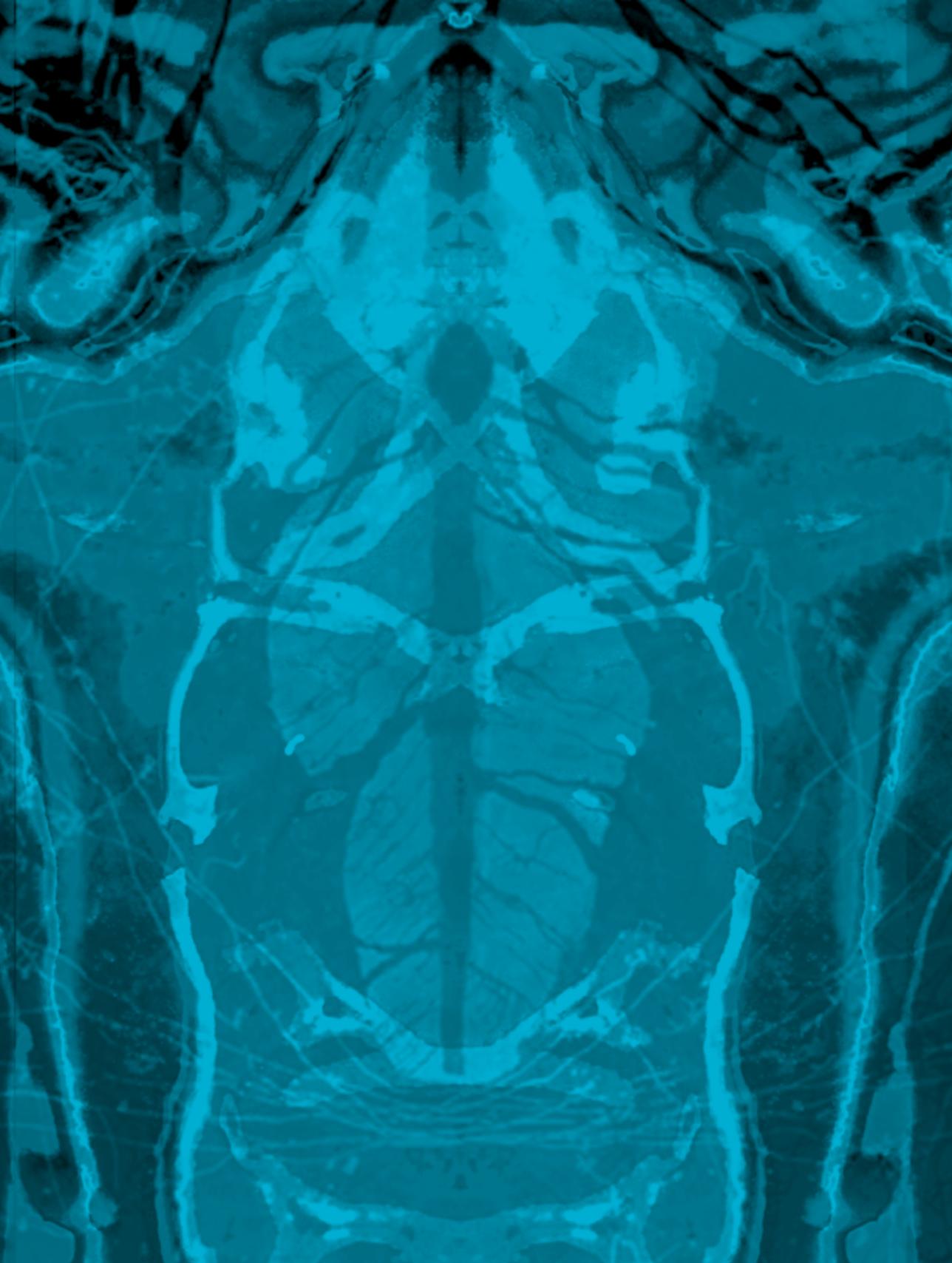
La experiencia extendida en el cine, aquella que va más allá del ejercicio de audio-ver, se consigue justamente llevando al límite las relaciones emotivas. ¿Cómo afectar la emotividad del espectador y llegar a lo más profundo de su ser para convertirlo en *usuario*?

El *Expanded Cinema*, en sus orígenes, probó suerte con la parte neurológica del estímulo sensorial, con la combinación de formas, con las pantallas múltiples, los espacios diseñados exclusivamente para cada pieza, con colores, intensidad de luz, intensidad sonora y movimiento para poner en una actividad distinta al cerebro humano (Youngblood, 1970) y la cosa dio buenos resultados. El único conflicto es que ese *Expanded Cinema* –de enorme auge en la década de los sesentas y setentas– apelaba más a la parte puramente sensorial dejando de lado lo emocional. Regreso. En tiempos de la deshumanización del hombre, en tiempos de la victoria de The Man Machine, ¿qué seríamos sin nuestra emotividad y sin el factor cultural?

Si al hombre máquina le agregas la capacidad emotiva quizás estemos muy cerca de crear al verdadero superhombre, ese que sea capaz de poder verse desde fuera para corregirse a sí mismo (Pepperell, 2005). La experiencia extendida de la que aquí hablo se encarga de eso.

El ser humano observando sus procesos mentales a partir de una pantalla y un aparato de sonido que le permitan comprenderse a sí mismo y comprender al entorno.

Y sí, *Zen for Film* de Nam June Paik (Fluxfilm, 1964) es una gran inspiración para esta tesis porque nada más fascinante que mirar durante 7 minutos una pantalla en blanco para descubrir que aquello que veías era en realidad la basura flotando en la fóvea (o las pelusas atoradas en el proyector original en el que Paik corrió la cinta), una parte del ojo que hasta ese momento no tenías ni idea que existía.



## 4.1

### *Pina y Adiós al lenguaje.* Los maestros del cine en el viaje a la tercera dimensión

En la entrega número 61 del Festival Internacional de Cine de Berlín varias de las películas en competencia se presentaron en 3D, incluyendo filmes de Michael Ocelot, Gareth Maxwell Roberts y Werner Herzog. El auge tecnológico se hacía presente en uno de los festivales de cine más importantes de Europa y el mundo. La película más destacada de la edición en 3D fue *Pina* (Ringel y Wenders, 2011), del cineasta alemán Wim Wenders. *Pina* (Ringel y Wenders, 2011), pensada originalmente en 3D, aprovecha el espacio fílmico para convertirse en una película que baila, juega y hace partícipe al espectador (Gemunden, 2011). Tras la muerte de la coreógrafa y bailarina alemana Pina Bausch, en el año 2009, el luto en el mundo de la danza era notable y muchos de sus admiradores se quedaron sin ver en vivo alguna de sus piezas dancísticas (en México hubo intentos de traer a Pina Bausch al Festival Cervantino pero nunca se logró).

Cafe Müller, una de las más representativas de Bausch, puede admirarse en *Pina* (Ringel y Wenders, 2011) de Wim Wenders, pero no como un documento, sino como la pieza en vivo. *Pina* (Ringel y Wenders, 2011) es como asistir a una presentación en vivo de Cafe Müller, es vivir la puesta en escena, es experiencia extendida.

El uso del 3D permite la transgresión del espacio y no acerca al público a la pantalla sino que lo hace parte de la diégesis, lo mete en ella.

Es, quizás, parte del experimento arquitectónico/editorial de Wenders lo que hace a *Pina* (Ringel y Wenders, 2011) tan distinta a otras películas en tercera dimensión aunque no habría que descartar también la cuestión temática. Y es que el 3D tal vez no funcione para y menos si ese todo no está pensado en 3D. Porque no es lo mismo que un personaje pase por un edificio en una película en 3D y sólo lo veamos más cerca de lo normal en pantalla a que un personaje interactúe con los espacios arquitectónicos del monorriel de Wuppertal, en Alemania, y que podamos sentir que estamos ahí acompañándolo, que el espacio nos haga ser parte del relato, salir de la sala de cine (Beyond the Black Box) para formar parte de la película (FIGURA XXXI).

Tampoco estamos ante una vuelta al teatro. Wenders se ha encargado de que la experiencia otorgada por *Pina* (Ringel y Wenders, 2011) (en 3D) sea una combinación entre dos expresiones artísticas que antes de la aparición del 3D digital no podría haberse conseguido. La cercanía con el escenario del teatro y la diversidad de locaciones y relatos del cine. ¿Qué pasaría si al asistir al teatro a ver una pieza de danza usted pudiera cambiar de escenarios sin moverse de su asiento, como si pudiera tele transportarse de un lugar a otro? Eso es *Pina* (Ringel y Wenders, 2011) (en 3D), de Wim Wenders, un gran logro discursivo y tecnológico. Un paso más allá y un acierto para la innovación en el cine.

## Adiós al lenguaje

Jean-Luc Godard es considerado uno de los cineastas más importantes de todos los tiempos. Godard ha ganado su lugar dentro de la historia del cine al aprenderse todas las reglas; pero no para seguirlas sino para romperlas todas.

Con la llegada del cine digital nació también la expectativa por saber qué haría Godard.

En *Filme socialista* (Sardé, 2010), la primera película de Godard grabada en su totalidad en formato digital, vemos un nivel de experimentación importante. Los cambios de texturas y de definición resultan interesantes aunque en realidad no por la cuestión meramente formal sino por lo trascendentes que se vuelven para el discurso. Es cierto que la portabilidad de la cámara utilizada (*Filme socialista* (Sardé, 2010)

está grabada en su mayoría con una Canon 5D) para grabar la película es importante, pero se vuelve fundamental cuando esa portabilidad empieza a hablar de una reducción de distancias entre el creador y el espectador. Godard jugó con el montaje de *Filme socialista* (Sarde, 2010) y entregó una película que semeja un collage de opiniones, de ideas que fluyen y convergen en ciertos puntos, dejando al espectador con un montón de pensamientos que deberá procesar en su mente.

Godard nos dice lo que el mundo piensa, lo que él piensa y deja la posibilidad (o pregunta) abierta para el espectador: qué piensa usted.





Figura XXXI. Pina (Ringel y Menders, 2011).

*Adiós al lenguaje* (Chioua, Maraval y Sardé, 2014) de Jean-Luc Godard es su primer largometraje en 3D. Si bien el mundo del cine está acostumbrado a que Godard sea rebelde y disruptivo no era de esperarse que su última forma de rebeldía fuera el uso del 3D. En *Adiós al lenguaje* (Chioua, Maraval y Sardé, 2014) Godard utiliza la tecnología para, una vez más, hablarle de forma directa al espectador. En el momento en que vemos a los personajes del filme ante una mesa de libros y nosotros, como espectadores, parecemos estar al filo de esa mesa sucede algo muy importante: los libros ahí dispuestos nos son entregados a nosotros espectadores. ¿Qué es esto que está sucediendo? Godard nos invita a una experiencia extendida; al salir de la Black Box deberíamos leer la poesía de Ezra Pound (Figura XXXII).



Figura XXXII. *Adiós al lenguaje* (Chioua, Maraval y Sardé, 2014).

Pero no es sólo eso, ver una película de Godard suele ser una experiencia compleja así que ver una película de Godard en 3D no iba a ser algo fácil. Muchas personas estaban desconcertadas en la Cineteca Nacional de México cuando a la entrada de la sala en donde se exhibía *Adiós al lenguaje* (Chioua, Maraval y Sardé, 2014) les entregaban unas gafas 3D. Les parecía poco común, ¿no iban a ver una película de Godard? ¿Se habían equivocado de sala? ¿Para qué eran los lentes? Mientras la película era proyectada algunas personas se quejaban de que les dolían los ojos (provocados particularmente por un efecto bifocal con el que el espectador puede elegir qué de lo que está en pantalla observar), otros reían nerviosamente mientras en pantalla aparecía la figura desnuda de una mujer (Figura XXXIII). Las reacciones, en general, eran de sorpresa e incomodidad.

En el foro de comentarios del portal web Internet Movie Database, uno de los sitios más confiables y actualizados sobre cine a nivel mundial, las reacciones ante *Adiós al lenguaje* (Chioua, Maraval y Sardé, 2014) mostraban el descontento y desconcierto de los espectadores. Bajo el tópico "3D is unwatchable" (el 3D es imposible de ver) los usuarios argumentaban lo siguiente:

Figura XXXII. Adiós al lenguaje. Chioua, Maraval y Sardé, 2014.





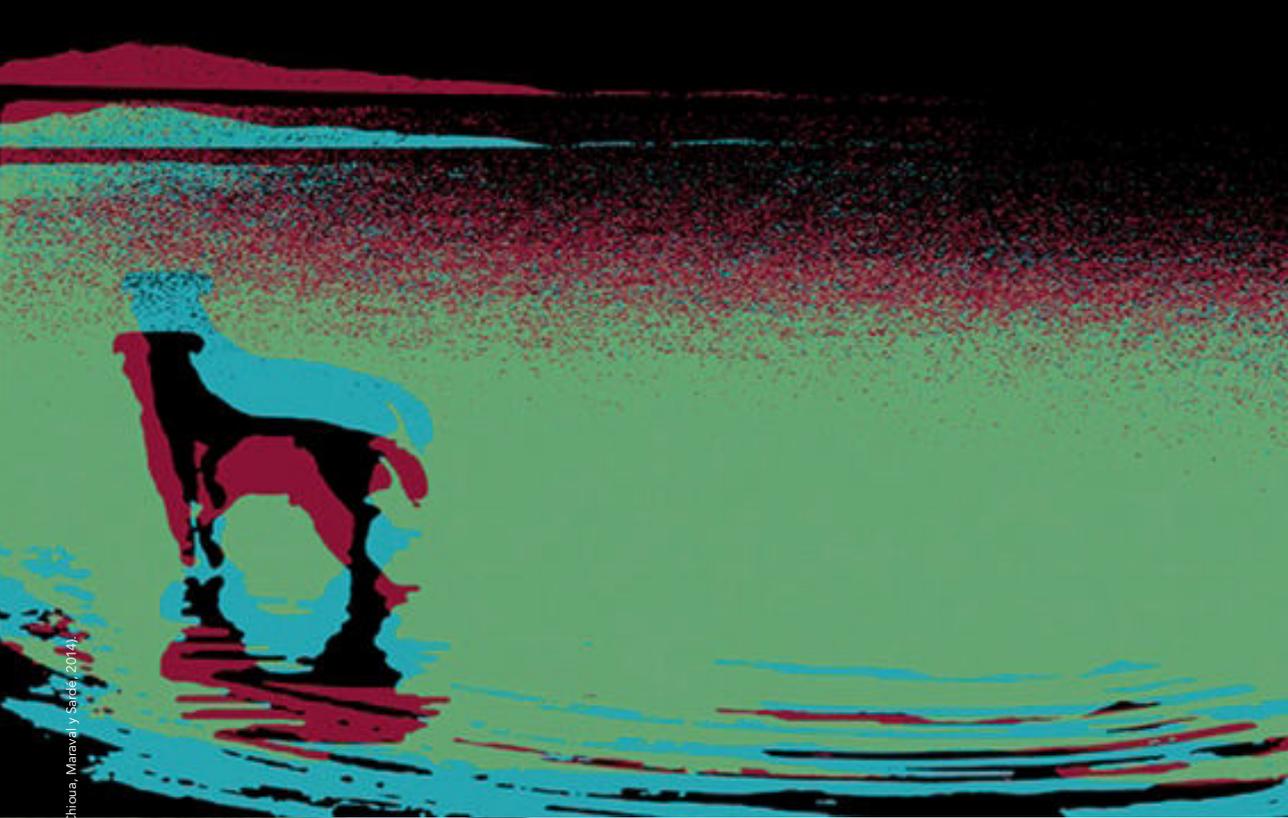
I saw this at the Film Society of Lincoln Center, and it's the first film I've ever walked out on. I expect to be challenged by Godard, but not nauseated by his cinematography. (Jimbenben, 2014)

We just saw the movie today at our local Art House The Loft Cinema. I was concerned that it was my eyes or the glasses. Parts of the 3D were crystal clear and very good, especially at the end. The beginning of the movie I really had a difficult time adjusting to watching as well. I think this movie would be best watched in 2 D. Definately experimental and avante-guarde. (Moondancer627-179-26035, 2014)

This effect was put to use in particular scenes. One of them being the nude couple - you can choose who to focus on, a little wink by Godard. Another example is when one camera pans with a character while the other stays - you can choose which image to follow by shutting one eye. Then the camera pans back when the character returns, and the image becomes one again. That scene drew an ovation at Cannes. (Whatlarks, 2015)

The two viewpoints in one shot sequence made me think I was having a stroke. What a load of merde. (Ironjade, 2015)

I saw it on Netflix in 2D so I must have missed all of this stuff. (ghtx, 2015)



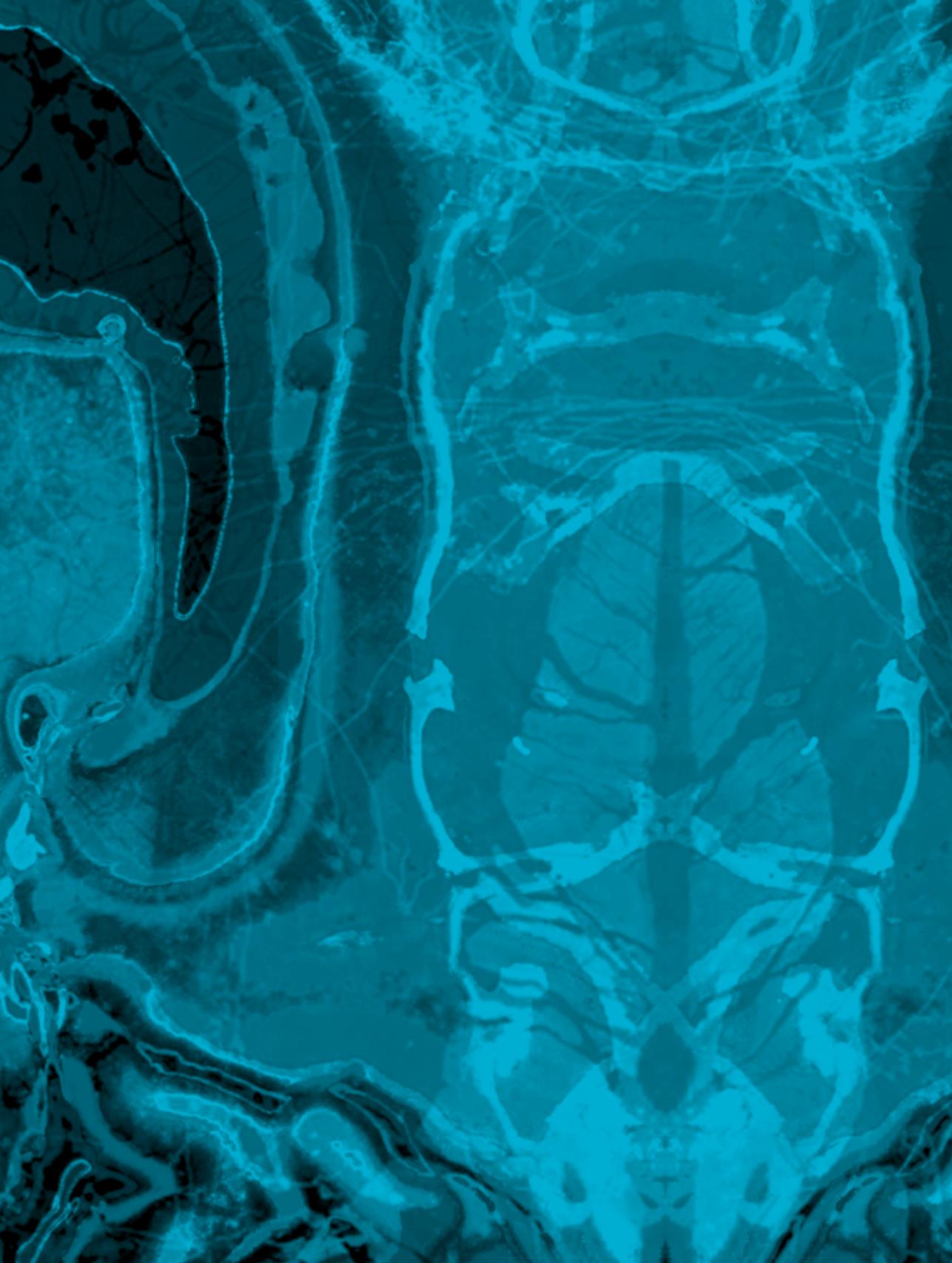
Figuras XXXIV y XXXV. Acósa al lenguaje (Choua, Maraval y Sañe, 2019).



¿Qué hizo *Adiós al lenguaje* (Chioua, Maraval y Sardé, 2014) con sus espectadores? Aunque Godard siempre pone a pensar a su espectador está vez, al igual que Greenaway en el primer caso, lo ha convertido en un usuario. No solamente estás frente a una película, sino ante una invitación. Lo que ves aquí en la Black Box hace eco afuera de ella. El 3D en Godard no es únicamente un despliegue de efectos especiales injustificados (FIGURAS XXXIV y XXXV), *Adiós al lenguaje* (Chioua, Maraval y Sardé, 2014) utiliza el 3D para crear algo que con el 2D no es nada sencillo lograr: despertar realmente al espectador; hacerlo sentir algo, elegir su punto de vista, comprometerlo a tener una postura frente a lo observado y escuchado.

De los dos casos revisados en relación con el cine en tercera dimensión es importante destacar que la innovación presente en ellos tiene que ver sí con la aplicación de nuevas tecnologías pero también con el aprovechamiento al máximo de las mismas. Es necesario señalar que cuando una película como *Gravedad* (Cuarón y Heyman, 2013) de Alfonso Cuarón o *Avatar* (Cameron y Landau, 2009) de James Cameron, por citar un ejemplo, se proyecta en 3D o en IMAX se está haciendo un homenaje a la calidad visual del producto pero no a sus cualidades narrativas o discursivas, y mucho menos a la relación emotiva que las cintas pudieran tener con el *usuario*.

En realidad el uso del 2D y del 3D en dichos ejemplos no significa una diferencia radical; mientras que *Pina* (Ringel y Wenders, 2011) y *Adiós al lenguaje* (Chioua, Maraval y Sardé, 2014) sí representan cambios drásticos al ser vistas en 3D y pierden fuerza en sus funciones discursivas y narrativas al ser presentadas en 2D pues no fueron concebidas para proyectarse en 2D.



## 4.2

### Peter Greenaway y la pantalla líquida

Mientras en Hollywood apostaban por el 3D, en otras latitudes la era digital se convertía en generadora de nuevas posibilidades discursivas. Cuando Peter Greenaway proclamó 1983 como el año de la muerte del cine, debido a la aparición del control remoto, en realidad estaba anunciando la muerte del cine como se conocía hasta ese momento (Greenaway, 2003) En 2003 Greenaway se propuso terminar con la pasividad del cine y encontrar el camino hacia un cine participativo, hacia el producto no terminado y la experiencia extendida para el usuario que ya no debería llamarse solamente "espectador".

El vehículo disruptivo de Greenaway fue titulado un proyecto multimedia titulado *Las maletas de Tulse Luper* (2003-2005) y consistía en 3 largometrajes, una serie de TV, una ópera y una novela, un sitio web (archivo digital), un videojuego y varias exhibiciones museográficas. El proyecto suponía la autoría no sólo de Greenaway sino de todos aquellos usuarios que quisieran colaborar en él.

El resultado cinematográfico fueron tres películas construidas a partir de una serie de pantallas múltiples, dentro de la misma pantalla, que hacían de la lectura fílmica una experiencia muy distinta a lo antes visto (Dragan, 2011).

A qué hacer caso y en dónde centrar la atención del relato sólo el público (usuario) podía decidirlo. La interactividad que Hollywood perseguía a través del acercamiento espacial entre la pantalla y el usuario lo lograba Greenaway a partir de la construcción del relato mediante el montaje digital llevado al extremo. El texto dentro del texto, sobre el texto, debajo del texto y entre el texto. El metatexto y la transtextualidad (Genette, 1982) llevados al extremo; como si de una especie de pantalla *touch* imaginaria se tratara, el usuario elige sus fragmentos y construye su historia predilecta dentro de las posibilidades ofrecidas por el relato mismo.

Peter Greenaway dejó claro con este proyecto que la tecnología puede usarse en favor no sólo de lo visual sino también de lo narrativo y de la experiencia del usuario. Como primer resultado es necesario mencionar que la innovación tecnológica en el cine requiere no sólo de la existencia de la técnica sino del conocimiento en profundidad y el dominio de la misma para su ejecución. Entonces la implementación de la tecnología es necesaria para que exista innovación pues ésta no se logra por la existencia misma de nuevas tecnologías. La tecnología no es una narrativa por sí misma; es un instrumento del discurso.

## 4.3

Ming-Liang Tsai.

El cine como experiencia espiritual.

Mi experiencia en un mundo expandido

La fascinación ante una obra de arte puede llevarte a las lágrimas, puede llenarte de emoción, puede horrorizarte y hasta puede hacerte permanecer inmóvil, incapaz de recobrar el dominio de tus sentidos, atrapado ante la sorpresa de lo inesperado, ante algo que te ha hablado a ti directamente y que ha removido algo en tu interior.

La sala de cine se encuentra llena; la luz sigue encendida. Estamos a punto de ver *Viaje al oeste* (Bellaïche, 2014) del cineasta taiwanés Ming-Liang Tsai. Los asistentes discuten qué película verán más tarde y hablan sobre las películas anteriores del director. Las luces se apagan. El silencio aparece. La incertidumbre se hace presente. Un rostro llena la pantalla. Es un hombre de mediana edad. Ese hombre es el actor francés Denis Lavant. Parpadea. El sonido ambiente es acompañado por la respiración del hombre en primer plano. El espacio es oscuro. No logramos ver nada más. Se mantiene la misma toma durante casi 8 minutos. Dentro de la sala alguien tose, se escuchan murmullos. Algunos se preguntan qué es lo que ven.

A cuadro aparece un monje budista, es el actor Lee Kang-Sheng, un viejo conocido para los seguidores del director Ming Liang Tsai. Viste su distintiva túnica naranja y lleva las manos en posición de meditación. Camina muy lentamente hacia la izquierda de pantalla. En dos minutos ha logrado dar dos pasos. El encuadre cambia, el monje camina hacia la derecha. Se rompe el eje. Sube dos escalones en otros dos minutos de pantalla. La velocidad es tan contenida que la imagen parece mantenerse estática. El sonido indica lo contrario. El espacio recuerda a una cueva. El monje camina hacia la luz.

Aparece nuevamente el rostro de Denis Lavant. El espacio es ahora luminoso y podemos reconocerlo. Es una especie de acantilado. Las gaviotas cantan y escuchamos el sonido de las olas del mar. Descubrimos el lugar en que aquel hombre misterioso se encuentra a través del sonido. La toma se mantiene sin cambio durante dos minutos.

Una pared roja con una grieta del lado derecho. Lentamente una mano se asoma por la esquina inferior derecha. Es el monje. Lo escuchamos respirar. Cruza el cuadro. Regresamos con Denis Lavant. Su rostro aparece ahora a la mitad y descubrimos el mar como escenario principal. Una diminuta figura naranja se observa a lo lejos, a la altura de los ojos del hombre que aparece en primer plano, enorme en comparación con la mancha naranja; sí, es él, es el monje.

Aparece una imagen imposible. Un mar finito; un mar rectangular cuyas aguas terminan en bordes muy bien definidos. El monje aparece al centro del cuadro, su dimensión es pequeña. Estamos jugando a encontrarlo. Busquemos al monje en medio de la imposibilidad que la imagen representa.

Un maniquí. El monje camina por una calle transitada, la gente lo observa con extrañeza. Un interior, un hombre habla por teléfono. Sale de cuadro. Vemos la cabeza del monje a través de una ventana.

Poco a poco lo identificamos. Ahora el monje se encuentra en la entrada de un paso a desnivel. Va a bajar las escaleras. Le toma 14 minutos hacerlo. Durante todo ese tiempo el encuadre no cambia. La pantalla se va a negros.

Un hombre que vive en la calle aparece sentado entre cobijas y colchonetas, su mirada está perdida, su expresión es de desilusión. A un lado del hombre se encuentra un espejo. En su reflejo vemos al monje, quien sigue su lenta travesía.

En la siguiente toma pasa un camión turístico de color rojo que lleva un texto en blanco con el nombre de la ciudad en que hace su recorrido. Ahora sabemos que estamos en Marsella. Cuando el camión se mueve descubrimos un carrusel en una explanada. Después de recorrer la imagen minuciosamente encontramos al monje del lado inferior derecho al lado de un puesto ambulante. Al parecer alguien lo sigue detrás. Un hombre que camina igual de lento que él.

En la siguiente toma vemos al monje nuevamente en una calle transitada de Marsella. Ahora reconocemos al hombre que lo sigue detrás. Es Denis Lavant. Se ha unido al viaje. Forman parte del paisaje, no están en primer plano. La gente pasa. Es un día normal. La toma dura más de 10 minutos. El monje sale de cuadro. El hombre se mantiene al centro.

Figura XXXVI: Viaje al oeste (Bellache, 2014).





Handpicking  
DENIM COLLECTED

Otra imagen imposible. Vemos lo que parece ser una toma invertida. Al centro del cuadro alguien hace burbujas de jabón. Se escucha un piano. Sospecho que por primera vez hay música de fondo. Me equivoco. Del lado superior izquierdo hay un piano. Un hombre lo está tocando, la música es diegética. La imagen es muy difícil de comprender. El movimiento no ayuda. Todo aparece al revés y crea una terrible confusión en mi mente. Me desespero. Ya no puedo seguir con esto, ¿qué estoy viendo? ¿Qué debería ver? ¿Dónde está el monje? ¿Dónde están nuestros protagonistas? 5 minutos después... Esperen... ahí está. Esquina superior derecha, ¡ahí está! ¡Lo encontré! Puedo verlo. Me emociono por un momento pero vuelvo a sentirme intranquila. ¿Qué es esto, qué es lo que estoy viendo, qué es lo que debo ver? La toma se va a negros. No, no, ¡no! ¡No puede ser! ¡No puede terminar así! ¡Están jugando con mi mente!

Silencio.

En la pantalla aparece el siguiente texto:

*Como estrellas, un defecto en la visión, como una lámpara. Una ilusión mágica, gotas de rocío, o una burbuja. Un sueño, un relámpago, o una nube. De esta manera deberíamos ser capaces de ver aquello a lo que nos enfrentamos.*

Mi rostro comienza a llenarse de lágrimas. Siento miedo. ¡Maldito seas, cineasta! ¡Respondió a mi pregunta, le pregunté algo al cine y el cine me contestó! Estoy en shock. Este diálogo entre dos seres tan distantes me asusta, me causa conmoción. Estoy muy emocionada. El cine jamás me había hablado tan directamente. No había nada que entender, no debía buscar al monje, no había que seleccionar la visión. Lo que sucedía frente a mis ojos era la vida. Era una ilusión.

Las luces se encienden. No puedo moverme de mi lugar. La gente sale de la sala; caminan, se quejan, se ríen, siguen con sus vidas. Sigo sin poder moverme. El llanto se hace cada vez más fuerte. Viene una persona de seguridad. Me piden a mí y a mis acompañantes que nos retiremos de la sala. Me levanto y salgo en silencio. Mis acompañantes me siguen; sonrían, están contentos. Se han emocionado también. Una chica se queja: "que horror que hagan películas en las que no pasa nada, ¿no?" Como sigo en shock simplemente la ignoro y sigo caminando.

Caminamos juntos ahora. Decidimos ir a comer.  
La comida nunca tuvo un mejor sabor. Seguimos en éxtasis.  
Ha sido la mejor *experiencia* de mi vida.

Esto que acabo de contarles, en los párrafos anteriores, es sólo una pequeña muestra de lo que el cine puede provocar en un ser humano. Es verdad que ver cualquier película representa una experiencia, es algo que sucede en un tiempo y en un espacio específico. Es un acto de comunicación en el que alguien (emisor) ha construido un mensaje a través de un medio y alguien más lo ha recibido (receptor). Pero películas como *Viaje al oeste* (Bellaïche, 2014) representan una experiencia que va más allá, es una *experiencia extendida*.

El relato audiovisual ha sido *diseñado* para hablarle directamente al *usuario* (término que aquí usaré ocupando el lugar de lo que comúnmente llamamos espectador y que en esta tesis hemos referido más específicamente como espectador competente) y esperar que éste tenga una respuesta activa (usabilidad) ante el producto, que haga algo con él. Que rebase el acto de ver. Pero, ¿qué sucedió conmigo, con mis acompañantes con el resto de los asistentes a esa sala de cine? ¿La experiencia fue la misma para todos? Definitivamente no y es justamente esa respuesta la que me ha empujado a realizar este trabajo. Aquello que presencié aquel día fue un acontecimiento muy peculiar que me hizo cuestionar cómo es que se logra una experiencia de tales dimensiones.

*Viaje al oeste* de Ming-Liang Tsai puede o no ser considerada una obra de arte pero definitivamente tiene que ser reconocida como un producto diseñado como algo más que una película que se *audiove*; es un producto que se usa.

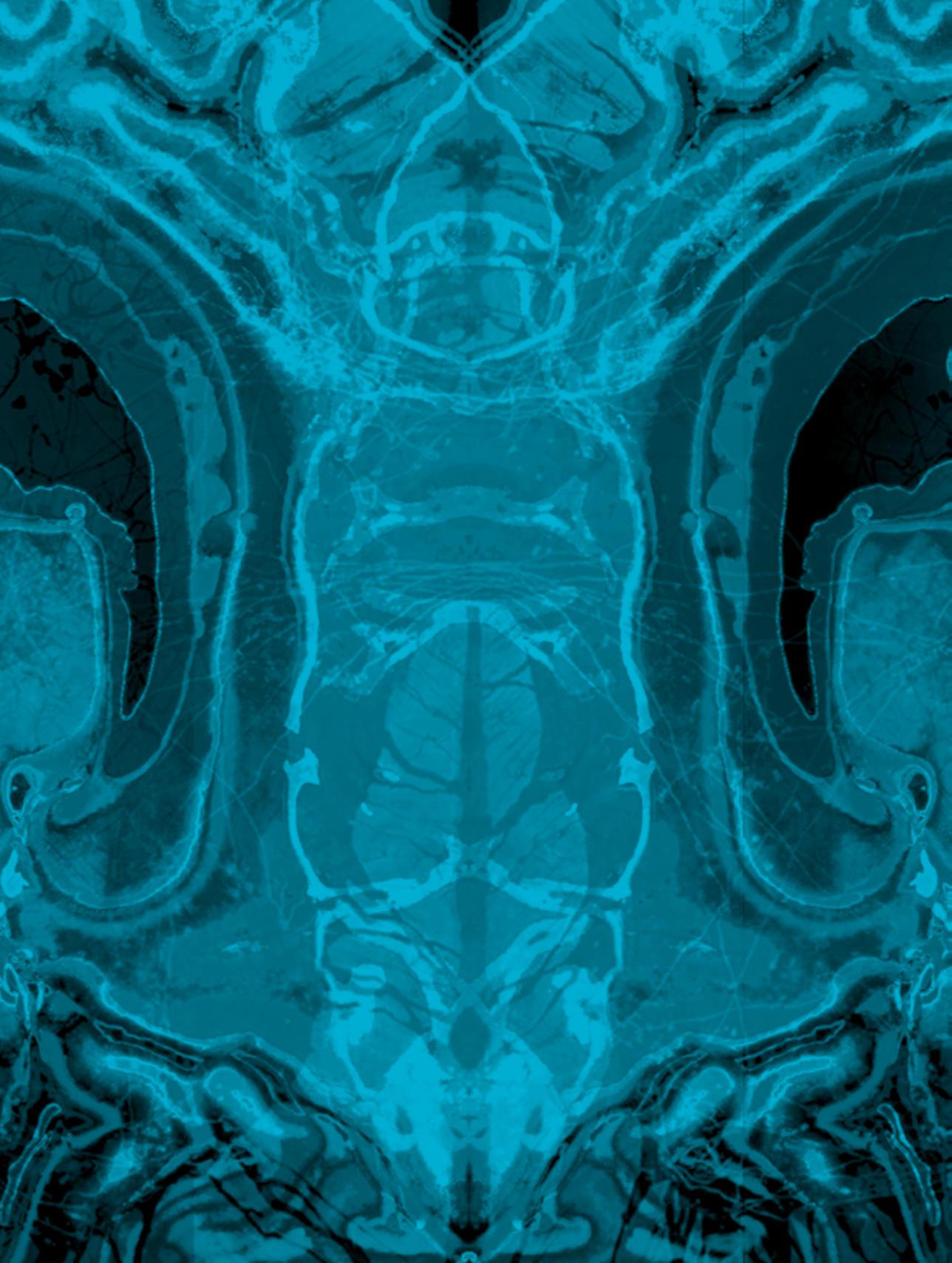
Si no fuera así Ming-Liang Tsai podía haber terminado la película sin el proverbio budista; pero no, él quiso que el espectador se diera de topes y entendiera que había estado buscando en la pantalla algo que no existía. Es un juego, un rompecabezas que tienen que armar juntos autor y *usuario*.

Ming-Liang Tsai demostró con *Viaje al oeste* (Bellaïche, 2014) un extraordinario conocimiento del espectador, del manejo del tiempo y del espacio, de la composición visual, del uso del sonido y la profundidad de campo. El espectador, principiante o docto, tiende a desesperarse ante tomas muy largas y qué decir de aquellas que duran 14 minutos. Este uso del tiempo tiene varias funciones en el filme. Primero permite al espectador observar a detalle todo lo que se encuentra en pantalla y segundo logra ponerlo a prueba, ¿qué es lo que debo observar? La pregunta podría ser tramposa cuando una toma dura un par de segundos pero con 14 minutos la cuestión se vuelve más bien de resistencia. Probablemente en ese lapso el espectador ya habrá encontrado mil respuestas, ninguna acertada porque en realidad no hay respuesta correcta, sólo posibilidades abiertas—.

Esta especie de “Dónde está Wally” o “Find Waldo” que el cineasta hace jugar al espectador para encontrar al monje es una herramienta sencilla y eficaz para hacer que quien mire interactúe con la obra en un nivel distinto al de la pura observación pero la *experiencia extendida* no existiría si el autor no fuera capaz de interactuar o responder al espectador (en este caso *usuario*) al final del filme. Tsai logra dar ese golpe final en el que el diálogo, regularmente imposible entre espectador y autor, existe y es además contundente.

Es verdad que esto es posible debido a varios factores y uno de ellos tiene que ver con el uso de la tecnología: la profundidad de campo. Debido al uso de la cámara digital la distancia entre los objetos que aparecen en pantalla es notoria y el espectador debe esforzarse más en encontrar aquello que “debe ver”, pues la imagen tiene dimensión. Sin duda Tsai es consciente de esto y lo aprovecha para construir su discurso.

Lo inteligente de esto radica en usar la imagen digital no porque “es más sencilla” de utilizar sino porque puede ser utilizada para complejizar lo retratado. Entonces, ¿la tecnología puede ser aliada de la innovación discursiva también? La respuesta es positiva. La diferencia está en no usar la tecnología más novedosa sólo porque existe y eso nos pone a *la vanguardia* se trata de entender las ventajas tecnológicas y aprovecharlas al máximo.



Mérida no es un lugar en el que puedas estar de mal humor; a menos claro que odies el calor.

## 5

Experiencia extendida.  
*Makech*: Del autor al intérprete.  
Del intérprete al espectador.  
Del espectador a *usuario*

El cine expandido y la experiencia extendida suponen un paso que va más allá de la cámara al proyector, donde el material audiovisual es intervenido para construir un nuevo sentido (Shaw y Weibel, 2003). Esta tesis recorrió un camino sinuoso e interesante. Desde su nacimiento como una propuesta de análisis sonoro, pasando por la importancia del diseño en el cine, la innovación cinematográfica y el documental educativo hasta su fin como un producto audiovisual de experiencia extendida (de la idea a la pluma al producto audiovisual) este proyecto ha tenido un hilo conductor muy interesante: los accidentes y las casualidades.

El shock del autor ante su material audiovisual debe ser algo muy común; en el caso de *Makech* fue esa incomodidad, inconformidad y malestar emocional (y hasta estomacal) causado por el material grabado en la península de Yucatán lo que detonó que la imagen terminara siendo tan deformada hasta aparecer, finalmente irreconocible. Estaba consciente de que no iba a hacer un producto en el que la imagen o los sonidos fueran ordinarios o, para usar el término correcto, realistas pero no imaginaba que el torbellino de emociones que me invadieron después del rodaje de estos ensayos me llevaría a construir una obra mucho más compleja de la que imaginaba.



El cine expandido y la experiencia extendida suponen un paso que va más allá de la cámara al proyector, donde el material audiovisual es intervenido para construir un nuevo sentido (Shaw y Weibel, 2003). Esta tesis recorrió un camino sinuoso e interesante. Desde su nacimiento como una propuesta de análisis sonoro, pasando por la importancia del diseño en el cine, la innovación cinematográfica y el documental educativo hasta su fin como un producto audiovisual de experiencia extendida (de la idea a la pluma al producto audiovisual) este proyecto ha tenido un hilo conductor muy interesante: los accidentes y las casualidades.

El shock del autor ante su material audiovisual debe ser algo muy común; en el caso de Makech fue esa incomodidad, inconformidad y malestar emocional (y hasta estomacal) causado por el material grabado en la península de Yucatán lo que detonó que la imagen terminara siendo tan deformada hasta aparecer, finalmente irreconocible. Estaba consciente de que no iba a hacer un producto en el que la imagen o los sonidos fueran ordinarios o, para usar el término correcto, realistas pero no imaginaba que el torbellino de emociones que me invadieron después del rodaje de estos ensayos me llevaría a construir una obra mucho más compleja de la que imaginaba.

Cuando una experiencia que prometía ser divertida, interesante y gratificante se convierte en tragedia es entonces que los factores y los actores se modifican y alteran los resultados. Cuando por diseño no nos referimos a orden y rigidez sino a una planeación mucho más *ad hoc* al momento entonces tenemos que poner a prueba nuestra capacidad de improvisación.

Con un accidente de tránsito, una clavícula rota, sin productora ni vehículo de producción, con un crew en conflicto, nervioso y desarticulado, en una locación ajena a nuestro dominio, nos enfrentamos a un rodaje lleno de caos que generó muchas más emociones de las que esperábamos.

Mérida no es un lugar en el que puedas estar de mal humor; a menos claro que odies el calor.

Nuestro primer día empezó con el pie izquierdo, en el aeropuerto a la hora acordada sólo nos encontrábamos el fotógrafo y yo. Nuestro actor estaba retrasado (aunque no sabíamos cuanto) y la productora no lograría llegar. Pasaban los minutos y la hora de cierre de nuestro vuelo se acercaba. El actor no llegaba y la fila para hacer *check in* era eterna. Nuestro actor llegó y tuvimos que correr a toda velocidad hacia el área de abordaje. Lo logramos. Talento, foto y dirección íbamos rumbo a Mérida sin imaginar siquiera nuestro destino.

Enfrentarse a un rodaje sin tener una cabeza de producción es una verdadera pesadilla. Pero es que, ¿cómo un productor puede perder un vuelo a locación? A veces las cosas más absurdas pasan y hay que seguir. No sabíamos qué sucedería, si nos alcanzaría más tarde, al día siguiente o si jamás llegaría.

En cuanto aterrizamos en Mérida todo parecía mejor. "Ya estamos aquí, ¿qué más puede pasar?" Nunca, nunca le digas eso al destino porque se va a encargar de que algo más pase. Nuestro primer día fue de *scouting* fructífero

y comida deliciosa. Necesitábamos adaptarnos al lugar y así lo hicimos comiendo cochinita pibil y probando la deliciosa Cristal negra. En una larga caminata por el Paseo de Montejo, la avenida más larga e importante de Mérida, encontramos espacios maravillosos para grabar. Mérida tiene algo mágico, puedes encontrar una casa abandonada al lado de un Starbucks. Incluso puedes meterte a esa casa sin que nadie te diga nada y descubrir que a través de sus ruinas puedes ver edificios increíblemente lujosos.

Después de recorrer la ciudad a pie, y enterarnos del poder de sus mosquitos, decidimos irnos a descansar para recibir temprano a nuestros otros dos elementos del crew que nos alcanzarían a la mañana siguiente.

Con el crew ya completo (pero siempre incompleto) Emprendimos el viaje al pueblo de Homun que sería nuestra primera locación. Grabamos en los cenotes Yaxbakaltún y Tza Ujun Kat; todo salió a la perfección. Casi no había visitantes en los cenotes por lo que tuvimos la locación sólo para nosotros y nuestro guía, José Manuel Garrido Pool se encargó de que nuestra visita fuera lo más agradable posible.

De regreso a Mérida todo iba bien, salvo por un pequeño susto ocasionado por la policía que nos bajó de nuestra camioneta por un "procedimiento de rutina". Comimos y esta vez decidimos ir a comprar provisiones para nuestro viaje a la locación del día siguiente; pues sería un recorrido largo: emprenderíamos el viaje hacia Las coloradas, en el límite de la península yucateca. Los planes no salieron como queríamos. De regreso del supermercado un vehículo a toda velocidad chocó contra nuestra camioneta. Supuestamente nosotros

nos pasamos un disco de alto (en el que, aparentemente, puedes esperar tres días hasta que nadie pase en la pequeña calle que la atraviesa para poder avanzar). El impacto fue fuerte, pero fue peor el susto y la preocupación: ¿Y ahora qué?

No podía moverme pues tenía un dolor muy fuerte en mi hombro y brazo derecho. Mi mano estaba entumida al igual que el lado derecho de mi cara. Me quedé en el vehículo. Empezó la locura: la policía, esperar a los seguros y descubrir que nosotros tuvimos la culpa del accidente aunque las personas que conducían el auto que nos impactó se llevaron una multa por exceso de velocidad. “Si se dañó el eje van a tener que pagar 69000 pesos”. El horror. Nos quedamos sin vehículo, nos quedamos sin poder ir a locación, me fracturé la clavícula y nos quedamos sin espíritu, sin presupuesto y sin ganas de seguir con el rodaje.

Al día siguiente talento, foto y sonido se fueron a grabar a la casa abandonada al lado del Starbucks. Christopher, nuestro encargado de diseño sonoro y asistente de producción, y yo nos fuimos a buscar una farmacia o algún consultorio para ver qué tenía mi brazo. “Tienes el hombro chueco, vete a la Cruz Roja de ortopedia”. Radiografías, revisión,

cervicales dañadas y fisura en el hombro, o al menos eso me dijeron. Reposo absoluto por 12 días, claro, todo eso en un escenario distinto y nada apocalíptico en el que no teníamos que rodar una tesis. De ahí a la agencia Hertz, en donde habíamos rentado nuestro vehículo de producción. No nos dieron un nuevo auto, tampoco nos podían asegurar cuánto nos iban a cobrar, nos avisarían después. Ese fue el inicio del fin.

[A mover contactos.](#) Conseguimos un nuevo auto gracias a un amigo de mi padre en Mérida pero podrían dárnoslo hasta el día siguiente a las 11 am. Nada qué hacer por ahora. Sólo quedaba esperar. Intentamos recuperar el espíritu pero fue difícil. El grupo se había fragmentado (igual que mi clavícula) y ya no podía unirse de nuevo. Todos estábamos nerviosos, de malas, tristes... en realidad creo que ninguno sabía lo que sentía en el momento. Intentamos ir por una cerveza y no lo logramos (en Mérida dejan de vender alcohol en las tiendas después de las 5 de la tarde los domingos). Decidimos que entonces debíamos ir a cenar algo y así lo hicimos. Nuestro fotógrafo se quedó en el hotel porque no quería vernos la cara. El ánimo estaba por los suelos.

[Al día siguiente fuimos por el auto y emprendimos el viaje a Las coloradas.](#) El trayecto fue infernal. Nadie hablaba con nadie y todos íbamos en un *mood* irreconocible. Grabamos en una playa cercana a nuestro destino final. Todo salió bien. Posteriormente llegamos al fin del mundo. El lugar es increíble. En Las coloradas todo animal que bebe su agua se muere. La concentración de sal es muy alta. Observamos langostas muertas a la orilla de la zona. Nos sentíamos igual que ellas. La tensión, desafortunadamente, seguía en aumento. Nos fuimos de ahí sin obtener las mejores imágenes pero con algo de material utilizable.

El camino de regreso fue lo peor. Era el cumpleaños de nuestro sonidista y productor asociado y, a pesar de que en verdad yo no quería ya ver a nadie, decidimos ir a celebrar porque... pues porque a veces sólo hay que continuar.

En nuestro último día de rodaje nos quedaríamos nuevamente solos talento, foto y yo. Teníamos que ir a nuestra locación final: la maravillosa hacienda Itzincab Cámara en Tecoh. Hay dos haciendas Itzincab cerca de Mérida. Por supuesto primero fuimos a la equivocada. Díganos que la brújula se había roto hace mucho. Al final la locación resultó magnífica. Los resultados no tanto. Logramos hacer un par de tomas buenas y la cosa empezó a ponerse muy mal. El fotógrafo no lograba conseguir un buen encuadre para una de las escenas más dramáticas y nuestro actor comenzaba a desesperarse así que pedí que me diera la cámara. No lo hizo. Quiso hacerlo el solo. La tensión llegó al punto máximo y los gritos no se hicieron esperar. Yo ya sólo pensaba en desaparecer.

Decidimos hacer la toma final (planeada para grabarse en la Ciudad de México) pues teníamos una habitación bellísima que podía funcionar. La última toma de la tesis es la única que contiene un parlamento.

En realidad es una voz en *off*. Una especie de confesión en la que el personaje finalmente expresa todo eso que intenta ocultar durante los cinco ensayos. Decidí leer el texto para ayudar a nuestro actor a conseguir el sentimiento. Fue demasiado. Fue doloroso. Mientras leía e intentaba revisar el encuadre en la cámara pude notar que sus ojos se llenaban de líquido. Pensé "está actuando de maravilla, sabe perfectamente lo que busco." Cuando dijimos *cor-te* él se fue a hacer ejercicio y yo me puse a llorar intensamente. Me preguntó si estaba bien. Le dije que no.

*Todo fue muy intenso*, me dijo. Finalmente descubrí que más que una actuación excelsa lo que presencié fue a mi personaje cobrando vida. El Makech estaba sintiendo aquellas palabras como si realmente fueran suyas. Definitivamente no lo eran pues se trata en realidad de un texto muy personal, pero de alguna manera logramos transformar ese sentir en algo colectivo.

Habíamos alcanzado la experiencia extendida, al menos al nivel autor-intérprete.

La desesperación por un mundo decadente que no le permite a los humanos ser como realmente son; la presión social, el miedo a ser diferente, la incapacidad de socializar, la impotencia por no lograr transformar al mundo en un lugar mejor y, sobre todo, no poder lidiar con ser quien eres, tener que ocultarte tras una máscara por conmoverte ante lo que nadie más se conmueve es un peso muy grande. Sentir intensamente mientras los demás intentan no sentir no es la mejor forma de sobrevivir. Que alguien más sienta lo mismo siempre es gratificante.

¿Podrá el espectador sentir lo mismo que el Makech?

## El proceso creativo

Es necesario decir que la verdadera forma de esta tesis nació a partir de la clase de Proceso Creativo a cargo de mi asesor, Uzyel Karp. El tema que debíamos observar como eje central de uno de los trabajos del semestre era *el error*. Sin saberlo, y desde luego sin tener alguna agenda oculta, asignaron como tópico del semestre la cosa a la que más miedo le tengo en la vida. El error es algo que me paraliza. Siempre he tenido miedo a equivocarme en lo que sea; no es que me crea infalible, es que sé que no lo soy y eso me aterra. Me enfrenté a ese trabajo horrorizada y segura de que fracasaría y que mi maestro y compañeros me considerarían una inútil. Afortunadamente el miedo en mí sólo tiene dos efectos posibles: o me paraliza y fracaso o me esfuerzo de manera sobre humana para terminar sorprendiéndome a mí misma. Pasó lo segundo. Me atreví a crear un producto audiovisual después de años de intentarlo y fracasar. El resultado fue positivo y me ayudó a entender algo: no hay nada que me llene más de satisfacción que crear audiovisuales. Eso acompañado de las breves pero contundentes palabras de reconocimiento de Uzyel me alentaron a seguir con la idea de crear, sin embargo

estaba consciente de que mi posgrado se trataba de algo mucho más teórico que práctico y que no podía hacer una tesis audiovisual solamente. Así que comencé la investigación.

Como mencioné anteriormente los accidentes marcaron el rumbo del proyecto.

Después del viaje a Mérida, que menciono en la introducción de este texto, en el que encontré el parecido entre el sudeste asiático y el sureste mexicano, emprendí una nueva aventura profesional para la que no estaba preparada. Sin haber terminado mis estudios y a la mitad del proyecto de titulación comencé a trabajar de tiempo completo, algo que jamás había hecho en mi vida. El resultado era de esperarse. Fracasé; el miedo al error ganó. Los problemas físicos y psicológicos no se hicieron esperar. Nada lograba hacerme sentir bien.

De pronto, un día a la mitad de una junta, perdí momentáneamente la visión del ojo derecho.

Se fue por completo. FADE A NEGROS. En medio del pánico seguí con la junta y no me fui a casa sino hasta que terminé mi trabajo. Al día siguiente continuaba el malestar vomité antes de salir de casa y al llegar al trabajo a otra junta me fue imposible continuar. A la enfermería, la presión arterial por las nubes. El paramédico sugiere que me haga una tomografía en calidad de urgente. Termino efectivamente en urgencias en el Hospital Español. Me hacen la tomografía y análisis de sangre. Pasa el tiempo. De pronto la puerta se abre y me rodea un grupo de personas. Son varios especialistas del área de neurología.

El doctor Sergio Córdova se presenta y me toma del hombro: "no te vayas a asustar" (evidentemente lo primero que hago es asustarme), "encontramos una anomalía en tu cráneo, del lado izquierdo. Es una capa de hueso más gruesa de lo normal. No parece ser el origen de tus migrañas, tampoco es muy grave. En ocasiones hay que operar pero a tu edad no es lo recomendado aunque tampoco es usual que aparezca en alguien de tu edad, sí en personas mayores. Insisto, quizás en algún momento haya que operar pero no ahora.

Por otro lado hay un ruido raro en tu corazón, debemos continuar con los análisis.”

Este episodio fue un detonante para muchas cosas pero la más importante –y la única relevante para esta tesis– fue que decidí que quería llevar esta investigación hasta la acción y construir un audiovisual con todo lo que había aprendido en el proceso. Nunca sabes cuándo vas a perder la posibilidad de poder pensar y hacer y menos cuando hay algo mal físicamente que es una amenaza; pequeña pero amenaza al fin.

Un par de semanas después me presenté a mi asesoría de tesis con un guión para realizar 5 video ensayos con las categorías analizadas en la tesis. A mi asesor le tomó por sorpresa. “¿No se supone que ibas a hacer un manual audiovisual con los momentos más icónicos en que el diseño había cambiado la forma de hacer cine? Esto es algo totalmente distinto. Pero suena bien. A ver qué sale.”

## La joya viva

Mientras observaba mi tomografía digital descubrí que podía hacerle fotos y convertirlas en video. Me gustaba ver el movimiento de la actividad cerebral, tanto que me hipnotizó durante un buen rato. Me pareció fascinante ver que estaba viva y que todos mis pensamientos estaban encapsulados en ese movimiento. Al contemplar la imagen me di cuenta que me recordaba una figura, me recordó a un escarabajo. Entonces mi cerebro, al verse –quizás–, comenzó a hacer conexiones. Siempre he pensado que el cerebro es lo más valioso y bello que tiene el ser humano. Pensé, “es como una joya, una joya viva.” Joya viva, joya viva... escarabajo... joya viva. Makech. Mi cerebro lucía en esa imagen digital como un Makech, un escarabajo decorado con piedras preciosas usado en Yucatán como joya viva.

## La leyenda

La leyenda del Makech cuenta la historia de Cuzán, una princesa maya enamorada de un hombre llamado Chalpol. Su amor era imposible pues Cuzán estaba destinada a casarse con el príncipe Ek Chapat. El padre de la princesa le prohibió verse nuevamente con Chalpol a quien hizo convertir en escarabajo. El chamán que realizó el hechizo le entregó el insecto a Cuzán, ella lo decoró con piedras preciosas y ató una de sus patas a una cadena de oro para poder usarlo como prendedor y llevarlo siempre cerca de su corazón como prueba de su amor.

Cuando yo era niña y vivíamos en Mérida mi padre me regaló un Makech al que llamé *Kechito*. Su vida fue muy corta pues yo, al estar fascinada con él, quise enseñárselo a mi madre quien se llevó un tremendo susto al notar que tenía un insecto sobre ella y lo mató. Es extraño recordar lo emocionada que estaba yo con *Kechito* pues le tengo una fobia espantosa a los insectos y hoy sería completamente incapaz de tocar un escarabajo pero en aquellos momentos *Kechito* era lo más bello que yo podía imaginar.

Con la sumatoria cerebro + joya viva + Yucatán + infancia + anhelo + miedo a la muerte + sudeste asiático me di cuenta que era necesario transformar todo aquello en un audiovisual; que era hora de transformar mi cerebro en algo tangible.

Así nació *Makech*, una serie de 5 ensayos audiovisuales grabados en la península de Yucatán titulados:

1. Sobre la imagen-movimiento, sonido y narración
2. Sobre el espacio
3. Sobre el tiempo y la memoria
4. Sobre la percepción y el color
5. Sobre la luz, tecnología y experiencia extendida

El *Makech* es el único personaje de estos cinco ensayos audiovisuales aunque, de manera más precisa, es su cerebro el protagonista en imágenes y sonidos. Durante el proceso creativo mi asesor y yo nos dedicamos a encontrar un tema que fuera el eje central de los ensayos pues para que cada elemento audiovisual cobrara relieve debían estar enfocados en una misma temática. Al tratarse de un producto personal y que busca dar la oportunidad al autor de objetivarse –en términos de Marx– (Sánchez Vázquez, 1965), decidimos enfocarnos en el tema de la reflexión pues es probablemente mi momento favorito provocado por la mente humana.

La reflexión como suspensión de la vida. Cuando reflexiones podrías dejar de respirar si te concentras demasiado. Me ha pasado. Es ese momento en que el mundo que pasa fuera de ti desaparece. Es como si tuvieras gravedad cero y flotaras, pero sigues ahí, en medio de todos pensando y dejando de ser. ¿Cómo alguien reflexiona a partir de la imagen, del movimiento, del sonido, del espacio, del tiempo, del color y de la luz? ¿Cómo es que estos elementos se convierten en estímulo generador de ideas profundas? Esto es sobre lo que el audiovisual *Makech* ensaya en sus casi 12 minutos de duración a partir de la idea del cerebro como un organismo lleno de vida e intensidad dispuesto siempre a reaccionar ante los estímulos que la naturaleza de la península de Yucatán tiene para ofrecerle.

## 1. Sobre la imagen-movimiento, sonido y narración

El *Makech* observa, recorre, escucha y vive espacios enigmáticos de Yucatán en donde las imágenes y los sonidos en ocasiones no son lo que parecen. El calor, la humedad y los insectos alteran los sentidos del protagonista al grado de convertir su experiencia de pensamiento en algo fuera de este mundo. Es verdad que espacio y tiempo hace mucho que no son instancias paralelas en el cine (Burch, 2003) y es por eso que el *Makech* abandona el espacio yucateco para transportarse a un lugar que existe únicamente en su mente. La intervención a las imágenes y los sonidos de este ensayo fueron conseguidos a partir de la experiencia del *crew* de producción. Cada uno de nosotros tuvo como tarea convertir lo vivido en el rodaje en nuestra parte del audiovisual para convertir al *Makech* en un producto de la colectividad y multiplicidad discursiva del cine.

## 2. Sobre el espacio

Este ensayo se trata sobre el contraste entre el asfalto y la vegetación. El *Makech* comienza a perder la capacidad de respirar y vivir al enfrentarse a las multitudes de personas que día a día cruzan el paso peatonal desde el Eje Central hacia la calle de Madero, en el Centro Histórico de la Ciudad de México. Ser tan diminuto ante la inmensidad de las masas puede resultar verdaderamente angustiante. La incapacidad de escuchar, observar y sentir al estar perdido entre un mar de gente es implacable. Pero el *Makech* tampoco está mejor en los espacios abiertos. Hay un conflicto dentro de él que se exterioriza en cuanto comienza a pensar. Ese momento de reflexión lleva al *Makech* a desafiar el espacio-tiempo del que hablan Burch y Deleuze. El *Makech* se vuelve *espacial*.

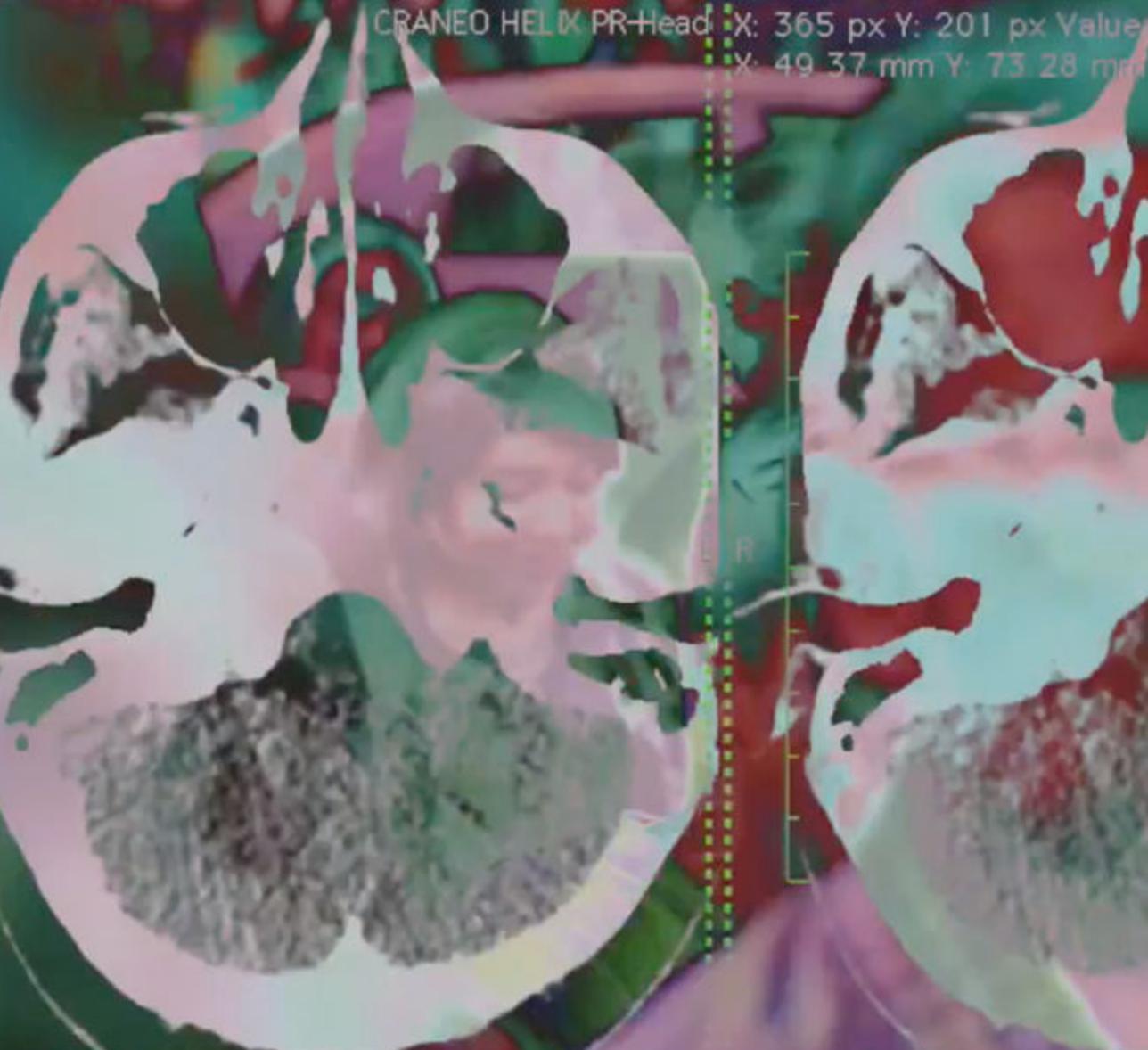
o imagen: 512 x 512 100343 (1) ( 33 y , 30 y ) Tamaño imagen: 512 x 512

5 WW: 37

10360 Row Cr WL: 35 WW: 37

CRANEO HELIX PR-Head X: 365 px Y: 201 px Value

X: 49.37 mm Y: 73.28 mm



Zoom: 133% Angulos L-R: 0°, S-I: -90°

Zoom: 133% Angulos L-R: 0°

11/54 I (I → S) Series: 2

11/54 I (I → S) Series: 2

IndianExplicit

04/08/2011 10:04:04 am

LittleEndianExplicit

or: 3.00 mm Ubicación: P: 79.50 mm Head: Helix PR-Head Espesor: 3.00 mm Ubicación: P:

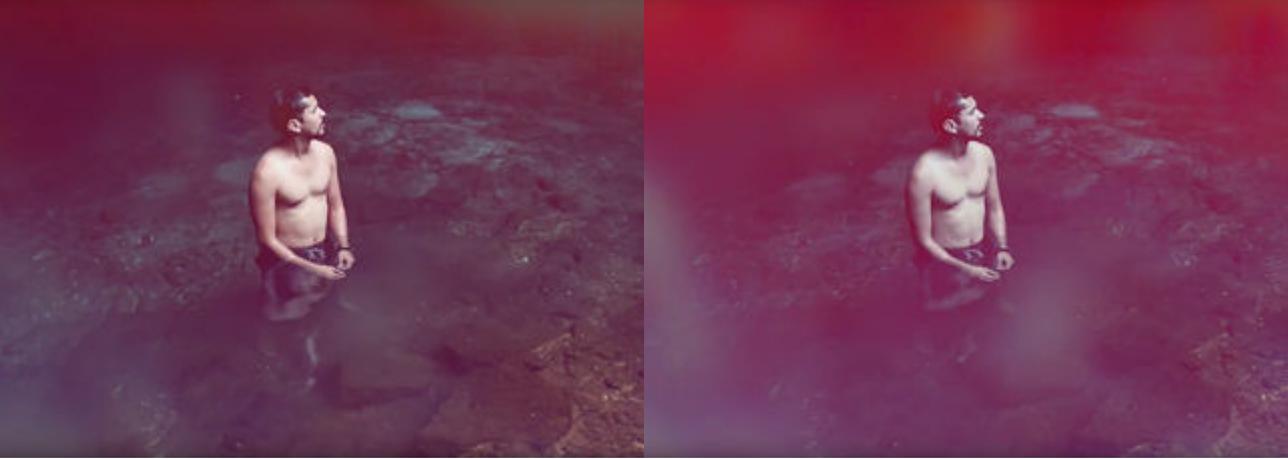
00343816 ( 33 y , 32 y )  
10360 Rov Cr  
-7.00 MED HELIX PR-Head  
Z: 79.50 mm

Tamaño imagen: 512 x 512  
WL: 35 WW: 37  
10360 Rov Cr  
CRANEO HELIX PR-



0°, S-l: -90°  
2  
04/08/16 1:09:14 p.m.  
79.50 mm Made In OsiriX

Zoom: 133% Angulos L-R: 0°, S-l: -90°  
Im: 11/54 I(I → S) Series: 2  
LittleEndianExplicit, 04/08/16 1:09:14  
Espesor: 3.00 mm Ubicación: 79.50 mm Made In

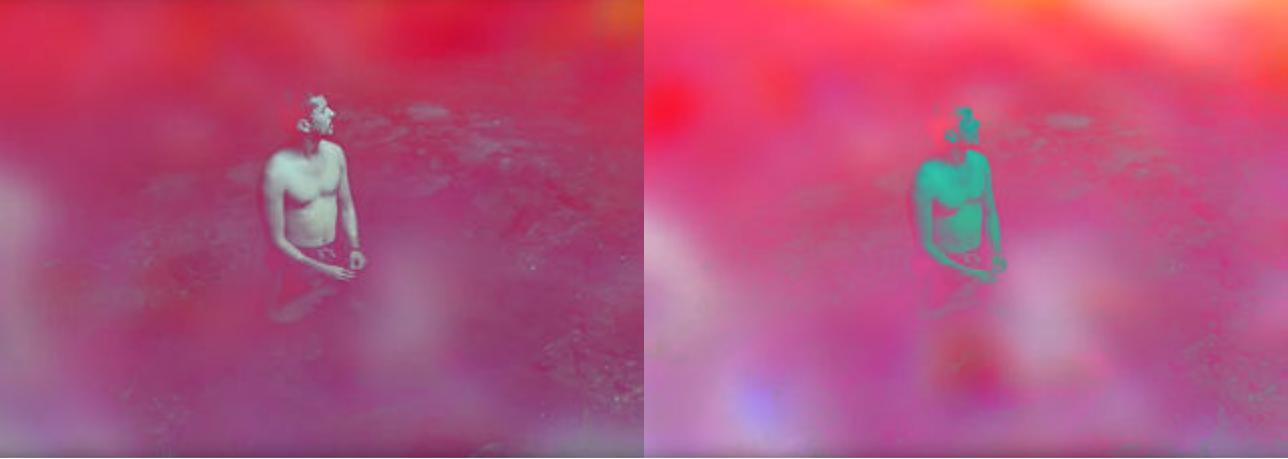


### 3. Sobre el tiempo y la memoria

En este ensayo exploré la relación que hay entre la memoria y la construcción espacial. La idea de haber observado en el cine taiwanés, tailandés y vietnamita el recuerdo de mi infancia en Yucatán es muestra de que encontramos los caminos al recordar cómo se ven, cerrando los ojos y conectando distancias (Groh, 2014). La memoria es también una construcción espacial, en ocasiones laberíntica, que nos lleva a descubrir lugares inesperados en nuestros recuerdos. Con un guiño sonoro al cine del taiwanés Wong Kar-Wai y la vida del *Makech* fuera de su hábitat natural, en la Ciudad de México, anhelando el regreso a su vida en Yucatán pretendo representar esa búsqueda de la identidad a través de la conexión construida en la memoria gracias a pequeñas pistas que unen coordenadas geográficas entre Asia y América.

### 4. Sobre la percepción y el color

Con tan solo cerrar los ojos el *Makech* puede ver el color del mar de una forma distinta. Cada color apela no a sus sentimientos sino más bien al estado en que se encuentra. Sentirte azul no siempre significa sentirte triste. A veces el azul te da frío o te hace sentir más intensamente. ¿Y cómo se siente el verde? ¿Es el verde igual para quien vive en un lugar lleno de vegetación que para alguien que vive rodeado de asfalto? Verde Vietnam, Verde Yucatán. Para el *Makech* verde huele como el hogar, huele fresco y a tierra. Pero el rosa, el mar rosa sólo es para aquel que un día llegó hasta el final del país para encontrar enormes concentraciones de sal, flamencos y lagartos en el mismo lugar.



## 5. Sobre la luz, tecnología y experiencia extendida

Este ensayo en particular requirió la visión de alguien que estuviera más vinculado con la tecnología y la luz. Alguien que entendiera las semejanzas y diferencias del cerebro humano con las máquinas y viera su capacidad de interacción como algo positivo. La idea de poder extender tu mente hacia una plataforma artificial (The Man Machine) siempre me ha parecido fascinante. La capacidad cerebral utilizada por el ser humano es mínima y eso quiere decir que el potencial de nuestro cerebro, de llegar al máximo, sería algo totalmente lejano a lo que podemos imaginar. Pero que pasa cuando un ser humano busca respuestas a preguntas que no tienen salida. ¿El potencial humano se anula o por el contrario se incrementa al intentar resolver lo imposible? Este último ensayo es una confesión acerca de lo que le pasa a la mente cuando entra en supuesto reposo, cuando deja de recibir estímulos/obstáculos externos y tiene que enfrentarse a sí misma. Por las noches el mundo duerme pero el cerebro se despierta y vuela y crea. Por las noches no hay estructura. Todo se ve diferente y la percepción se altera. Al cerrar los ojos puedes ver colores, texturas, luz, incluso hay algo que se parece a impulsos eléctricos. Pasa algo parecido a cuando vez durante mucho rato una pantalla en blanco o en negro. Comienzas a construir tu propia película. Eso es el ensayo 5. Es la película que el cerebro del Makech y, en todo caso, el cerebro del autor, genera cada noche al cerrar los ojos y al abrir la mente y el corazón.



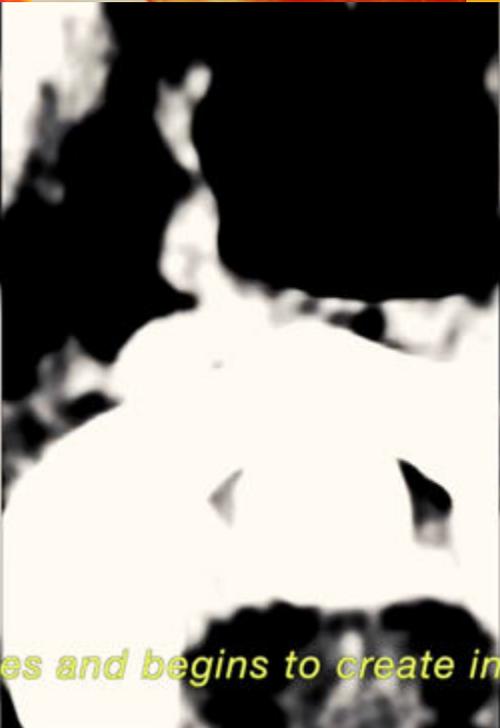




*I pause and stop.*



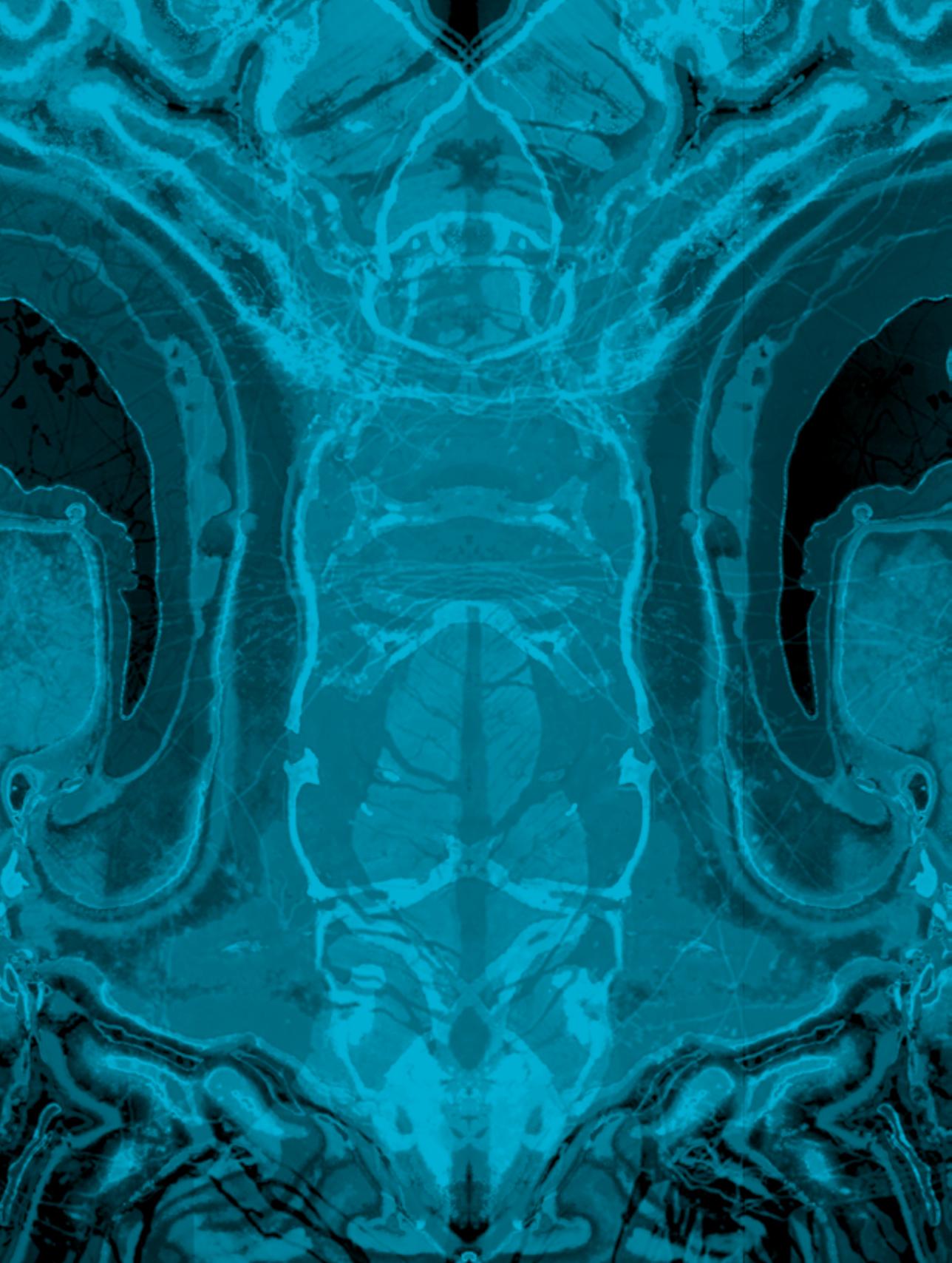
*My brain is hit through immeasurable forces*



*my brain ignites and begins to create infinite ideas.*







## Las cosas más pequeñas (conclusiones)

En entrevista con el cineasta y director de la licenciatura en Cine y Televisión de CENTRO, Jorge Bolado, pude reafirmar mi idea de que lo sensitivo y lo sensorial es algo que le preocupa constantemente al cine. Pero no porque no pueda llegar a ser sensitivo o sensorial sino porque pareciera que aquello que toca a algunos de la manera más profunda puede llegar a pasar inadvertido ante la inmensa mayoría. El cine es de audiencias, está hecho para ser leído o enfrentado por un individuo externo a su creación y eso supone un diálogo, quizás indirecto y quizás a distancia, entre el autor y el espectador. ¿Cómo construir esa charla de una manera más cercana o hasta más auténtica? Se trata del acto de habla adecuado, ¿en dónde encuentra el cineasta a interlocutor ideal?

La complejidad de la que habla Bolado en la entrevista (anexo II) se refiere a la capacidad expresiva del cineasta. Hacer cine que conmueva al otro es, en verdad, una tarea poco sencilla. Dejarlo en shock probablemente sea más fácil que mover otro tipo de fibras sensible dentro del ser del espectador. Quizás tan difícil como es encontrar a la pareja ideal le es a la película encontrar aquel público que pueda entablar una relación con ella.

El *Makech* pretende hablar de asuntos universales, del día a día, de aquello que Truffaut retrataba con tal sencillez y delicadeza. Pero lo hace desde un lugar distinto, desde el dolor de intentar comprender la cotidianidad y el constante fracaso al no lograrlo.

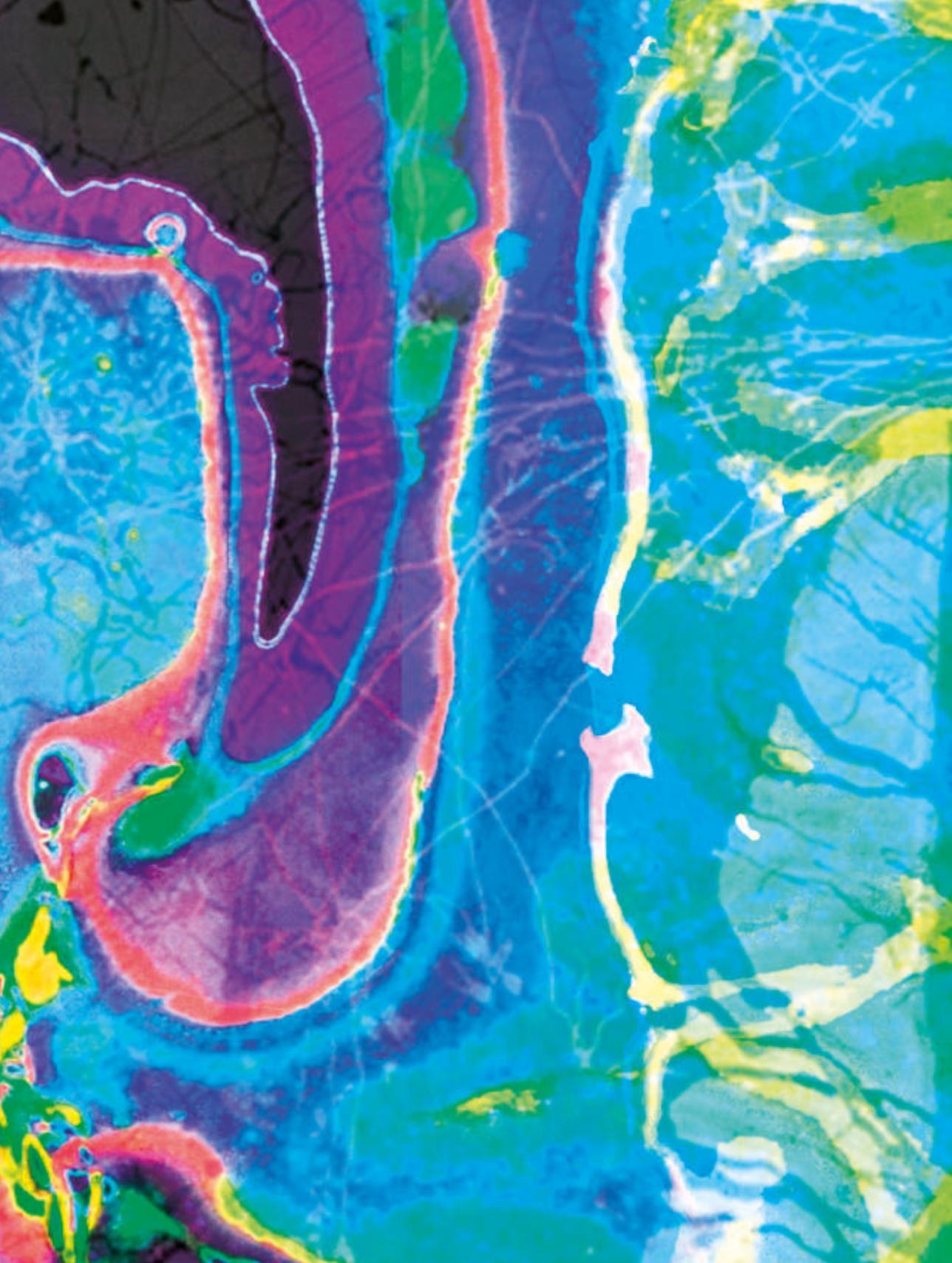
Es verdad que parecería una búsqueda necia. ¿Para qué comprender algo que está en constante cambio, siempre en movimiento? Pero es que el ser humano es así, quiere siempre saber aquello que no le es permitido. Es esta búsqueda por la comprensión de lo cambiante lo que acerca a esta investigación y sus dos resultados –texto escrito y texto audiovisual– a ser una muestra de lo que el pensamiento y los procesos del diseño representan: lo inacabado, la mejora continua y, sin duda, la necesidad de anticiparse a lo inesperado.

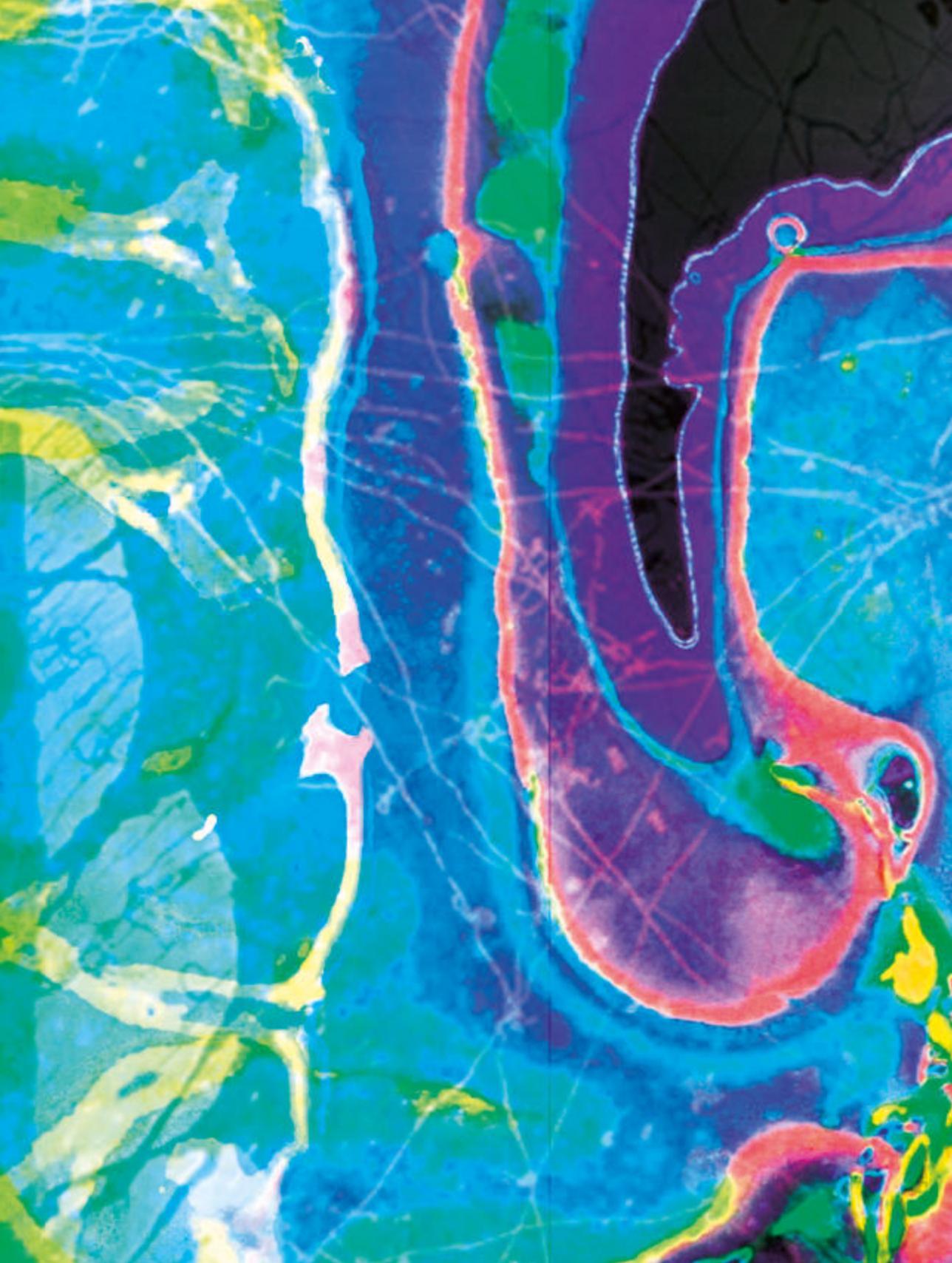
El proceso de diseño al cual tuve que enfrentarme para construir este proyecto de titulación tuvo vertientes muy diversas pero estuvo acompañado siempre de una idea que funcionó como eje transversal: el cine como generador de experiencias.

Desde mi papel como creadora audiovisual –y con mis conocimientos en pensamiento de diseño– me enfrenté a algo que nunca esperé: el miedo a crear. A partir de la experiencia del rodaje en Yucatán y de ver cómo mis imágenes parecían no hablarme –al principio– decidí que no estaba hecha para ser cineasta; que no podía hablar cine. Sin embargo ese miedo se ha ido transformando en una extraordinaria sensación de bienestar al compartir y debatir el material obtenido con el *crew* de producción y particularmente con los dos encargados de montaje, edición y posproducción –Diego Orozco y Javier de Luna; quienes lograron darle sentido al *Makech* para probar que ya ha sido capaz de transmitir algo y de entablar un diálogo con ellos.

El aprendizaje más importante que obtuve al cursar la Maestría en Estudios de Diseño –y que puede verse reflejado en esta tesis– fue sin duda comprender que las disciplinas creativas no obtienen resultados a partir del azar. El azar puede jugar un papel importante, como muchas otras cosas, pero el diseño es planeación, anticipación, rigor metodológico, prototipado, prueba y error, empezar de cero o mejorar lo antes planteado, construir y reconstruir, obtener resultados y lanzar el producto, servicio o lo que sea que hayas diseñado y después volver a empezar; mejorar lo realizado a partir de la experiencia del usuario. No importa si eres diseñador industrial o cineasta; el camino es el mismo –bajo lentes muy distintas–.

Esta tesis termina siendo un testimonio del proceso creativo-audiovisual que muestra que para hacer una película se puede partir de puntos tan distantes del resultado como, por ejemplo, empezar por una crítica al 3D y terminar por hacer algo que desearías que estuviera en 5D. 5 ensayos cinematográficos para 5 sentidos en espera de alcanzar a más de 5 espectadores/*usuarios* y lograr mover al menos 5 almas.







# MAKECH

Enciende tu cerebro  
y comienza a generar ideas infinitas...

UN CORTOMETRAJE DE **ANGÉLICA CARRILLO** CON **CUAUHTLI NETZAHUALCÓYOTL VARGAS**  
MÚSICA Y DISEÑO SONORO **CHRISTOPHER SANDOVAL** FOTOGRAFÍA **FABRIZIO GONZÁLEZ Y DIEGO OROZCO**  
PRODUCTOR ASOCIADO **ALEJANDRO HERNÁNDEZ** GUIÓN, DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN POR **ANGÉLICA CARRILLO**

# Anexo I: Guión Makech

## **Makech**

Guión original por Angélica Carrillo

Maestría en Estudios de Diseño

Centro de diseño, cine y televisión

Asesor: Uzyel Karp

Agosto, 2016

## **Contacto**

[acarrillo@centro.edu.mx](mailto:acarrillo@centro.edu.mx)

Teléfono 0445518860521

## 1. Imagen, movimiento, sonido y narración (Yaxbakaltún)

Pantalla negra

Pantalla blanca

### **Long Shot**

*Flash* de luz blanca sobre espacio (un exterior con vegetación abundante en Yucatán o grutas en interior). *Flash* de luz que permite ver una silueta humana recostada en el piso.

El flash parpadea dos veces otra vez. *Flash* de luz que deja ver a la silueta humana de pie.

El espacio se ilumina por completo. La figura humana es un hombre (Makech).

El Makech arranca a correr. Sólo vemos el primer movimiento. Corte a negros.

Escuchamos paisaje sonoro de Yucatán sobre la pantalla negra.

Se muestra el espacio exterior a través de otro *flash*.

Espacio exterior **full shot**. Iluminamos cada elemento que haya en el cuadro por separado y le damos un sonido a cada cosa.

Espacio exterior en **full shot** con iluminación parpadeante de todos los elementos y escuchamos los sonidos en conjunto ejecutando una melodía armónica.

*Fade* a créditos (la melodía continúa)

## 2. Sobre el espacio

### *Exterior Día. Long Shot*

Yucatán. Exterior casa entre abundante vegetación.

Vemos el paisaje en profundidad de campo.

Escuchamos una respiración muy fuerte y jadeante (se mantiene durante todo el ensayo).

El Makech camina desde el punto de fuga hacia la cámara, no interactúa con la gente pero toca lo que se encuentra en su camino. Se detiene a oler la plantas. Inhala y exhala constantemente. Levanta el rostro para ver lo que lo rodea. Cierra los ojos e intenta sentir el viento casi inexistente (la respiración se escucha más lejana mientras más cerca está él). SECUENCIA ALTERNADA CON EL MAKECH CAMINANDO EN LA CALLE DE MADERO EN LA CIUDAD DE MÉXICO, DONDE INTENTA DETENERSE Y NO PUEDE (sonido como debajo del agua de todo el ambiente de la ciudad y la respiración en primer plano).

### *Medium Close Up*

Finalmente el Makech logra sentarse afuera de la casa, al borde de la carretera lleva su cabeza hacia atrás todo lo que puede.

Se lleva las manos a la cabeza y une los codos.

Con las dos manos aprieta sus sienes y después sus ojos.

Coloca las dos manos entrelazadas sobre la cabeza abre los ojos y mira hacia todas partes, después pone su cabeza entre

las rodillas dejando colgar sus brazos. Se acuesta sobre la tierra. La cámara recorre su cuerpo agitado y se detiene en sus pies descalzos que están llenos de tierra.

Volvemos a la toma del otro lado de la carretera, en profundidad de campo. El Makech se levanta y se sacude. Se alista para alejarse. Se levanta y corre. Sólo vemos el primer instante de eso.

Cortes cada vez más cercanos (**ELS a MS**) al punto en el que el Makech estaba sentado, tan cerca hasta que vemos un **tight shot** de la tierra en la que dejó su reloj roto.

### 3. Sobre el Tiempo

Exterior. Auto bajo la lluvia.

#### **Medium Shot**

A través del parabrisas y el efecto de limpia brisas vemos luces distorsionadas de formas esféricas. El auto no avanza (grabar en tráfico constituyentes o periférico) Se escucha el sonido de la lluvia que corre de forma abundante. Se escuchan grillos. Adentro del auto no pasa nada.

#### **Close Up**

Él cierra los ojos. Vemos las mismas formas esféricas pero no son las del agua sino las que se forman al interior de sus párpados.

#### **Full Shot**

Se observan personas caminando con efecto de ralentización (se escucha un violonchelo de entre la lluvia gag *In the Mood For Love*). El Makech mueve la cabeza dentro del auto. Levanta la cabeza e inhala fuertemente como si intentara descubrir un olor.

Vemos un *tight shot* de un plato de tallarines (o cualquier comida humeante) en medio de la vegetación (Mérida). Se escuchan pasos sobre hojas y ramas, como si alguien se acercara.

En el interior del coche él exhala y abre los ojos al mismo tiempo. Comienza a jugar con la ventana del auto. Dibuja espirales lentamente con su dedo. Desliza el dedo hasta la parte baja de la ventana. Después, con la palma abierta borra los dibujos y mira su mano húmeda. Con el dedo pulgar siente los otros dedos.

#### **Full Shot**

El Makech aparece de pie en medio de la vegetación observando su mano derecha que está llena de tierra húmeda y hace el mismo gesto que en la anterior para sentir la textura.

#### 4. Sobre la percepción/color

Exterior/Interior

##### **Tight Shot**

La mano derecha del Makech ahora tiene un puño de arena que deja escapar entre sus dedos.

##### **Full Shot**

Exterior. El Makech de pie frente al mar. Sonríe.

##### **Overshoulder**

Vemos los colores como son.

##### **Medium Shot**

Corte a el Makech de pie frente al mar. Rostro serio.

##### **Overshoulder**

Vemos los colores en tonos rojos o rosados.

##### **Close Up**

Corte a el Makech de pie frente al mar. Rostro serio.

##### **Overshoulder**

Vemos los colores en tonos amarillos.

##### **Extreme Close Up**

Corte a el Makech de pie frente al mar. Ojos cerrados.

##### **Overshoulder**

Vemos los colores en tonos azules.

##### **Extreme Close Up**

Corte a el Makech de pie frente al mar. Lo vemos abrir los ojos.

##### **Overshoulder**

Vemos los colores en verdes.

Escena con filtro verde o realce de los verdes.

### ***Full Shot en Medium Shot***

Corte a el Makech jugando cartas sentado con las piernas en flor de loto afuera de la casa de mucha vegetación. A su lado está un cigarro y una cerveza (o Cristal negra de vidrio si encontramos) que bebe ocasionalmente. Su rostro es de alegría. Reparte las cartas como si hubiera alguien más frente a él.

(Conseguir locación con hamaca exterior)

### **Toma gusano**

Corte a el Makech corre por la playa (sólo vemos sus pies).  
El agua es roja.

### ***Full Shot en Medium Shot***

Corte a escena anterior. Se escucha el crujir de una rama y después algo parecido a un disparo (o tal vez un trueno). El Makech tiene el cigarro en la boca, se lo quita lentamente y después voltea hacia atrás con mucha cautela. Se escuchan el sonido ambiente (o paisaje sonoro) en primer plano, algo parecido al vacío. Regresa la mirada al frente. Se pasa las manos fuertemente por el rostro. Se rasca el cuello. Deja los brazos a los costados y segundos después toma la cerveza que está a su lado. Le da un trago largo.

Corte a negros

### ***Full Shot en Medium Shot***

Una figura femenina que viste una hipil o falda típica de Yucatán pone un plato con comida caliente (el mismo que en TIEMPO) en el piso frente al Makech. Antes de alejarse da una palmada en el hombro al Makech. Sale de cuadro.

## 5. Sobre la luz, tecnología y experiencia extendida\*

Interior noche

### **De Full Shot lateral a Medium Shot frontal**

El Makech se recuesta en la cama con sábanas y cobertor negro u oscuro, pone su cabeza en la almohada recargándose sobre su brazo izquierdo.

### **Close Up**

Cierra los ojos, respira profundo.

Abre los ojos y ve hacia la cámara. Al fondo de la habitación hay una lamparita de LEDS (la de MLT). El cerebro del Makech se ilumina. Se escuchan todos los sonidos saturados del día a día hasta volverse ensordecedores. Después silencio.

### **Voz en off:**

***Por las noches, cuando se apagan las luces, mi cerebro se enciende y comienza a generar ideas infinita. El entramado parece un laberinto indescifrable; se trata del día a día; son sólo asuntos vanos que me hacen preguntarme si con algo de eso el mundo podría ser distinto. Me detengo y no hago. Me detengo y pienso. Y toda esa energía baja hacia mi corazón. Duele. Es punzante. No se extingue hasta que me imagino o invento respuestas... El mundo se mueve a través de fuerzas inconmensurables pero se conmueve ante las cosas más pequeñas.***

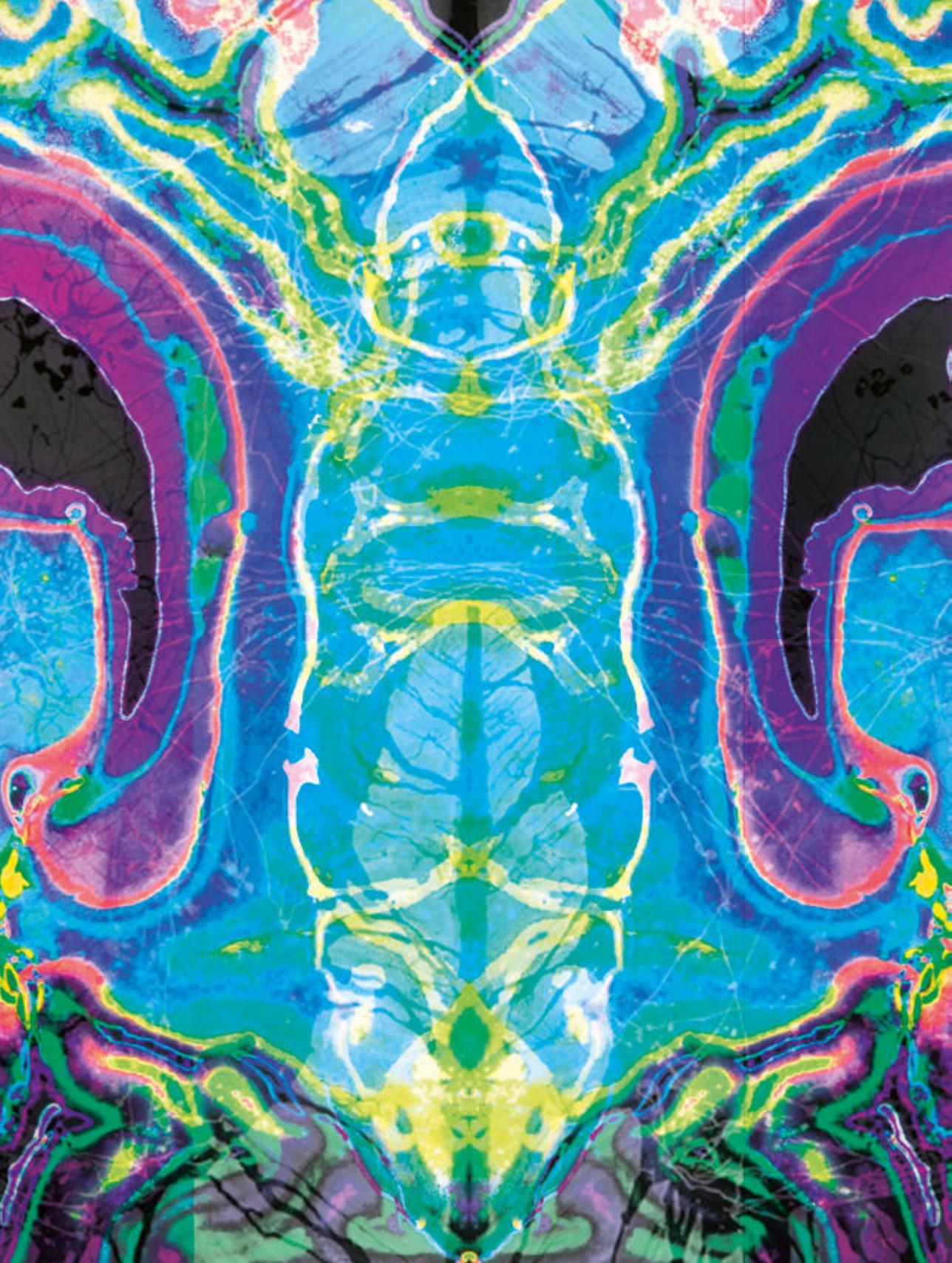
### **\*NOTA:**

La voz en off es a cuatro voces: Cuauhtli, Angélica, Moïs y María Jesús.

Alternar tomas locación Mérida habitación hacienda/Locación México habitación

Usar tights de objetos e imágenes de cerebro de manera alternada

Efecto en luces, objetos y cerebro como impulsos eléctricos.



## Anexo II: Entrevista Jorge Bolado

¿Puedes contarme algunas experiencias en las que el cine haya logrado cambiar algo en ti? Un cambio de ánimo, de opinión...

Sospecho que empezaste por la pregunta más compleja. A ver si la memoria no me falla.

Todas las películas que me gustan han cambiado algo en mí. Sería muy difícil elegir sólo unas cuantas.

Probablemente Los olvidados tuvo un efecto muy fuerte en mí. Los olvidados era algo que me estaba hablando a mí desde mi contexto y tan bien, tan preciso.

Sí, Buñuel era español pero para mí era algo muy directo.

Por ejemplo en La Dolce Vita de Fellini, que vi cuando tenía 15 años, y tiene que ver con algo que veía por primera vez en el cine, ese diálogo a través de la distancia espacial y que se muestra como un fenómeno sonoro que yo no conocía, el que sucede en esa especie de cueva, o ya no sé si me lo estoy inventando, espero que no. Sí sabes cuál, ¿no? Donde juegan como esa especie de teléfono de vasito a través del espacio de la cueva. Y digo, para ese momento ya se había inventado el teléfono, es cierto, pero esa forma de comunicación era totalmente nueva para mí.

Fue algo que me sorprendió muchísimo, el sonido a través del espacio. Y ahora me hace pensar en lo que pasa ahora con los teléfonos celulares que a la distancia todos

se comunican pero cuando están frente a frente eso se corta" (hace un gesto de susto, como cuando te encuentras con alguien y no sabes qué decirle).

De La Dolce Vita recuerdo también la secuencia del helicóptero y el cristo. Con Mastroianni volando y las chicas en bikini tomando el sol que entablan un diálogo que no era diálogo pues por el ruido del helicóptero no podían escucharse los unos a los otros pero se estaba dialogando a través de la ausencia de sonido, de la gestualidad, de las imágenes y de la luz. La narración lumínica en la Dolce Vita era algo completamente nuevo para mí."

## ¿Qué significa la experiencia extendida para ti?

Creo que es algo que tendría que trabajarse desde lo sensitivo y lo sensorial, que no son lo mismo, porque a veces aquello que expresa a través de lo sensorial también cae solamente en el artificio. En cambio cuando se combinan se logra algo emotivo, algo que conmueve.

En la secuencia final del espejo de Tarkovsky ese montaje con personajes que sí es cierto que forman parte de la narrativa pero que no tienen una narrativa juntos me lleva al llanto pero no es un llanto que se sufre, sino una especie de éxtasis. Es algo que no sucede necesariamente de forma consciente sino que produce una emoción en mí. Me pasa también con la música pero ahí es algo mucho más abstracto. Hay algunos quiebres de voz de ciertos cantantes o algunos tonos que me llevan al llanto.

En *Al azar Baltasar* de Bresson, cuando veo esa secuencia de los borregos y el burro muriendo, cómo creció y cambió de dueño me lleva al llanto. Y me produce tristeza, sí, es cierto, porque conozco la historia del burro y de todo lo que ha pasado pero no es sólo eso, es en conjunto el montaje el que logra llevarme a las lágrimas.

En *Ven y mira* de Elem Klimov está este joven que le dispara a lo foto de Hitler y eso rompe con el realismo de la película y se hace esa regresión al horror de la guerra hasta que se llega a la infancia de Hitler en fotos y el chico que estaba lleno de rabia se calma entonces y alcanza al grupo de soldados de la resistencia rusa, chicos como él, mal armados que van a la guerra y el llanto viene por lo que estás viendo, por la miseria de la humanidad, de lo que somos capaces. Y no es nada más algo que me lleva a la tristeza, como en el caso del burro, sí, es cierto, es algo muy triste, pero va más allá, es una combinación de emociones que está vinculado con el montaje, eso es el cine, el arte del montaje.

En *Flicka* se estaba narrando a través de película transparente, no blanca y cada tanto de tiempo había un cuadrado negro, ese cuadrado no se veía como cuadro, daba la ilusión de un parpadeo y entonces descubrieron que la película no podía proyectarse sin un médico en la sala porque podía producir infartos o epilepsia y eso únicamente a través del ritmo lumínico.

## ¿Crees que es importante la evolución tecnológica para el cine?

Creo que la técnica o la tecnología no tendrían que haberse ido necesariamente hacia donde está ahora, hacia el artificio, yo recuerdo la segunda ola del 3D (en los 50 hubo una y luego en los ochentas, después con el IMAX en los 90) donde fui un apasionado de las películas en 3D. Era adolescente y tenía ganas de conocer todo lo que se había, vi una de las películas de la serie Emmanuel (estas que son una especie de *soft porn*), creo que era Emmanuel 4, esa era muy mala. Vi varias películas de vaqueros la mayoría también malas aunque había algunas cosas interesantes, por ejemplo flechas que parecían ser disparadas en dirección al espectador.

Luego vi Frankenstein de Paul Morrissey que es conocida como una película de Andy Warhol y el 3D era utilizado para crear el mundo de fantasía, de pronto se rompía y volvía a lo ordinario pero era muy interesante la forma en que estaba utilizada la técnica. Ahora está la última película de Godard que primero me hizo pensar, ¡oh no, Godard sucumbió ante el artificio!, pero después pensé, habrá que ver. Y es ciertamente utilizado más allá del artificio, pues dice algo a partir de la técnica.

¿Crees que hay una diferencia entre cómo vemos el cine hoy a como lo hacíamos antes?

Sí, definitivamente algo ha cambiado. Anteriormente el promedio de duración entre cada corte en una película tipo Hollywood era de 10 segundos, luego se pasó a 6 y después a 1.6 segundos. Esto no lo digo yo, sino que es algo estudiado científicamente, de esto ya tiene unos años, desconozco cuál es el promedio ahora . Y por supuesto esto afecta la forma en que vemos pues la percepción es distinta, no hay el espacio para la reflexión de lo captado. Todo es cada vez más inmediato.

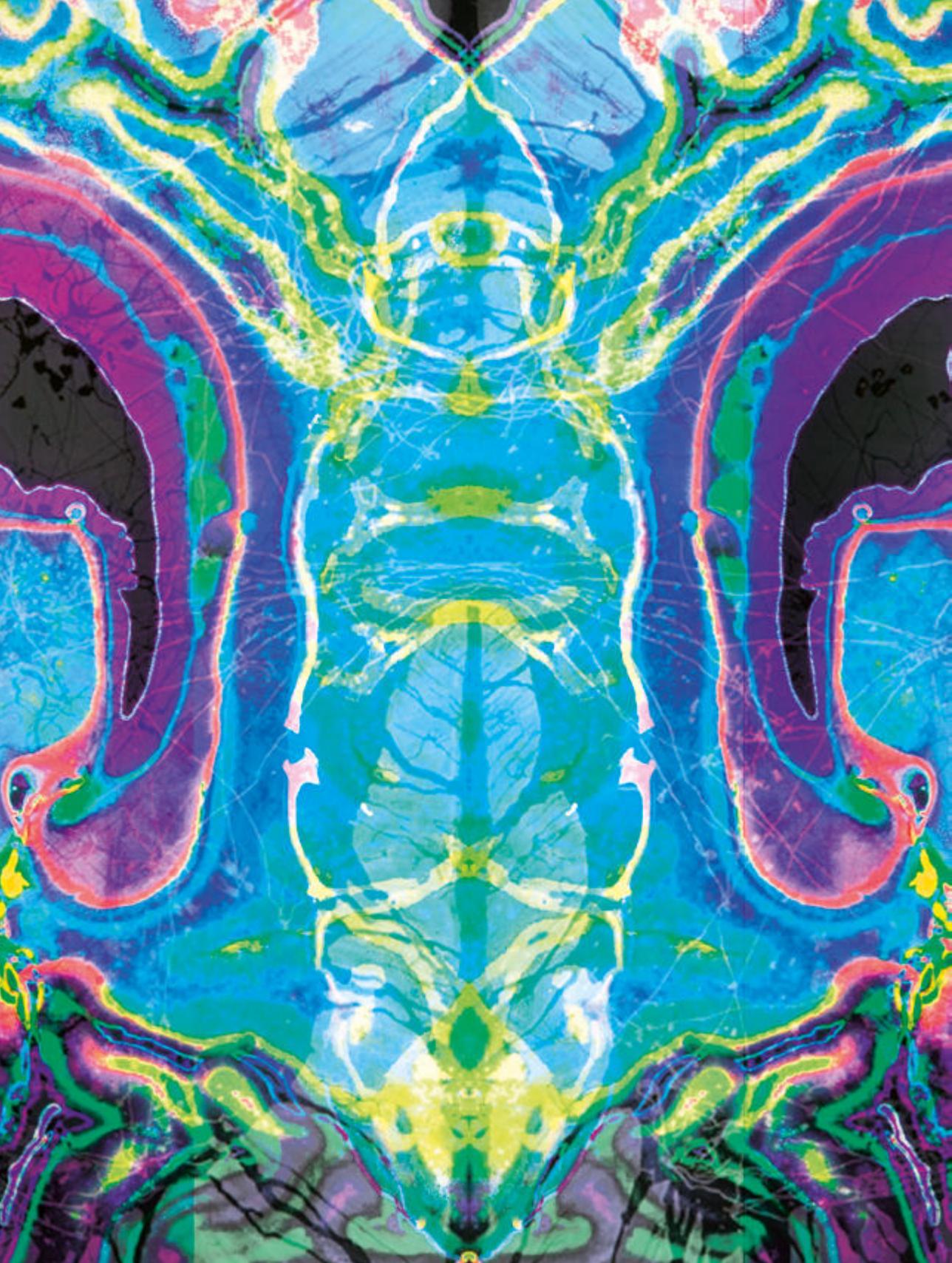
Como cineasta, ¿qué es lo más complicado a lo que te enfrentas para hacer una película?

Creo que la realización, porque escribir el guión y la preproducción es algo tranquilo, el montaje y la sonorización también pero la realización depende de muchos factores, del estado de ánimo de las personas de su salud. Es lo que me parece más complejo siempre. Pues afecta más el factor humano.

Te pregunto esto porque para mí el cine es un acto de comunicación, ¿crees que esa complejidad logra comunicarse al espectador?  
¿Crees que la complejidad se refleja en la película?

Sí, definitivamente el público se da cuenta, esa complejidad logra transmitirse. Pienso que no siempre y no siempre igual pero sí. También en ocasiones se transmite de la forma equivocada, se piensa que algo que es muy sencillo de hacer es algo muy complejo o por el contrario. Pero, por ejemplo, ahora las imágenes submarinas son muy comunes pero antes la gente se sorprendía mucho con los documentales de Jacques Cousteau y con lo complejo que era la grabación submarina. También cuando explota un edificio el espectador se sorprende y sabe que es algo difícil de hacer aunque también sabe que el edificio no ha explotado realmente. Pero te digo, a veces pasa que se valora más algo que es sencillo de hacer y algo que te costó muchísimo pasa inadvertido.

Lo estaba discutiendo con mis estudiantes, les decía que si tomas a 100 personas de una escuela como esta y te dedicas durante un año a capacitarlos para hacer una película de efectos especiales probablemente al final 50 lo van a poder hacer bien y 20 muy bien pero si tomas a las mismas 100 personas y trabajas durante 4 o 5 años para capacitarlos para hacer una película expresiva que con nueva probablemente sólo uno o dos lograrán hacerlo bien o ninguno, como suele pasar. A veces eso que se cree muy complejo es algo sencillo de dominar y eso que no se valora es lo más complejo de todo.



## Finalmente, ¿espectador o usuario?

Por costumbre... espectador. Creo que usuario es algo más genérico, hay usuarios de taxis, de gas... el espectador es algo más concreto, implica el acto de ver. Es cierto, hay espectadores deportivos o cinematográficos o de otro tipo pero creo que es algo más acotado, más justo.



# Bibliografía

- Acha, J. (1988). *Introducción a la teoría de los diseños*. México: Trillas.
- Altman, R. (Editor). (1992) *Sound Theory Sound Practice*. London: Routledge.
- Arnheim, R. (1996). *El cine como arte*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J. Bergala, A. Marie, M., et al. (1996). *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Bao, W. (2007). *Biomechanics of Love. Reinventing the Avant-Garde en Tsai Ming-Lian's wayward 'pornographic musical'*.  
Journal of Chinese Cinemas Volume 1 Number 2 © 2007 Intellect Ltd Article. DOI: 10.1386/jcc. 1.2.139/1
- Benjamin, W. (1973). *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Berger, J. (1972) *Ways of Seeing*. London: British Broadcasting Corporation and Penguin Books.
- Biro, Y. (2004). Perhaps the Flood: *The Fiery Torrent of Tsai Ming-Liang's Films Goodbye Dragon Inn by Tsai Ming-Liang: A Journal of Performance and Art*, Vol. 26, No. 3 pp. 78-86  
The MIT Press on behalf of Performing Arts Journal, Inc. Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/3246479>
- Bode, C. Y Dietrich, R. (2013). *Future Narratives. Theory, Poetics, and Media-Historical Moment*. Germany: De Gruyter.
- Bordeleau, E. (2013). *Soulful sedentarity: Tsai Ming-Liang at home at the Museum*.  
Studies in European Cinema. Volume 10 Numbers 2 & 3. Intellect Ltd Article. DOI: 10.1386/seci.10.2-3.179\_1
- Burch, N. (2003). *La praxis del cine*. España: Editorial Fundamentos.
- Carter, R., Aldrige, S. Page, M. & Parker (2009) *The Human Brain Book*. Dorling Kindersley Limited.
- Chambers, C. Colins, R. New Orleans Review (2005) *Compassionate Cruelty. Kim Ki Duk's Christian Korean Zen Parable*.  
Recuperado de: [http://www.neworleansreview.org/wp-content/uploads/2013/03/31\\_1.pdf?056111](http://www.neworleansreview.org/wp-content/uploads/2013/03/31_1.pdf?056111)
- Chung, H. (2010). *Beyond "Extreme": Rereading Kim Ki-duk's Cinema of Ressentiment*.  
Journal of film and video 62.1-2 / spring/summer 2010. The board of trustees of the University of Illinois.  
Recuperado de: <http://www.jstor.org/discover/10.5406/jfilmvideo.62.1-2.0096?uid=3738664&uid=2129&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21104028535971>
- Clarke, R. (20012). *The incomplete Tsai Ming-Liang*. Sight Sound ns17 no12.  
Recuperado de: <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/49411>
- Chion, M. (1993) *La audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen movimiento*. Barcelona: Paidós. (2016). *The Time-Image*. London: Bloomsbury.



- Dragan, R. "Brave New Worlds: The Book, the Cinema, and Web 2.0 in Peter Greenaway's Prospero's Books and the Tulsa Luper Suitcases." *Literature/Film Quarterly* 39.2 (2011): 99+. *Questia*. Web. 14 June 2015.
- Eisenstein, S. (1999) *La forma del cine*. México: Siglo XXI.
- Ettegui, P. (2001) *Diseño de producción y dirección artística*. Barcelona: Océano grupo editorial.
- Feldman, Seth. "Vertov after Manovich." *Canadian Journal of Film Studies* 16.1 (2007): 39+. Recuperado de: *Questia*. Web el 14 de junio de 2015.
- Fletcher, A. (2000) *The Art of Looking Sideways*. London: Phaidon. (2006) *Picturing and Poeting*. Hong Kong: Phaidon.
- Gemunden, Gerd. "Adding a New Dimension: The 61st International Film Festival Berlin." *Film Criticism* 36.1 (2011): 85+. *Questia*. Web. 14 June 2015. ghtx (31 de mayo de 2015). Re: 3D is unwatchable [Comentario en un foro en línea]. Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt2400275/board/nest/236894324?p=1>
- Groh, J. (2014) *Making Space: How the Brain Knows Where Things Are*. Massachusetts: Belknap Press.
- Friel, Patrick. "Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art." *Afterimage* 42.5 (2015): 35. Recuperado de: *Questia*. Web el 14 de junio de 2015.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995) *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen (1982). *Palimpsestos*. España: Taurus.
- Gombrich, E.H. (2000). *La imagen y el ojo*. Madrid: Editorial Debate.
- Harbord, J. (2016). *Ex-Centric Cinema*. London: Bloomsbury.
- Ironjade (19 de abril de 2015). Re: 3D is unwatchable [Comentario en un foro en línea]. Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt2400275/board/nest/236894324?p=1>
- Jimbenben (14 de noviembre de 2014). 3D is unwatchable [Comentario en un foro en línea]. Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt2400275/board/nest/236894324?p=1>
- Jardí, E. (2012) *Pensar con imágenes*. México: Gustavo Gili.
- Landa, A. (2013). *Kim Ki-Duk The Velvet Light Trap* 71. Recuperado de: [https://muse.jhu.edu/journals/the\\_velvet\\_light\\_trap/toc/vlt.71.html](https://muse.jhu.edu/journals/the_velvet_light_trap/toc/vlt.71.html)
- Lim, S. (2007). *Positioning auteur theory in Chinese cinemas studies: intratextuality, intertextuality and paratextuality in the films of Tsai Ming-liang*. *Journal of Chinese Cinemas* Volume 1 Number 3 Q Intellect Ltd Issues and Debates. DOI: 10.1386/jcc
- Mcluhan, M. (1965) *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- Monaco, J. (2009) *How to Read a Film. Movies, Media and Beyond*. New York: Oxford University Press. moondancer627-179-26035 (6 de diciembre de 2014). Re: 3D is unwatchable [Comentario en un foro en línea]. Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt2400275/board/nest/236894324?p=1>



Osborne, H. (1976). *Estética*. México: Fondo de Cultura Económica.

Paniagua, K. (2007). *El documental como crisol*. México: CIESAS.

Pepperell, R. (2005) *Posthumans and Extended Experience*. Journal of Evolution and Technology Vol. 14. University of Plymouth, Reino Unido. ISSN 1541-0099  
Recuperado de: <http://www.jetpress.org/volume14/pepperell.html>

Rapfogel, J. (2004) *Taiwan's Poet of Solitude: An Interview with Tsai Ming-liang*. CINEASTE. NY.  
Recuperado de: <http://connection.ebscohost.com/c/interviews/14560762/taiwans-poet-solitude-interview-tsai-ming-liang>

Sánchez Vázquez, A. (1965) *Las ideas estéticas de Marx. Ensayos de estética marxista*. México: Era.

Satué, E. (2003) *Los años del diseño. La década republicana (1931-1939)*. Barcelona: Turner Publications.

Shaw, J. y Weibel, P. (2003) *Expanded Cinema, Video and Virtual Environments*. Massachusetts: MIT Press.

Tashiro, C.S. (1998) *Pretty Pictures: Production Design and the History Film*. Austin: University of Texas Press.

Whatlarks (17 de enero de 2015). Re: 3D is unwatchable [Comentario en un foro en línea].  
Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt2400275/board/nest/236894324?p=1>

Youngblood, G. (1970) *Expanded Cinema*. New York: Dutton.

Zavala, H. (2008) *El diseño en el cine: proyectos de dirección artística*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.



# Medios audiovisuales

- Baró, E. Solé, A. y Söth, S. (Productores). Greenaway, P. (Director). (2004). Las maletas de Tulse Luper 2ª parte. De Vaux al mar. [Película]. Reino Unido, Holanda, España, Luxemburgo, Italia, y Hungría: Intuit Pictures, Kasander Film Company.
- Bellaïche, V. Y Wang, V. (Productores). Tsai, M.L. (Director). (2014). Viaje al oeste. [Película]. Francia y Taiwán: House on Fire, Neon Production y Résurgences.
- Bender, L. (Productor), y Tarantino, Q. (Director). (1994). Pulp fiction [Película]. Estados Unidos: Miramax Films, Band Apart y Jersey Films.
- Bidou, J. Y Dumoulin, M. (Productores). Tsai, M.L. (Director). (2013). Perros perdidos. [Película]. Francia y Taiwán: Homegreen Films y JBA Production.
- Brackett, C. (Productor). Wilder, B. (Director). (1950). Sunset Boulevard. [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Cameron, J. y Landau, J. (Productores). Cameron, J. (Director). (2009). Avatar. [Película]. Estados Unidos, Reino Unido: Twentieth Century Fox Film Corporation, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners.
- Cazes, J. Marois, J.P. y Sulichin, F. (Productores). Tran, A.H. (Director). (2009). I Come With the Rain. [Película]. Francia, Hong Kong, Irlanda, España y Reino Unido: Central Films, Lumière International, TF1 International, Studio Canal, Better Wide, Morena Films y LeBrocqy Fraser Productions.
- Courau, P. Dauman, A. y Froment, R. (Productores). Resnais, A. (Director). (1961). L'année dernière à Marienbad. (Película). Francia e Italia: Cocinor, Terra Film, Cormoran Films, Precitel, Como Films, Argos Films, Les Films Tamara, Cinétel, Silver Films y Cineriz.
- Cuarón, A. y Heyman, D. (Productores). Cuarón, A. (Director). (2013). Gravedad. [Película]. Estados Unidos y Reino Unido: Warner Bros., Esperanto Filmoj, Heyday Films.
- Chen. K.Y. (Productor). Tsai, M.L. (Director). (2012). Caminante. [Cortometraje]. Hong Kong: Sin productora.
- Chioua, B., Maraval, V. y Sarde, A. (Productores). Godard, J.L. (Director). (2014). Adiós al lenguaje. [Película]. Suiza y Francia: Wild bunch, Canal+, Centre National de la Cinématographie.
- Chui Mui, T. (Productor). Ming-Liang, T. (Director). (2013). Caminando sobre agua [Cortometraje]. Myanmar, Singapur, Tailandia, Malasia y China: Da Huang Pictures.
- Delpire, R. (Productor). Klein, W. (Director). (1966). ¿Quién eres tú, Polly Maggoo? [Película]. Francia: Club Des Producteurs.
- Fluxfilm. Nam June, P. (Director). (1964). Zen for Film [Cortometraje]. Estados Unidos: Fluxfilm.
- Herbert, M. (Productor). Meadows, S. (Director). (2006). This is England. [Película]. Reino Unido: Warp Films, Big Arty Productions, EM Media, Film4, Optimum Realising, Film Yorkshire, UK Film Council.
- Jönsson, L. (Productor). Moodysson, L. (Director). (2006). Container. [Película]. Suecia: Memfis Film & Television, Memfis Film.



Kasander, K. (Productor). Greenaway, P. (Director). (2003). Las maletas de Tulse Luper. [Película]. Reino Unido, España, Italia, Luxemburgo, Holanda, Rusia, Hungría y Alemania: ABS Production, Delux Productions, Focusfilm Kft.

(2004). Las maletas de Tulse Luper 3ª parte. De Sark al final. [Película]. Reino Unido, España, Luxemburgo, Holanda y Alemania: ABS Production, Delux Productions, Focusfilm Kft, Kasander Film Company.

Kim, D.J. y Lee S.J. (Productores) Kim, K.D. (Director). (2003). Primavera, verano, otoño y primavera. [Película]. Corea del sur y Alemania: Korea Pictures, LJ Films y Pandora FilmProduktion.

Kim, K.D. (Productor y Director). (2005). El arco. [Película]. Corea del Sur y Japón: Happinet Pictures y Kim Ki Duk film.

Kim, K.D. (Productor y Director). (2004). Hierro 3. [Película]. Corea del Sur y Japón: Kim Ki Duk film y Cineclis Asia.

Kim, K.D. (Productor y Director). (2006). Tiempo. [Película]. Corea del Sur y Japón: Happinet Pictures y Kim Ki Duk film.

Kim, S.M. (Productor). Kim, K.D. (Director). (2012). Piedad. [Película]. Corea del Sur: Good Film, Finecut y Kim Ki Duk film.

Kim, S.M. (Productor). Kim, K.D. (Director). (2013). Moebius. [Película]. Corea del Sur: Kim Ki Duk Film.

Livi, J. (Productor). Resnais, A. (Director). (2014). Aimer, boire et chanter. [Película]. Francia: F Comme Film, France 2 Cinéma y Solivagus Productions.

Oves, z. (Productor). Menzel, J. (Director). (1966). Trenes rigurosamente vigilados. [Película]. Checoslovaquia: Filmové Studio Barrandov.

Ringel, G.P. y Wenders, W. (Productores). Wenders, W. (Director). (2011). Pina. [Película]. Alemania, Francia y Reino Unido: Neue Road Movies, Eirowide Film Production, Zweites Deutsches Fernsehen.

Rosignon, C. (Productor) Tran, A. H. (Director). (1993). El aroma de la papaya verde. [Película]. Francia: Lazennec films, SFP cinema y La Sept Cinéma. Tran, A. H. (Director). (2000). Pleno verano [Película]. Vietnam, Francia, Alemania: Canal +, Lazennec films y Hang Phim Truyen.

Sardé, A. (Productor). Godard, J.L. (Director). (2010). Filme Socialista. [Película]. Suiza y Francia: Vega Film, Office Fédéral de la Culture, Télévision Suisse-Romande (TSR).

Seitz, f. (Productor). Schlöndorff, V. (Director). (1979). El tambor de hojalata. [Película]. Alemania Occidental, Francia, Polonia y Yugoslavia: Franz Seitz Filmproduktion, Bioskop Film, Artemis Film, Hallelujah Films, GGB-14, Argos Films, Jadran Film, Film Polski.

Sin Productor. Ming-Liang, T. (Director). (2013). Sin Forma. [Cortometraje]. Taiwán: Homegreen Films.

Sin Productor. Eisenstein, S. (Director). (1929). Octubre. [Película]. Unión Soviética: Sovkino.

Windeløv, V. (Productor). Von Trier, L. (Director). (2003). Dogville. [Película]. Holanda, Dinamarca, Reino Unido, Francia, Finlandia, Suecia, Alemania, Italia y Noruega: Zentropa Entertainments.

