

ESTÉTICA DEL CINE

PARA EL VIDEO GAME ARTIST

Jaume Duran

BRADU
EDITORIAL

2019

JAUME DURAN (Barcelona, 1970). Doctor en Cine y Audiovisuales por la Universidad de Barcelona, licenciado en Filología y en Lingüística y con Diploma de Estudios Avanzados en Historia del Arte. Es profesor en la Universitat de Barcelona, así como en la Escola de Noves Tecnologies Interactives (ENTI) y la Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya (ESCAC).

Ha impartido cursos y participado en seminarios y conferencias tanto de ámbito nacional como internacional. Ha editado y publicado diversas obras.

CONTENIDO

<i>NULLA ESTETICA SINE ETICA</i>	9
1. EL CONCEPTO DE ESTÉTICA EN EL CINE	11
1.1 DEFINICIÓN E INTERPRETACIÓN DE LA ESTÉTICA	11
En resumen	12
Tareas	12
Retos en los videojuegos	12
Bibliografía	12
1.2 EL CINE, ARTE E INDUSTRIA	12
1.2.1 <i>Los orígenes</i>	12
1.2.2 <i>La manera de representación primitiva</i>	14
<i>Altera pars otio</i> (I). Las primeras sesiones en Francia e Inglaterra y el primer desarrollo de la industria cinematográfica europea	16
1.2.3 <i>La manera de representación institucional</i>	19
<i>Altera pars otio</i> (II). La guerra de patentes en Estados Unidos y el nacimiento de Hollywood.	21
1.2.4 <i>El cine clásico y los movimientos artísticos</i>	25
<i>Altera pars otio</i> (III). Las vanguardias europeas, el cine alemán y el cine soviético	30
1.2.5 <i>La manera de representación moderna</i>	32
<i>Altera pars otio</i> (IV). Del neorrealismo italiano a la <i>nouvelle vague</i> francesa en Europa, y la singularidad del cine japonés y el cine hindú	33
1.2.6 <i>La manera de representación postmoderna</i>	36
<i>Altera pars otio</i> (V). Los cambios tecnológicos y de paradigma	38
1.2.7 <i>El presente</i>	40
En resumen	41
Tareas	41
Retos en los videojuegos	41
Bibliografía	42

2. FUNDAMENTOS DE LA ESTÉTICA CINEMATOGRAFICA	43
2.1 CLAVES PARA EL ESTUDIO DE LA ESTÉTICA AUDIOVISUAL I:	
EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO	43
2.1.1 <i>Del plano a la secuencia</i>	43
2.1.1.1 El plano de registro	43
2.1.1.2 El plano de encuadre	44
2.1.1.3 El plano y sus tipologías	44
2.1.1.4 La escena	48
2.1.1.5 La secuencia	48
2.1.1.6 El acto	48
2.1.2 <i>El campo y el fuera de campo</i>	48
2.1.2.1 El campo, el fuera de campo y el fuera de encuadre	48
2.1.2.2 La profundidad de campo	49
2.1.2.3 El ángulo y sus tipologías	49
2.1.3 <i>El movimiento</i>	51
2.1.3.1 Los travellings, las panorámicas y demás . .	51
2.1.3.2 El plano-secuencia	52
2.1.4 <i>La composición</i>	54
2.1.4.1 Las funciones de la composición	54
2.1.4.2 Líneas, puntos y reglas	54
2.1.5 <i>La continuidad</i>	57
2.1.5.1 La continuidad y las elipsis	57
2.1.5.2 Las transiciones y sus tipologías	57
2.1.6 <i>El montaje</i>	58
2.1.6.1 El montaje y la edición	58
2.1.6.2 El montaje y sus tipologías	59
2.1.7 <i>La puesta en escena: la dirección fotográfica, la di- rección artística y la interpretación</i>	61
2.1.7.1 La dirección fotográfica: la luz, el color y la iluminación	61
2.1.7.2 La dirección artística: el decorado, el ves- tuario, el maquillaje y la peluquería	64
2.1.7.3 La interpretación	64
2.1.8 <i>El sonido (y la música)</i>	65
2.1.8.1 El sonido en la escena audiovisual	66
2.1.8.2 La música y sus tipologías	68
En resumen	70
Tareas	70
Retos en los videojuegos	70
Bibliografía	71

2.2 CLAVES PARA EL ESTUDIO DE LA ESTÉTICA AUDIOVISUAL II:	
LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA.	71
2.2.1 <i>La dramaturgia: historia y narración</i>	71
2.2.2 <i>Los tipos de argumento</i>	73
En resumen	74
Tareas	74
Retos en los videojuegos	74
Bibliografía	74
ANEXO	75
I. PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE UN FILME.	75

NULLA ESTETICA SINE ETICA

Dar a conocer los paradigmas de toda creación artística, principalmente del lenguaje y la narrativa audiovisual, a partir de la observación y el análisis de la tradición cinematográfica para proferir su posterior posible utilidad a producciones de entornos y plataformas de videojuegos y juegos aplicados, es la finalidad de esta publicación.

Los estudios cinematográficos proporcionan la base de la teoría y la práctica de la creación artística audiovisual, entendiendo que el lenguaje y la narrativa es fundamental para entender todos los medios audiovisuales, desde la televisión convencional hasta las pantallas digitales de los nuevos soportes y plataformas.

La asignatura *Estética del cine*, del primer curso del *Grado en Creación artística para videojuegos y juegos aplicados*, explora los fundamentos estéticos, técnicos, tecnológicos, de lenguaje y narrativos del cine desde una perspectiva contemporánea, a partir del desarrollo y la evolución histórica, para facilitar al estudiante las herramientas analíticas necesarias para la creación artística audiovisual. De ahí que se divida el programa en dos partes. De ahí, esta publicación, y sus dos capítulos.

El primero, en relación con el concepto de *estética*, y su definición [1.1] y evolución en el *cine, arte e industria* [1.2], complementándose con los artículos *altera pars otio* (una parte para el reposo) que ahondan en ciertos aspectos históricos. Y el segundo, con referencia a sus fundamentos, con las claves para el estudio del lenguaje cinematográfico [2.1] y la narrativa también al respecto [2.2].

Sobre el *lenguaje*, se profundiza en los aspectos que van del plano a la secuencia, del campo al fuera de campo, sobre el movimiento, la composición, la continuidad, el montaje, la puesta en escena, con la dirección fotográfica, la artística y la interpretación, y el sonido (y la música).

Sobre la *narrativa*, en tanto que, en el segundo curso del *Grado en creación artística para videojuegos y juegos aplicados*, hay una asignatura exclusivamente destinada al tema, *Guion interactivo en entornos transmedia (Narrativa para videojuegos)*, solamente se desarrolla una introducción, a su tiempo completada anteriormente en el primer apartado desde un punto de vista evolutivo en cuanto al arte y la industria.

Por último, también más allá de la estética, se intenta reflexionar sobre la naturaleza de aquello que es considerado bueno, adecuado o moralmente correcto, la ética, conectando irremediabilmente esta con otras tantas disciplinas como la antropología, la biología, la economía, la filosofía, la historia, la política, la psicología, la sociología o la teología. E igualmente, cada apartado presenta unas *tareas* para con su contenido, y sobre todo, unos *retos* en relación con los *videojuegos*, así como una *bibliografía* específica.

Un anexo sobre el procedimiento para el *análisis de un filme* cierra el ensayo.

JAUME DURAN
Corsier (Suiza), 6 de junio de 2019

EL CONCEPTO DE ESTÉTICA EN EL CINE

1.1. DEFINICIÓN E INTERPRETACIÓN DE LA ESTÉTICA

*El sabio es aquel que no dice todo lo que piensa
y que siempre piensa todo lo que dice (Aristóteles)*

Conceptualmente, la **estética** es una rama de la filosofía que estudia la esencia y la percepción de la belleza. Por extensión, no obstante, se corresponde también con el estudio de las experiencias estéticas y los juicios estéticos en general y, por tanto, no solamente los relativos a la belleza.

Así, cuando valoramos que algo es bonito, hermoso, precioso, o feo, repugnante, indecente, estamos haciendo juicios estéticos que a su vez expresan experiencias estéticas. Estas, no hace falta decirlo, producen sensaciones y emociones, que pueden ser positivas o negativas para nuestra persona. Y la disciplina de la estética, por lo general, busca el porqué de ello. También, la estética puede estudiar la percepción en general, e igualmente, pues, el arte y sus cualidades. E incluso puede llegar a darse una reacción contra el mismo concepto y sostenerse lo que conocemos bajo el nombre de antiestética.

En el campo audiovisual, la estética ha tenido una gran evolución y desarrollo, sobre todo a partir de su primer y gran representante: el medio cinematográfico. El **cine** es el audiovisual más completo y complejo que ha existido. Aparte de ser el primero y más antiguo (por difusión, es hasta anterior a la radio), ha sido el que ha experimentado un mayor número de géneros, escuelas y movimientos artísticos, grandes avances técnicos y tecnológicos, temas y argumentos. Y por más que hoy en día esté siendo eclipsado por las series de televisión o los videojuegos que, en muchas ocasiones, no dejan de beber o haber bebido de las fuentes del lenguaje y la narrativa cinematográfica, sigue teniendo una enorme aceptación.

En resumen

- La *estética* es una rama de la filosofía que estudia la esencia y la percepción de la belleza. Y se corresponde también con los juicios y las experiencias.
- El cine es el audiovisual más completo y complejo que ha existido, además de haber sido el primero de todos.

Tareas

- Definir el concepto de estética a lo largo de la historia y determinar la visión al respecto de ciertos filósofos, artistas y demás.

Retos en los videojuegos

- ¿Qué se entiende por la estética de un videojuego?

BIBLIOGRAFÍA

- Aristòtil (1998). *Retòrica. Poètica*. Barcelona: Edicions 62.
- Calabrese, O. (1987). *El lenguaje del arte*. Barcelona: Paidós.
- Mercader, A. y Suárez, R. (2013). *Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Gombrich, E. H. (1999). *Història de l'art*. Barcelona: Columna.
- Mitry, J. (1978). *Estètica y psicología del cine. Las estructuras (T.1). Las formas (T.2)*. Madrid: Siglo XXI.
- Pinel, V. (2003). *Écoles, genres et mouvements au cinéma*. París: Larousse.

1.2 EL CINE, ARTE E INDUSTRIA

El verdadero significado de las cosas se encuentra al tratar de decir las mismas cosas con otras palabras (Charles Chaplin)

1.2.1 Los orígenes

El cine tiene cerca de cuatrocientos años. Algunos autores han querido buscar su origen mucho más lejos, por ejemplo, en las pinturas y grabados de ciertas cuevas del hombre del Paleolítico superior o en los jeroglíficos de ciertas tumbas y templos de los faraones del antiguo Egipto, pero es evidente que en ellas no se aprecia ni tan solo el concepto de animación.

La animación o las imágenes en movimiento posiblemente tengan su origen en el siglo III, en China, en los llamados espectáculos de **sombras chinas**, que se extendieron posteriormente por todo Oriente, a través de la India y Persia, hasta llegar al Mediterráneo. En dichos espectáculos, una imagen producida por la sombra de unos cuerpos u objetos en movimiento colocados ante una fuente de luz era proyectada sobre una superficie plana y blanca cuyas siluetas resultantes y la imaginación daban lugar a la explicación de un sinfín de historias.

Ahora bien, los verdaderos espectáculos de imágenes en movimiento, aquellos que trabajaban sobre una sucesión de imágenes inmóviles proyectadas a un ritmo determinado, fueron los llevados a cabo con la **linterna mágica**, una caja que contenía un foco de luz que proyectaba unas imágenes fijadas en una placa de vidrio en una superficie plana de una sala a oscuras. El holandés **Christiaan Huygens** (1629-1695) fue probablemente su precursor, y el alemán Johann **Zahn** (1641-1707), en su tratado de óptica *Oculus artificialis teledioptricus sive telescopium* (1685) [Fig. 1], fue uno de los primeros que describió una de esas placas con seis imágenes redondas que representaban la secuenciación de un movimiento.



Fig. 1. Imágenes de linternas mágicas del *Oculus artificialis teledioptricus sive telescopium* (segunda edición, 1702)

Décadas más tarde, a principios de la década de 1830, el belga Joseph **Plateau** (1801-1883), con un artilugio llamado **fenaquistoscopio**, un disco de cartón con ranuras donde se dibujaban imágenes de las fases sucesivas de un movimiento, ya reproducía ciertos dibujos animados, aunque eran repetitivos, y desarrollaba una de las primeras invenciones sobre la recreación de imágenes en movimiento, del más de un centenar de ingenios y artilugios aparecidos al respecto, que posteriormente sustituirían los dibujos por las fotografías, cuyo descubrimiento se realizaba en esa misma época a partir de las experimentaciones del francés Joseph-Nicéphore **Niepce** (1765-1833), hasta llegar a la inven-

ción del **cinematógrafo** de los hermanos franceses Auguste (1862-1954) y Louis (1864-1948) **Lumière** [Fig. 2], y por más que no quepa olvidarse del **kinetoscopio** del norteamericano Thomas Alva Edison (1847-1931) u otros inventos similares.

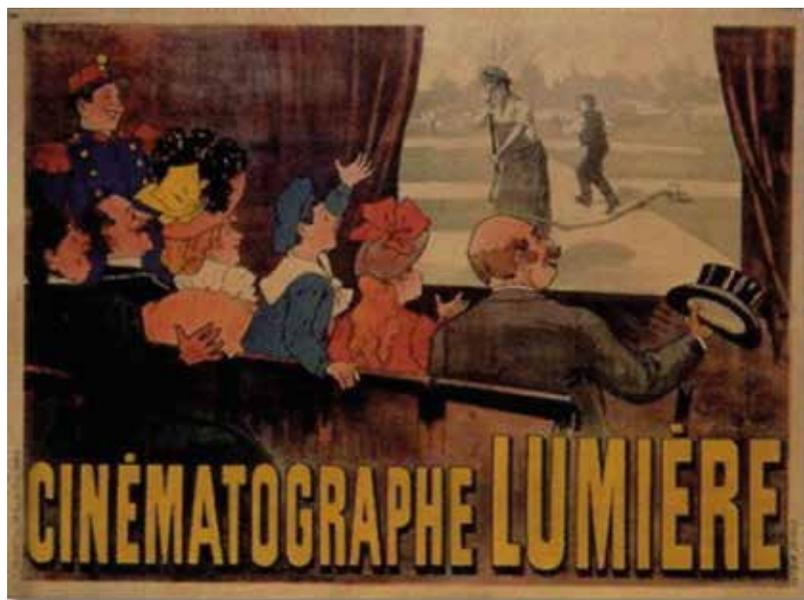


Fig. 2. Cartel de la primera proyección pública de pago del 28 de diciembre de 1895

El cine surgido del cinematógrafo, a finales de la década de 1890, mostraba pues verdaderas imágenes en movimiento tomadas de la realidad. De hecho, retratos sociales, de la burguesía, de sus intereses económicos y su desarrollo industrial, de sus ideales. Pero, asimismo, dicho cine también pertenecía al proletariado, que ocupaba las ciudades y que estaba falto de medios para acceder a otros espectáculos más caros y minoritarios. Los filmes de entonces, en consecuencia, también, se inspiraban en los espectáculos populares, de ferias o atracciones. Y poco a poco, las dos temáticas se fueron fundiendo, y tímidamente empezó a gestarse un lenguaje cinematográfico que cautivó igualmente a ambos sectores.

1.2.2 *La manera de representación primitiva*

Aproximadamente entre 1895 y 1905, el cine siguió, en cuanto a su representación, y básicamente, en resumen, dos líneas diferentes: las *vistas* y los *cuadros*.

Las **vistas** responden al propósito de mostrar fotografías animadas y, como tales, suscitan un interés especial entre las clases acomodadas. El operador, en suma, sitúa la cámara ante una escena de la vida cotidiana, filma a su familia, lo que acontece en un recóndito lugar que visita... El pasado, pues, podrá ser visto como presente, y los acontecimientos lejanos, desde el hogar [Fig. 3].



Fig. 3. *Le Repas de bébé* (La comida del bebé, 1895) de Louis Lumière, un filme de una escena de Auguste Lumière y su mujer Marguerite desayunando, y dando de comer a su hijo André en su casa de campo



Fig. 4. *Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin* (Desaparición de una dama en el teatro Robert Houdin, 1896) de Georges Méliès, filme de una escena del espectáculo ilusionista

Los cuadros se inspiran más en los mencionados espectáculos populares. El operador, aquí, sitúa la cámara ante un escenario donde generalmente se desarrolla una función, con sus intérpretes, con sus decorados... Una obra, de feria, por ejemplo, pero vista a través de una pantalla, en una sala a oscuras con un proyector [Fig. 4].

Ahora bien, en ambos casos, las características de las tomas, de los planos de registro, son las mismas:

- Estatismo de la cámara, que permanece inalterable. Quizá atendiendo la fragilidad del aparato, por su complejidad técnica, por sus materiales, quizá debido a la confección de la imagen artística del pasado, como el de la pintura en un marco, en el caso del *cuadro*, por ejemplo, el actor se coloca entre tres y cuatro metros de la cámara, y la llamada cuarta pared nunca se traspasa.
- Personajes u objetos abandonando lateralmente el espacio fílmico, como en el teatro. Característica consecuente de la anterior, sobre todo respecto a la *vista*, donde por ejemplo no se sigue la acción de un sujeto en movimiento lateral.
- Adopción del telón de fondo, que permite la perspectiva y la profundidad. Obviamente, en el caso del *cuadro*, y pese a la búsqueda generalmente de un fondo que cierre el espacio ulterior, en el caso de la *vista*.
- Iluminación vertical, cenital, que proviene de arriba. La luz natural, procedente del Sol, en el caso de la *vista*, e incluso la ausencia de luces horizontales, laterales, en el caso del *cuadro*.

Con todo, dichas características empiezan a postergarse a partir de 1906, y todavía tendrán un cierto vigor hasta la consolidación del norteamericano David Wark Griffith (1875-1948).