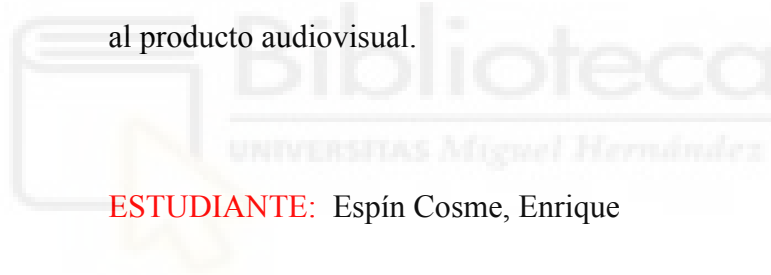




memoria

**comunicación
audiovisual**

TÍTULO: La narrativa abstracta en el plano filmico y su aplicación al producto audiovisual.



ESTUDIANTE: Espín Cosme, Enrique

DIRECTOR: Perez Valero, Vicente Javier

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

Universidad Miguel Hernández

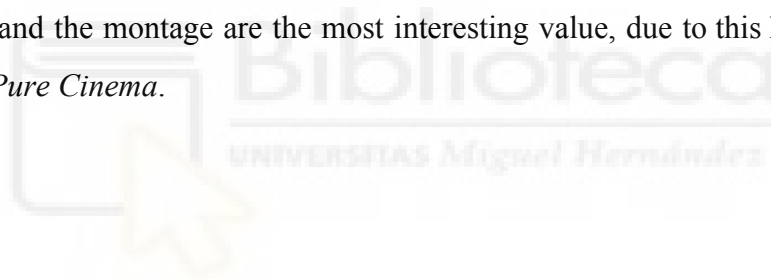


PALABRAS CLAVE: Narrativa abstracta, semiótica, lenguaje visual, realización, experimental.

KEYWORDS: Abstract narrative, semiotic, visual language, experimental filming,

RESUMEN: En este trabajo se estudian los medios de significación semiótica, y cómo estas prácticas se han integrado en las representaciones icónicas desarrollando un lenguaje visual. Del mismo modo, buscamos aplicar de forma inversa estas reglas para desarrollar un tipo de discurso que encuentra su principal valor en la forma, pues carece de significación: El llamado *Cine Puro*.

ABSTRACT: In this project we studied the semiotic methods and how those works making meanings. We studied too how this methods develop at graphic representations creating the graphic language. We try to avoid to apply those methods in order create a way where the technical set-up and the montage are the most interesting value, due to this have no meaning. The way called *Pure Cinema*.



ÍNDICE

1. Introducción.....	4
2. Objetivos. Hipótesis. Estado de la cuestión.....	4
2.1.1 Objetivos.....	4
2.1.2 Hipótesis.....	5
2.1.3 Estado de la cuestión.....	6
2.1.3.1 La fisiología de la percepción.....	6
2.1.3.2 La Gestalt.....	7
2.1.3.3 Cultura y percepción: creación de un lenguaje visual.....	10
2.1.3.4 La semiótica.....	11
2.1.3.5 Sintaxis visual.....	12
2.1.3.6 Composición.....	12
2.1.3.7 Montaje.....	13
2.1.4 Evolución del lenguaje audiovisual, hacia nuevos horizontes.....	15
2.1.5 La abstracción: las vanguardias y tendencias contemporáneas.....	16
2.1.6 El cine puro.....	17
3. Metodología.....	18
4. Resultados.....	19
4.1 Preproducción.....	19
4.1.1 Documentación.....	20
4.1.2 Guion/Estructura.....	21
4.1.3 Guion técnico.....	22
4.1.4 Desglose de guion, necesidades de producción.....	26
4.2 Producción.....	27
4.3 Postproducción.....	28
5. Conclusiones.....	29
6. Bibliografía.....	30
7. Filmografía.....	31
8. Relación de figuras.....	32
9. Anexos.....	33
ANEXO I: Leyes de la Gestalt según David Katz.....	33
ANEXO II: Elementos para ejercer la composición.....	34
ANEXO III: Olusum.....	35

1. Introducción.

En el siguiente trabajo teórico-práctico se aborda la problemática de la semiótica, con tal de entender cómo se construye el lenguaje visual. Y, en base a este, construir una pieza bajo las premisas del *Cine Puro*.

Por lo que nos centramos en las vertientes experimentales del lenguaje visual, explorando los límites de la significación y el valor de los elementos formales que construyen un film, y, por tanto, las reglas que estas metodologías hacen servir para ser efectivas.

Este estudio finaliza con la aplicación de todos los elementos abordados, en la creación del film experimental *Olusum* (Coves Penalva y Espín Cosme, 2019). Para ello, tomamos la decisión de trabajar paralelamente, pero de forma diferenciada, con la imagen y el sonido.

Mientras que, en mi caso, me centro en el estudio teórico-práctico de la imagen y sus características, mi compañero Fernando Coves Penalva desarrolla la investigación del universo sonoro en favor de nuestro film.

2. Objetivos. Hipótesis. Estado de la cuestión.

2.1.1 Objetivos.

Como hemos mencionado en el apartado anterior, nuestra intención es profundizar en las bases teóricas del lenguaje audiovisual y el *Cine Puro*. Para aplicar todos estos conceptos de forma práctica en la creación de *Olusum*, un film abstracto.

Por tanto, para la creación del film debemos estudiar las bases teóricas del *Cine Puro* e identificar las metodologías que emplea a nivel formal y semiótico. En esta investigación teórica de las bases del *Cine Puro* comprenderemos cómo este trata de huir de la figuración y las prácticas de significación convencionales. A través de una experiencia audiovisual, que toma como base la forma del lenguaje cinematográfico mientras ignora su narración. Llegando a identificar las siguientes necesidades:

- Simplificar la narración hasta que ésta sea inexistente. Limitándose a transformaciones de formas colores o al movimiento de los mismos dentro del encuadre.
- Reducir la gestalt y sus invariantes a la mínima expresión con tal de no desarrollar funciones entre expresión y contenido.
- Captar la atención del espectador mediante las premisas rítmicas emitidas por Eisenstein y el acompañamiento sonoro.
- Mantener la interrelación de los elementos compositivos de la imagen estática en un nivel inferior emitiendo el mínimo número de estos elementos.

Además de estas necesidades inherentes al *Cine Puro*, buscamos someternos a una serie de limitaciones formales añadidas, como son:

- La predominancia del montaje interno.
- La mínima incursión de la fase de postproducción y montaje.

Para, así, enfatizar la dirección de fotografía en la creación de la pieza, subrayando la importancia que esta corriente artística dota a los medios técnico-formales del audiovisual.

2.1.2 Hipótesis.

En este estudio se pretende desarrollar un análisis histórico-teórico de la evolución del lenguaje visual hasta la constitución del *Cine Puro*. Para extraer de esta evolución las claves por las que este tipo de creaciones tiene lugar y las metodologías desempeñadas en la creación de estos films. Así mismo, se busca comprobar la viabilidad de un relato visual en base a estos elementos formales, a través de la aplicación práctica de los requisitos rítmicos y conceptuales de este lenguaje. Por lo que desarrollaremos *Olusum*, en base a unos requisitos formales con tal de huir de la narración y los procesos semióticos que estipulan una convención en el lenguaje visual.

2.1.3 Estado de la cuestión.

2.1.3.1 La fisiología de la percepción.

Antes de abordar las diferentes bases teóricas del lenguaje visual debemos primero analizar cómo el cuerpo humano desarrolla la comprensión física y mental de su entorno.

El proceso de visión humana puede describirse según las afirmaciones que realiza Santos Zunzunegui (1947-Actualidad) en su libro *Mirar la Imagen* (1985). Este autor afirma que la imagen se genera en la retina debido a la luz, radiación a la que el ojo es sensible. Esta radiación rebota en los objetos de nuestro alrededor adquiriendo colores y formas según su dirección, distancia e intensidad. Estas cualidades permiten al cerebro descifrar la imagen que se desarrolla en nuestra retina según los estímulos que el ojo recibe de la luz.

Conviene, en este punto, indicar que la imagen retiniana y la imagen cerebral no son el mismo elemento, aunque su relación sea directa. Mientras que la imagen retiniana se refiere al número de estímulos recibidos por el ojo, un órgano sensorial. La imagen cerebral se refiere a las sutiles clasificaciones comparaciones y decisiones lógicas para que los datos sensoriales se conviertan en percepción. (Gregory, 1973:50)

Es decir la imagen cerebral es la traducción de las señales sensoriales que desarrolla nuestro cerebro para ser consciente y producir una representación visual de nuestro entorno. Y, a pesar de ser elementos diferentes, su relación es tan estrecha y su proceso tan complicado que en determinadas ocasiones el proceso nos induce a error. Pues el precepto nunca es completamente determinado por el estímulo físico, de hecho, el observador contribuye de forma sustancial mediante la contribución subjetiva. (Zunzunegui, 1985:47-48)

Esta contribución subjetiva se realiza de forma subconsciente a través de la memoria y las bases culturales del individuo. El físico alemán Hermann Von Helmholtz (1821-1894) otorga el nombre de inferencia inconsciente a este mecanismo a través del cual el cerebro busca simplificar la tarea perceptiva.

Von Helmholtz denota que, según las cualidades de los estímulos recibidos por el individuo, los mecanismos cerebrales de la memoria intervienen en mayor o menor medida para

complementar estos estímulos sensoriales, creando de un mismo estímulos diferentes percepciones.

Esta teoría de las inferencias inconscientes tuvo una gran repercusión sobre todo en el ámbito de la psicología alemana pues incita a múltiples académicos al estudio de la percepción y sus procesos psicofísicos. Es en esta convulsión en la que se desarrolla uno de los marcos teóricos más sólidos y con mayor repercusión de la psicología perceptiva, la Gestalt.

2.1.3.2 La Gestalt.

La teoría de La Gestalt amplía y difiere en aspectos con la teoría de la inferencia inconsciente. Defendiendo de forma sólida cómo funcionan nuestros mecanismos de percepción. La teoría de la Gestalt se basa en la capacidad cerebral de mezclar e interpretar los estímulos retinianos para producir una imagen cerebral, una Gestalt.

Gestalt, palabra alemana para denominar una forma, es utilizada en esta teoría para definir el método a través del cual el cerebro combina los estímulos visuales, reconstruyendo la imagen retiniana a través de formas geométricas simples y presidentes durante un estímulo continuo, pero dinámicas frente a variaciones en los estímulos. Por lo que esta teoría encuentra su posición en la afirmación de que aquello que percibimos está formado por materias concretas con características concretas y no complejas abstracciones cerebrales, rechazando, por tanto, el estudio de los órganos receptores como eje central de la percepción y centrándose en las características del entorno. No debemos olvidar que la percepción es una actividad continua. Que combina por un lado información y, por el otro, comprensión física del entorno.

Es durante este estudio del entorno físico en el que los científicos de la Gestalt identifican y catalogan las diferentes relaciones formales y sus efectos en la percepción. Como recoge David Katz en 1974 en su libro *Psicología de la forma*, la Gestalt identifica 7 leyes básicas que rigen la percepción. Entre estas, que se desarrollan en el ANEXO I, destacaremos la ley de la experiencia. La ley de la experiencia es la ley en la que la Gestalt reconoce que el aprendizaje y la experiencia es un mecanismo más para ayudar a percibir y comprender las formas del entorno. Del mismo modo, las formas se harán difícilmente reconocibles cuando

se modifican las condiciones de captación en el espacio que nuestra experiencia ha fijado como habituales.

Es decir, la experiencia modifica en gran medida la interpretación del estímulo-información que recibe el perceptor. Puesto que en su influencia reside tanto en el medio físico desde el cual se reciben los estímulos. Tanto como el hecho conceptual de la interpretación generada por el cerebro. Debido a esta alta influencia y a que la percepción es una actividad continua que combina por un lado información y, por el otro, la comprensión física del entorno. Los psicólogos de la Gestalt y, posteriormente, James Gibson en 1974 en su libro *La percepción del mundo visual*, destacan la existencia de diferentes umbrales cuantitativos para cada uno de estos dos elementos: la información y la comprensión.

La Gestalt deja de lado la relación entre ambos elementos, información y entorno, para desarrollar una misma experiencia perceptual en función de sus variables. Siendo este punto, y sobre todo gracias a la ley de la experiencia, en el que se puede identificar la posibilidad de que un mismo estímulo genere innumerables percepciones diferentes en función de la subjetividad del perceptor. Estas afirmaciones defienden que los individuos, a través del aprendizaje o de las convenciones sociales, son capaces de disgregar de una forma u otra contenidos de un mismo entorno desarrollando percepciones diferentes de estímulos similares.

Es por esto por lo que si observamos a un perro en un callejón durante un día soleado identificamos todos los atributos geométricos, es decir, la gestalt del perro y sus variantes. Como puede ser el color, el pelo, su tamaño o raza. Todos estos elementos en su conjunto nos permitirán desarrollar una interpretación de los estímulos-información recibidos. Y generar una respuesta concreta, tanto a nivel emocional como motor.

Sin embargo, estos mismos estímulos en otro contexto, pueden modificar las variantes de la gestalt de perro de tal modo que la respuesta emocional y motora es diferente. Por ejemplo si nos encontrásemos con la gestalt de perro en una noche de tormenta tras el visionado de una película de terror, esta forma podría reproducir respuesta emocional de miedo y una acción motora como la huida.

Así mismo conoceremos igualmente la gestalt de perro si está fuese una impresión bidimensional y monocromática como la que adjuntamos a continuación.

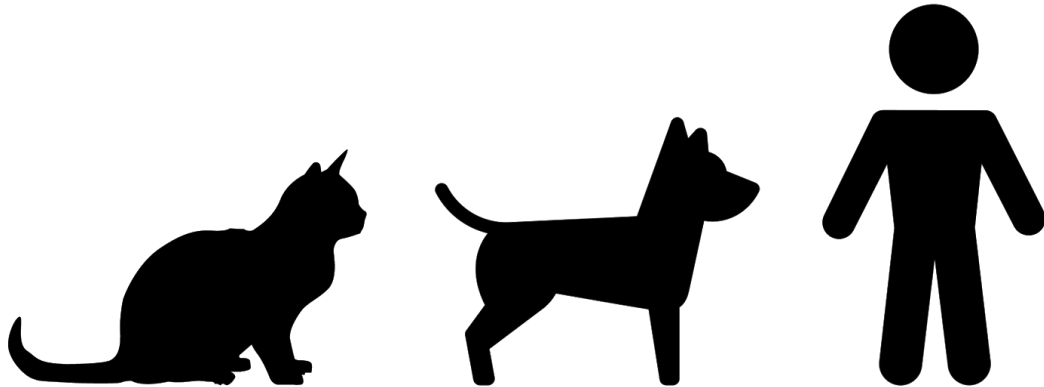


Figura 1. Las Gestalt. Fuente: Iconos extraídos de Freepik.

Además podríamos diferenciarla de otras gestalt como puede ser la de un gato o la de un ser humano. Por lo que podríamos afirmar que “cuando observamos la silueta de un gato” extraemos de ésta las invariantes necesarias para identificar la gestalt del mismo, despreciando los aspectos perceptivos seleccionados por la imagen. De la misma manera, no vemos a los seres humanos como una silueta sino, seguramente, como una estructura compuesta por cabeza, cuerpo y extremidades que forman un invariante que reconocemos como si fuese una persona.

Y esto tiene lugar no sólo porque el perro y la figura del perro, en una hoja de papel recortado, compartan la misma composición o estructura de de la gestalt perro. Sino también porque, como hemos visto en la ley de la experiencia:

Todas imágenes un registro en la medida en que permite que las invariantes que han sido extraídas para un observador sean almacenadas salvaguardadas de cara al futuro o intercambiables y entregadas a la contemplación de potenciales futuros observadores. (Zunzunegui, 1985:60)

Este hecho permite generar una memoria colectiva de iconos imágenes que representan objetos. Esta representación tiene lugar según la proximidad geométrica que presenten sus

invariables. Permitiendo discriminar y catalogar estas formas según su complejidad o familiaridad para, posteriormente, facilitar la tarea perceptiva del perceptor. Sin olvidar, también, que tiene que ver con invariantes que han sido asimiladas en el curso del aprendizaje perceptivo. (Gibson, 1979:274) Por lo que la relación icónica entre un objeto y la imagen que trata de representarlo se basa en convenciones sociales integradas en el perceptor a través de una familiaridad. Desarrollando, de este modo, una conexión constante entre las propiedades de los objetos y las "intenciones" aprendidas por el observador. Por lo que el perceptor articula la comprensión de sus estímulos según su habituamiento a las formas que encuentra en el mundo y la regularidad con la que éstas se presentan.

Esta afirmación permite discernir entre dos procesos perceptivos. Un proceso perceptivo que está íntimamente ligado con la subjetividad del individuo y otro proceso perceptivo que está ligado a la percepción física del entorno según los estímulos recibidos. Y es con esta afirmación con la que nos separaremos de la posición teórica de la Gestalt, para tomar la subjetividad del individuo como eje central del procesamiento perceptivo en base a un contexto cultural. Es decir, no podemos separar el proceso de percepción de los elementos culturales incrustados en el perceptor puesto que limitan el modo en el que se percibe su entorno. Y afrontar la percepción bajo esta premisa supone comprender la inmensa influencia de nuestros marcos culturales.

2.1.3.3 Cultura y percepción: creación de un lenguaje visual.

Es en el arte donde podemos encontrar la mayor y más interesante conjunción de cultura y percepción. Siendo clara la interacción y retroalimentación de ambos elementos durante la creación y la lectura de una obra artística.

Pues cuando observamos una pintura de Dalí (1904-1989) realizamos una deconstrucción de los elementos dístico-culturales con tal de interpretar los estímulos-información de forma perceptiva. Entendiendo lo que las formas artísticas mantienen en su esencia. Esta esencia, es una aglomeración irregular de elementos culturales, técnicos y psicoemocionales que se desarrollan según el marco conceptual compartido entre el perceptor y la obra. Para comprenderlo realizaremos el siguiente ejemplo:

Para poder facturar la lectura de un texto debemos conocer el lenguaje. Es decir, las reglas sintácticas con las que este lenguaje se construye. Y posteriormente comprender la interrelación de los elementos, en este caso palabras, que se subordinan a estas estructuras sintácticas. Estos elementos subordinados se agrupan con tal de desarrollar un compuesto de información dirigida a un significado concreto.

Podemos comprender que, este marco cultural que comprende perceptor y obra, es por tanto el código mediante el cual se puede configurar la comprensión de los verdaderos significados incrustados en los elementos que desarrollan el discurso. Pues cuando hacemos uso de un sistema transmisor que puede ser, en este caso, las palabras, bajo un código determinado que permite asociar estos elementos con un sistema transmitido, un marco cultural aprendido vía aprendizaje o experiencia. Establecemos que, en este caso la palabra, por ejemplo, caballo se transforma en una expresión del contenido de la misma, una expresión de su significado.

2.1.3.4 La semiótica.

Es por lo mencionado en el apartado anterior por lo que podemos afirmar que el código es aquella herramienta semiótica que nos permite establecer la relación entre la expresión y el contenido. Convirtiendo a ambos elementos tanto expresión como contenido en elementos capaces de representar al opuesto. Es decir, cuando una expresión y un contenido están en correlación, ambos elementos se convierten en fúntivos de correlación. (Eco, 1975:83)

En otras palabras, cuando dos elementos se encuentran en correlación ambos se tornan en una representación del elemento que intentan designar. Pues fundimos en el proceso perceptivo la expresión y el contenido en un elemento, la representación. Este elemento nos brinda la posibilidad de expresar y contener ambos elementos de forma simultánea, o seleccionar uno de ellos según el interés del perceptor. Y es este, uno de los más interesantes para el desarrollo de un lenguaje visual. Pues:

[...] un objeto no es fotografiado o filmado sino en tanto que es un representante de la categoría a la que pertenece: es a esta categoría a la que remite y no al objeto representante que ha sido utilizado en la toma de vistas. (Amont, Marie, Bergula, Vernet, 1983:72)

Es decir, los elementos de mayor importancia para el desarrollo de un lenguaje visual son por tanto el código y los marcos conceptuales compartidos entre receptor y obra. Es de estos marcos de los cuales se extraen las representaciones de las categorías que, en función del código, genera los significados adscritos a lo que observamos.

2.1.3.5 Sintaxis visual.

Pero... ¿qué sintaxis utilizan los lenguajes visuales? Intentaremos responder a esta amplia problemática partiendo desde la unidad mínima del lenguaje audiovisual. El frame. Una única imagen estática que, según sus contenidos, desarrolla un discurso cultural que puede compartirse con el perceptor. Es esta la unidad de lenguaje visual clave para generar correlaciones se encuentra en la composición.

2.1.3.6 Composición.

La composición es el ejercicio mediante el cual organizamos los elementos en el interior del encuadre para que el espectador distinga con claridad lo que es significativamente importante en el plano.

Es decir, la aplicación de la composición consiste en desarrollar una jerarquía visual. Esta jerarquía se basa en los principios perceptivos de la gestalt con ligeras modificaciones. Ya que la composición se representa en dos niveles. Una simbología icónica y una semiótica, constituida por la interrelación de las estructuras que configuran la imagen. La distribución de estas estructuras que configuran la composición de la imagen, mientras que la simbología icónica constituye aquello que se puede observar en ella y juntas producen significados.

Dondis discierne en 1976, en su libro *La sintaxis de la imagen*, una serie de elementos que establecen las estructuras de composición básicas. Estas reglas se pueden revisar en el ANEXO II. Y con estas reglas se busca distribuir los objetos dentro de la imagen y asignarles las invariantes necesarias para asegurar la comprensión de esta jerarquía.

Por lo que según como se forme la jerarquía de expresiones culturales de una imagen, se desarrollará las funciones necesarias entre éstas y sus contenidos. Obteniendo los significados de la imagen a través de la interrelación de los elementos que la componen.

Sin embargo, aunque podríamos afirmar que la composición es la sintaxis necesaria para crear un lenguaje visual, esta afirmación sólo sería viable en referencia a la imagen estática y cuando esta no forme parte de una sucesión de imágenes estáticas. Es decir, la composición es la clave para extraer significados de una pintura, cuadro o fotografía. Pero si intentamos extraer significados con esta herramienta en un cómic o un documental, no podemos obtener toda la información. Pues la sucesión de imágenes modifica la significación de las anteriores y las posteriores.

2.1.3.7 Montaje.

Según identificó Lev Kuleshov (1899-1970), la forma en la que se construye una secuencia de imágenes influye en el perceptor generando respuestas emocionales. El experimento a través del cual extrajo esta afirmación se denomina el *Efecto Kuleshov*.

Este experimento consiste en generar una secuencia simple de tres imágenes consecutivas, siendo la primera y la última la misma imagen, un personaje. En medio se introducen una imagen diferente, por ejemplo, la imagen de un plato de comida, un infante o una mujer. Cada una de estas secuencias genera una respuesta diferente en el perceptor debido a la sucesión de información complementaria que ofrece la secuencia de imágenes. Por lo que la información existente en una composición móvil se configura como uno de los elementos más complejos de la técnica audiovisual.

Es un concepto presente desde la toma de la imagen hasta el montaje definitivo del influye decisivamente en la información transmitida y la expresividad del mensaje a visual. (Fernández y Martínez, 1999:60)

Por lo tanto, la complejidad del código con el que desarrollar la lectura de una secuencia de imágenes se incrementa de forma exponencial. Ya que, cuanto mayor es la secuencia de

imágenes, más compleja es la interrelación de estas y más cantidad de información debe soportar el perceptor para discriminar los significados contenidos.

De hecho, en la construcción de un relato secuencial de imágenes se necesitan diferentes elementos para sustentar la atención y suministrar de forma adecuada la información ante el perceptor. Con el objetivo ofrecer de forma intermitente las cantidades justas de información y así no sobrepasar este umbral.

Y, como explica Eisenstein (1898-1948) en su libro *Métodos de montaje* publicado en 1929, Existen cinco métodos de montajes para integrar de forma adecuada la información en un relato visual manejando de forma adecuada los elementos formales del relato cinematográfico. Ofreciendo de este modo las dosis de información que se complementan progresivamente: Y, junto con la composición de cada plano, la guía de una correcta fundición entre expresión y contenido.

Eisenstein afirma con su primera técnica de montaje, *el montaje métrico*, aquel montaje que hace referencia la longitud temporal de los planos. La posibilidad de generar la sensación de progresión a través del ritmo visual, pues cuando se desarrolla una secuencia de un primer grupo de plano con la misma longitud a la que le suceden planos más breves que los anteriores. Llegando así, de forma progresiva, a un grupo de plano brevísimos, un clímax. Podemos encontrar un ejemplo de esta técnica en la secuencia final de *Requiem for a dream* (Darren Aronofsky, 2000)

Del mismo modo, el académico ruso identifica la posibilidad de crear la sensación de ritmo aunque los planos no duren métricamente lo mismo. Dependiendo para conseguir este efecto de la escala y el movimiento dentro del mismo. Esta técnica, *el montaje rítmico*, es su segunda técnica de montaje.

El tercer método de montaje de Eisenstein se basa en el sonido emocional de los fragmentos que componen la secuencia. Es decir, esta tercera técnica de montaje que tiene como intención dirigir todo el discurso en un sentido de significación. Utilizando para ello elementos concretos de un mismo marco conceptual que hagan referencia a un único sentido de significación. En el caso de *El acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925) se utilizan planos estáticos, de poco movimiento interno, y de larga duración para representar la calma.

En la cuarta técnica de montaje sin embargo, Eisenstein emplea el *montaje armónico* o *subtotal* en el que combina diferentes voces en tonos opuestos o subordinados a una voz principal, con tal de añadir o matizar información. Por lo que, con esta técnica se crean dos discursos en paralelo que deben complementarse a nivel informativo. Además esta fragmentación ayuda a aplicar las dos técnicas rítmicas anteriores.

Por último, la quinta técnica de montaje de Eisenstein, *el montaje intelectual*. Se basa en la interrelación existente entre los elementos posteriores y anteriores al plan visionado. Pues esto produce significados nuevos por asociación, contraste o metáforas.

Montaje de sonidos y armonías de tipo "intelectual" escribe Einstein. O asociaciones de planos que tienen en cuenta la cultura del pueblo ruso. Por ejemplo, en "Octubre" para expresar la batalla de dos generales anti revolucionarios [...] Insiste en comparar cada general "malvado" con una pequeña figura de Napoleón. El general francés era para el pueblo sinónimo de maldad. (Marimón, 1960:153)

Pues la combinación de todos los elementos. La composición del cuadro, el orden y la estructura de la secuencia (incluida la información contenida en cada plano). Es aquello que nos permite elaborar un proceso perceptivo mediante el cual obtener los significados de un marco cultural compartido entre obra y espectador.

2.1.4 Evolución del lenguaje audiovisual, hacia nuevos horizontes.

Existen, sin embargo, autores que deciden explorar más allá del límite de los códigos conocidos y buscan explorar cómo es la relación entre los marcos culturales de la obra y el espectador. Desarrollando, por tanto, el lenguaje audiovisual en su forma y contenido.

Entre todas las vías, de desarrollo del lenguaje audiovisual, en este estudio nos centraremos en los lenguajes audiovisuales de carácter abstracto y las vanguardias que rehúyen de la figuración o los procesos de significación.

2.1.5 La abstracción: las vanguardias y tendencias contemporáneas.

La problemática de la significación semiótica es explorada a través de diferentes vertientes, hasta conformar dos vertientes principales. La vertiente de aquellos que buscan evadir la semiótica y la de aquellos que buscan subrayarla.

Entre aquellos que buscan subrayar este acto semiótico podemos discernir, por ejemplo, el cubismo de autores como Picasso (1881-1973). Un movimiento que no busca captar la realidad, sino crear una imagen propia en la que el autor y la realidad realizan sus aportes con tal de dotar a la pintura de más información que la simple percepción del entorno.

Siendo por tanto una técnica artística que refleja el acto perceptivo a través de plasmar con formas simples el hecho perceptivo que está experimentando. Y, es que, el hecho de que el autor haya procesado el “entorno” antes de desarrollar la esencia de lo plasmado genera dos situaciones:

- La primera es que el espectador se ve obligado a realizar el acto semiótico a la inversa con tal de desarrollar una proyección mental del elemento primario al que el cuadro hace referencia.
- Y, en el segundo caso, que el código por el cual se extraen significado sea más complejo. Razón por la cual el preceptor debe establecer una mayor concordancia entre la obra y su persona, con tal de extraer el significado del marco teórico que los une.

Por otro lado, como bien hemos mencionado antes, se encuentran aquellos que buscan rechazar los procesos semióticos a través de la conversión de la técnica artista en un juego carente de significado, como los autores Dadaístas, o el rechazo a toda lógica durante la creación artística en el Surrealismo.

Como podemos extraer de las afirmaciones de Hans Richter (1888-1976) que destacaba que, cuando él desempeñaba la creación de un producto artístico, se negaba a buscar significación en sus procesos. Por lo que dejaba penetrar lo onírico en el reino del arte dejándose llevar por lo irregular y lo espontáneo.

Esas influencias vanguardistas se propagan en todas las técnicas artísticas como la fotografía y el cine. Por su similitud narrativa con la pintura. Además de los elementos que facilitan la producción de estas técnicas frente a la creación pictórica. Pues como, afirma José Luis Sánchez Noriega (1957) en su libro *Historia del cine: Teorías, estéticas, géneros* (2018), los autores surrealistas estuvieron más interesados por la pintura, la literatura y la política que por el cine. Medio al cual sólo acudían por la dimensión temporal que este ofrecía a sus obras.

2.1.6 El cine puro.

Tras las actividades de los autores dadaístas y los surrealistas en el ámbito cinematográfico, surgió un movimiento denominado *Cine Puro*. Este movimiento centra sus esfuerzos creativos en el manejo de la forma audiovisual a través del aporte rítmico y otros estímulos. Para asegurar la atención del espectador aún con una total carencia de significación o narrativa.

Las piezas de *Cine Puro* acostumbran a producirse con agrupaciones de cortas secuencias de imágenes. Cada secuencia de imágenes se caracteriza por su simpleza compositiva y por su abstracción, mostrando formas geométricas simples o mandalas y caleidoscopios. En estas secuencias la acción se resume en la transformación o movimiento de los elementos del cuadro hasta que esta se ve interrumpida por otra secuencia que ocupa la atención del espectador.

Son las vías, como el *Cine Puro*, a través de las cuales los autores contemporáneos exploran el acto comunicativo mediante la renuncia a la representación figurativa y a la narración. Valiéndose principalmente de los criterios de composición y ritmos visuales para desarrollar los relatos en los cuales la sucesión de estímulos configuren un interés en sí mismo apostando por el ritmo visual, el devenir en el tiempo de formas y colores que aproximan el cine a la música. (Sánchez, 2018:257)

3. Metodología.

El estudio teórico-práctico de las premisas del *Cine Puro* se desempeñó mediante dos vías. Una primera vía teórica en la que profundizamos sobre cómo se construye el lenguaje visual a nivel semiótico y formal. Y una vía práctica en la que, mediante la experimentación, desarrollamos piezas de esta vertiente artística.

Este apartado de investigación teórico se desarrolló, inicialmente, con un proceso de documentación textual y académica. En este proceso se revisaron diferentes libros y artículos académicos, entre los que destacaría *Mirar la Imagen* (Zunzunegui, 1985) e *Historia del cine: Teorías, estéticas, géneros* (Sánchez, 2018) por cantidad y calidad informativa.

La obra de Zunzunegui me sirvió para obtener una idea general de la problemática de la percepción y la semiótica. Permitiendo también encontrar, dentro de sus bibliografías, otros autores de importantes aportaciones, como puede ser Umberto Eco y su *Tratado de la semiótica general* (1975). Que me facilitó en gran medida la definición del proceso semiótico.

El escrito de Sánchez me permitió profundizar en la trayectoria de la técnica pictórica hasta su conversión en la práctica cinematográfica. Además me permitió conocer las vanguardias artísticas, sus prácticas y conceptos anexos. Por lo que investigué autores relacionados con el surrealismo y el dadaísmo como Man Ray (1890-1976). Así mismo me permitió encontrar diferentes obras de *Cine Puro*, como son *An Optical Poem* (Oskar Fischinger, 1938), *Catalog* (John Whitney, 1961), y *Allures* (Jordan Belson, 1961).

En el apartado práctico se dividía en dos fases. La primera fase de la metodología práctica consistía en realizar un análisis de los autores anteriormente mencionados. Este análisis se basaba en, primero, analizar secuencia por secuencia los elementos compositivos y rítmicos de cada pieza. Y, posteriormente en revisar estas secuencias, desarrollando teorías de cómo estas se habían desarrollado técnicamente. Puesto que la segunda fase consistía, también, en planificar y desarrollar *Olusum* en base a las piezas analizadas, esta fase que, se comprende como realización, queda ampliamente desarrollada en el siguiente apartado.

4. Resultados.

Con todo lo anteriormente mencionado, el objetivo es, ahora, la aplicación práctica de las metodologías de *cine puro* adquiridas durante nuestro estudio. Con tal de desarrollar una obra audiovisual de carácter abstracto. Para desarrollar la creación de una pieza de esta características primero debemos tratar de:

- Simplificar la narración hasta que ésta sea inexistente. Limitándose a transformaciones de formas, colores o al movimiento de los mismos dentro del encuadre.
- Simplificar la gestalt y sus invariantes a la mínima expresión con tal de no desarrollar funciones entre expresión y contenido.
- Captar la atención del espectador mediante las premisas rítmicas emitidas por Einstein y el acompañamiento sonoro.
- Mantener la interrelación de los elementos compositivos de la imagen estática en un nivel inferior emitiendo el mínimo número de estos elementos.

Con estas características en mente, que podrían servir como síntesis del desarrollo del apartado anterior, realizaremos la clasificación de una especie de audio arte abstracto denominado *Olusum*.

El proceso de creación de esta pieza de videoarte abstracto, se produce en cinco partes o tareas que finalizan con la consolidación de la pieza en cuestión. Asimismo y, de forma independiente a las características de la pieza, es necesario ejercer una planificación de producción clásica en la industria cinematográfica pues, por su carácter metódico, ofrece ventajas en el desarrollo de cualquier film. Sin embargo aplicaremos algunas pequeñas modificaciones que expondremos más adelante.

4.1 Preproducción.

En primer lugar desarrollaremos la tarea de preproducción que a su vez se divide en diferentes subfases. Entre estas subfases encontramos la fase de documentación, la fase de

guión o estructura, la creación de un guion técnico y el desglose de necesidades y presupuesto. Esta fase concluiría dando paso a la producción del mismo.

4.1.1 Documentación.

La fase de documentación, una de las más importantes, es la primera a realizar en este caso concreto. Sirve para acumular referentes estético-narrativos con los que construir el relato. En este caso para producir nuestro film *Olusum* recogimos imágenes de autores como John Whitney, Oskar Fischinger y Jordan Belson. Estas imágenes nos ayudaron a construir un relato en base a formas simples y a la mínima narración. A continuación adjuntamos algunas imágenes que tomamos como referentes visuales.

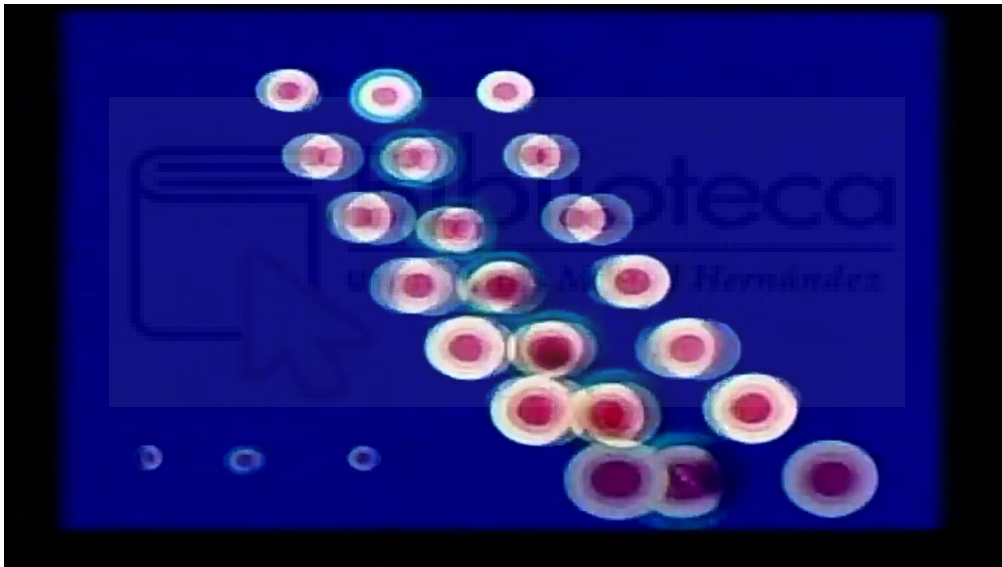


Figura 2. Optical *Poem* (1938) de Oskar Fischinger. Fuente: YouTube



Figura 3. *Catalog* (1961) de John Withney. Fuente: YouTube

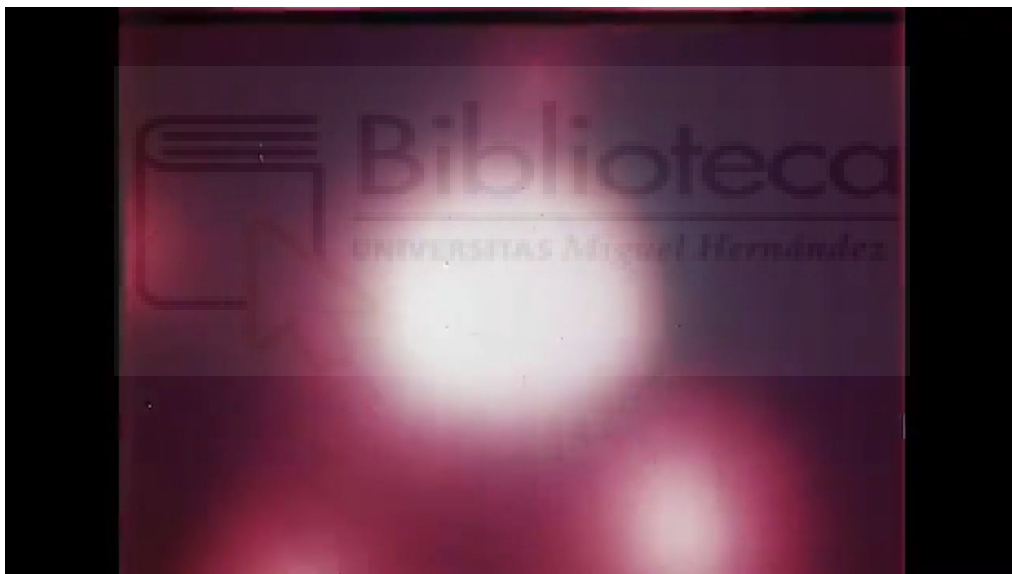


Figura 4. *Allures* (1960) de Jordan Belson Fuente: YouTube

4.1.2 Guion/Estructura.

Centrándonos en los referentes escogidos, desarrollamos una estructura gráfica constituida por fragmentos que se intercalan, que interrumpen la acción previa o superponen durante el discurso ofreciendo contraste y mayores estímulos físicos. Captando la atención del espectador a través de las metodologías rítmicas.

Teniendo en cuenta las características rítmicas y compositivas de las fases que componen esta pieza, realizamos la construcción de cada una de las fases por separado. Pues debía ofrecer contraste unos de otros.

- Fase de *Movimiento*: una primera fase a través de la cual se busca generar sensaciones dinámicas, teniendo como referente las reglas de la composición del punto y la línea y, además, el efecto llamado "visión túnel" que se genera en el conductor de un vehículo cuando esté se desplaza a grandes velocidades.
- Fase de *Calor*: una segunda fase en la que se intenta emular el movimiento o comportamiento del fuego. Y que busca generar, en cierta medida, las sensaciones que produce el calor.
- Fase de *Textura*: una tercera fase en la que a través de múltiples puntos compositivos y sus características de tono y color se busca generar la sensación de diferentes texturas rocosas.
- Fase de *Océano*: una sensación de formas azules de diferentes tonos que se superponen mediante un dinamismo regula, ofreciendo la sensación de movimiento de las olas.
- Fase de *Aglomeración*: conjunto excesivo de puntos con diferentes características personales de color y espaciales que se van superponiendo y transformando de forma irregular, ofreciendo una sensación dinámica e inestable similar al caos. Pues la gran cantidad de estímulos que ofrece puede llegar a "atacar" el umbral de este estímulo.

Una vez fijados estos elementos, desarrollaremos un estudio sobre las necesidades de producción para realizar cada uno de ellos y de este modo, desempeñar la fase de realización con las mayores facilidades posibles.

4.1.3 Guion técnico.

Puesto que, como uno de nuestros objetivos es generar estos efectos visuales abstractos mediante la menor intervención posible de prácticas de postproducción, intentamos reproducir de forma física estos efectos frente a la cámara digital estos efectos, tal y como se realizaría con una cámara analógica. Para ello, primero desarrollamos una planificación

exhaustiva de cómo generar los efectos deseados y posteriormente realizamos las elecciones técnicas necesarias para producirlos en la forma que queríamos.

Como hemos podido observar anteriormente, cada componente de la estructura del film disfruta de unas necesidades propias, razón por el que preferiblemente diseñamos una planificación claramente diferenciadas una de otras.

En el apartado *Movimiento*, dado que el interés es simular la sensación de "visión túnel", velocidad y en definitiva dinamismo, comprendimos que debíamos establecer un punto en la imagen que permaneciera con un ligero movimiento. Mientras que todo el entorno desarrollaba movimientos más bruscos. Potenciando así el efecto de la "visión túnel" anteriormente mencionado.

Para desarrollar técnicamente este efecto, generamos un esquema en el que especificamos la visión de la cámara a través de un muelle en el que inciden dos luces de forma perpendicular, pero con distinta angulación. Y variando el tono en cada uno. Permitía generar este efecto siempre y cuando la apertura del obturador fuese lo suficientemente prolongada como para producir un mayor grado de *motion blur*, pues tanto la cámara como el muelle que permanecían pegados por la lente están en constante movimiento.

Al encuadrar desde el principio del muelle hacia el fin del mismo con la cámara en movimiento se debía corregir cada movimiento para observar el final del muelle que se movía con un ritmo diferente. Elemento que subraya la sensación de velocidad y dinamismo con una sensación de persecución.

En el apartado *Calor*, el funcionamiento básico de la técnica de realización es similar. Dado que buscamos generar el comportamiento del fuego y la sensación de calor. Concebimos que únicamente debíamos emplear un foco de luz con un gel de tinte rojo. Este foco de luz era el motivo principal de la secuencia pero para generar la sensación de movimiento, al igual que con el apartado *Movimiento*, introducimos un objeto cristalino con forma de prisma entre la cámara y el sujeto de grabación.

Mientras que la cámara permanecía estática, el prisma va rotando y moviéndose de forma irregular produciendo esa sensación de movimiento similar a la del fuego y, por tanto,

desarrollando una apariencia similar al "burbujeo del magma" creando una sensación de calor.

Es en el apartado *Textura* en el que combinamos, con tal de generar las sensaciones rocosas descritas, una mezcla de las dos técnicas de realización anteriores. En este apartado realizamos un esquema en el que un foco se encuentra con una angulación nadir, es decir desde el suelo hacia el techo. Nuestra cámara de igual modo se encuentra en una posición cenital, encuadrando directamente al foco de luz.

En este caso introducimos dos objetos entre ambos. Un tubo de cartón de aproximadamente un metro de largo y el prisma utilizado en el apartado anterior. Mientras que el foco permanecía en su posición nadir proyectando luz en uno de los agujeros del tubo de cartón, En el otro extremo se encontraban tanto el prisma como la cámara. De este modo, se generaban múltiples orificios de entrada de luz y se multiplicaban las incidencias de la misma. Desarrollando una mayor sensación de textura y una apariencia más rocosa.

Asimismo, sin conocer qué elementos tonales colores afectarían a enfatizar este efecto, determinamos que durante la grabación de este elemento deseáramos una selección cuantitativa grabando con múltiples colores y seleccionando después la toma de mayor impacto.

En el apartado *el punto de movimiento*, desarrollamos la conjunción de la técnica de realización empleada en *Movimiento* y *Textura*. De hecho este punto se plantea exactamente igual que el apartado *Textura*. Mientras que el foco de luz se encuentra en posición nadir y la cámara se encuentra en posición cenital, un elemento se coloca entre ambos objetos para modificar la captación de la cámara.

En este caso, al igual que en el apartado *textura*, el elemento que interviene es un tubo de papel de aproximadamente un metro de largo. En uno de los agujeros del tubo podemos encontrar el foco de luz incidiendo directa o indirectamente dependiendo de la toma. Por lo que en ocasiones, la luz dibuja el contorno de una circunferencia y, en otras, toda el área de una circunferencia.

Asimismo, variamos las características de tono y, sobre todo, de color. Para realizar una superposición durante la grabación de los círculos generados, con tal de crear un contraste.

Esta superposición de círculos desarrollan una persecución del círculo primario, hasta que este recibe un impacto intenso de luz. Y otra secuencia en la que un único círculo recibe una progresión de luz según su trayectoria hasta que esta luz desaparece perdiéndose el círculo en la oscuridad.

En el quinto apartado, *Océano* se desarrolla una sucesión de superposiciones de figuras geométricas indeterminadas. Con cortes orgánicos que forman su figura. Cada una de estas figuras de formas geométricas indeterminadas poseen cualidades de color que afectan a su reflexión lumínica. Para de este modo, desarrollar una superposición dinámica pues al tener distintas propiedades, podemos diferenciar cada uno de los elementos de su conjunto.

La superposición de estos elementos se realiza mediante los fundidos y el movimiento que se desarrolla dentro del plano. Para facilitar la incorporación y salida de los componentes del cuadro sin comprometer la constante del acto perceptivo. Al realizarse estos actos de una forma tan gradual, y los movimientos tan lentos, ayuda a genera una sensación de calma. Además la connotación cultura que se le otorga a los tonos azules nos ayuda a generar este mensaje.

A nivel de realización, *Océano*, se construye con un esquema de corte similar al de *Movimiento*. La cámara permanece en una posición nadir, mientras que dos fuentes de luz inciden de forma irregular. La fuente de luz que proviene de la derecha es la fuente principal. Esta incide un un ángulo picado de 45° aproximadamente. Mientras que la otra fuente de luz, proveniente de la izquierda, la luz secundaria que proviene con una angulación contrapicada con tal de enfatizar la textura y lo contornos.

La luz, se construye, con el objetivo de que el fondo de la imagen permanezca en la mayor oscuridad posible. Pues esta oscuridad será un elemento clave e indispensable para poder desarrollar una sobreimpresión

En el último apartado, *Aglomeración* el esquema busca situar la cámara frente a tres fuentes de luz. Cada fuente de luz incorpora dos geles de color diferentes. Que se distribuyen equitativamente en el espacio, de manera que todos inciden sobre un mismo punto. Pero con angulaciones diferentes. Es entonces cuando volvemos a hacer uso del prisma de cristal, que se coloca frente a la cámara.

Este prisma, junto con la cámara, se desplazan buscando generar la máxima incidencia y transformación de los puntos de luz. Con un movimiento errático carente de intención más allá de apoyar la generación de estímulos lumínicos, por la condición de la distribución de los puntos de luz permanece en un cambio constante.

4.1.4 Desglose de guion, necesidades de producción.

Tras estipular el método a través del cual desarrollar las imágenes abstractas que habíamos fijado para la pieza "Olusum". Segregamos las necesidades técnicas y materiales necesarias para desarrollar la pieza en cuestión. Durante el desarrollo de las necesidades del rodaje, intentamos establecer un equipo versátil, sobre todo, en condiciones de baja luminosidad.

En lo que se refiere a la cámara buscamos un cuerpo ligero, pero con altas prestaciones de resolución y ganancia/ruido. Con estas cualidades escogimos la cámara DSLR, *Sony a6300*. Un modelo versátil y equilibrado, de uso semiprofesional. Del mismo modo nos ajustamos a esta premisa en la búsqueda de un juego de lentes.

Esta tarea fue un poco más compleja que la elección de la cámara. Para remediarlo, adquirimos mediante alquiler dos lentes. La lente *Tamron SP AF 17-50mm 2.8F*, y la lente *Canon EF 100mm 2.8F Macro*. Así mismo mantuvimos cerca en todo momento una de nuestras lentes, el *Tamron AF 70-300mm 4-5.6F Di LD Macro* y terminamos haciendo uso de la lente *Sony SEL-P1650 16-50mm 3.5-5.6F* que venía con el modelo *a6300* de *Sony*. Del mismo modo adquirimos un pack de tres paneles led de la marca *Neewer*. Los *Neewer 660 Led Bi-Color*, que, con un conjunto de geles de la marca *Rosco*, complementan los elementos claves necesarios para la captación de la imagen durante el rodaje.

También desarrollamos la obtención de aquellos elementos necesarios, *los props*, para la grabación. En este caso, los elementos indispensables eran: el tubo de cartón de aproximadamente un metro de largo, un muelle, el prisma de luz y los recortes de formas irregulares de color azul. Pues los otros elementos se generaban por la combinación de la luz y uno, o más de uno, de los *props* ya mencionados:

- El tubo lo obtuvimos con los geles utilizados para modificar el color y tono de las fuentes de luz, los *Neewer 660 Led Bi-Color*. Usamos por tanto el tubo en el que se envuelven estos geles.
- El muelle lo extrajimos de una libreta de la marca *Oxford*. Debido, principalmente, a sus dimensiones y, de forma secundaria, a sus capacidades reflectivas.
- El prisma de luz lo adquirimos en una tienda de decoración del hogar. La función que se había concebido para este prisma fue la de centro de mesa, y poseía por tanto otros elementos decorativos que tuvimos que extraer. Para hacerlo tuvimos que despegar el objeto de nuestro interés, el prisma, del resto de componentes del centro de mesa.
- Por último adquirimos, en un centro especializado en material de oficina, una serie de cartulinas azules de tamaño A3. Cada una de un matiz, brillo y saturación diferente. En estos dibujamos, primero con lápiz, y recortamos diferentes formas irregulares. Para posteriormente realizar la grabación.

4.2 Producción.

Es en el proceso de producción en el que se lleva a término la planificación desarrollada durante el proceso de preproducción. Es decir, es el proceso en el que se desarrolla la grabación de los elementos estudiados previamente. Este proceso se compone principalmente de habilidades técnicas de la realización, centrándose en la composición de cada uno de los planos generados en cada toma. Plano que posteriormente, en una obra de corte clásico, se intercalan en el proceso de montaje para otorgarle mayores relaciones semióticas.

En este caso y, debido a la peculiaridad de nuestra pieza, nos vimos obligados a estudiar la forma en la que limitar el montaje externo del film a la mera sucesión de tomas. Y para desarrollar el proceso de producción con esta premisa, comprendimos que para desempeñar un montaje en cámara, este debía realizarse mediante fundidos a través de la manipulación del diafragma de la lente fotográfica.

También comprendimos que para desarrollar las técnicas como la doble exposición necesaria para generar la superposición de elementos, una característica que deseábamos incluir en la pieza. La metodología resultaba mucho más compleja, de hecho, prácticamente inviable su

reproducción en el medio digital. Sin embargo, constituían una práctica sencilla y común en la cámara cinematográfica analógica. Por lo que aceptamos que estos elementos debían tratarse en la fase de postproducción inevitablemente.

A pesar de estos relativos inconvenientes, la fase de producción se desarrolló de forma continua y sin incidentes a destacar en ninguno de los componentes grabar.

4.3 Postproducción.

Como hemos mencionado durante gran parte del desarrollo de los apartados anteriores, la fase de postproducción era un elemento del cual buscábamos prescindir, en la medida de lo posible. Y es que en el medio analógico es posible desarrollar técnicas de realización que permiten evadir, en gran medida, el montaje.

Un ejemplo de esto es la pieza *Cadáver exquisito* de Man Ray. Una pieza de *Cine Puro* de carácter dadaísta que, a través de la asociación aleatoria de imágenes creadas con chinchetas, cerillas, tiras de papel, sal y pimienta espolvoreadas sobre el negativo, genera, sin la necesidad de montaje, un flujo rítmico de formas básicas capaz de mantener la atención del espectador únicamente por su impacto visual y sonoro.

Sin embargo en el medio digital, los efectos como este son operativamente inviables. Por lo que nos vimos obligados a ceder en nuestra premisa de no emplear procesos de postproducción. Reajustando esta premisa a la de realizar los procesos de postproducción digitales necesarios para producir una imagen que se podría generar en la cámara analógica.

Con este ajuste nos permitimos la posibilidad de desarrollar las superposiciones de los elementos que habíamos planificado generar a través de la doble exposición. Así mismo, mantuvimos nuestra premisa de limitar el montaje del film a través del montaje en cámara, desarrollando la compilación de tomas en función de los diferentes fundidos generados a través de la manipulación del diafragma. Obteniendo, de forma resultante, el film compilado.

5. Conclusiones.

La creación de *Olusum* ha puesto de manifiesto la viabilidad de crear una pieza audiovisual bajo las premisas formales del *Cine Puro*, por lo que *Olusum* se configura como una pieza de carácter abstracto que encuentra su valor en los estímulos que desarrolla la forma audiovisual. Sin embargo, en su proceso de creación destacamos la incompatibilidad del medio digital de evadir la fase de postproducción. Pues incluso cuando la interacción del montaje y la postproducción se llevan a la mínima expresión por la práctica del montaje interno durante la producción, nos vemos obligados a generar efectos en postproducción que con la cámara analógica podrían desempeñarse durante la fase de producción,.

Por lo anteriormente mencionado, nuestra pieza, *Olusum* forma parte de una práctica audiovisual que, en base a requisitos formales de carácter rítmico y representaciones de formas geométricas simples, busca evadir los procesos semióticos conocidos. A pesar de ello, hay que tener en cuenta lo siguiente:

- Tras nuestra experimentación con el film, *Olusum*, no podemos asegurar que las actividades que desarrolla el *Cine Puro* se encuentren tan alejadas de los procesos semióticos. Pues continúa existiendo la posibilidad de que un perceptor establezca significaciones en base a la función de expresión y contenidos en los propios estímulos, generando una forma diferente de lectura con una sintaxis propia.
- Del mismo modo, siendo presente la imposibilidad de huir completamente del proceso semiótico. Debemos destacar que, para ver *Cine Puro* tienes que conocer las intenciones del *Cine Puro*, si no, puedes intentar extraer significados de donde, teóricamente, no los hay. Razón por la cual se anularía directamente la intención de evitar las semiótica de esta vanguardia. Y es que, la responsabilidad de ejercer o no, los procesos semióticos depende del perceptor (del espectador), por lo que las intenciones del autor parecen en el proceso perceptivo.
- Cabe destacar, también, la extensa aportación que realiza el *Cine Puro* a la exaltación de la forma audiovisual, desarrollando de forma técnica y académica una contribución de sustancial importancia a esta corriente, en particular, y a la forma audiovisual en general.

- Sus aportaciones al lenguaje audiovisual se extrapolan a otros campos del ejercicio formal. Estableciéndose prácticas rítmicas en los videoclips, que buscan un ritmo en paralelo con la música y films narrativos, en los que el ritmo ayuda manejar la narración y las emociones del espectador. Así mismo, las prácticas abstractas del *Cine Puro* se trasladan en films con tal de enfatizar ciertos elementos intangibles, como los sentimientos o potenciar el valor de una estética. Finalmente corroborar que el *Cine Puro* no hace más que reafirmar el valor formal de los films y las aportaciones realizadas por autores como Eisenstein, Kuleshov y otros autores.

Finalmente confirmar que este estudio me ha permitido, aparte de extraer los datos y conclusiones mencionados, comprender en profundidad los elementos con los que se construye la significación de un relato audiovisual. Mejorando mi práctica en el desarrollo de procesos semióticos en piezas audiovisuales convencionales y ayudandome deconstruir estos procesos durante la creación de *Olusum*.

Así mismo, me ha servido a nivel teórico-práctico para comprender la relación entre forma y significado, asignando su valor a de cada uno de estos elementos dentro de un discurso audiovisual. Por lo que en la actualidad ha aumentado mi capacidad crítica a la hora de desarrollar lecturas complejas de piezas audiovisuales ya existente. Del mismo modo, me ha permitido desempeñar de una forma más efectiva la construcción compositiva de una imagen y el desarrollo de interrelaciones en una secuencia de imágenes, convirtiéndome en un profesional con mayor perspectiva sobre el campo del lenguaje audiovisual y su aplicación según su contexto.

6. Bibliografía.

Amont, Marie, Bergula, Vernet (1983). *Esthétique du Film*. 2ª Ed. París. Editions Fernand Nathan, p.72 [Recuperado en: https://www.academia.edu/36545514/Estetica_del_cine_-_Jacques_Aumont] [30 Agosto 2019].

Eco, U. (1975). Tratado de la semiótica general. 5th ed. Barcelona: Lumen, p.83.
[Recuperado en: https://drive.google.com/file/d/11hCRwq7yLLs_Kf7ZehXU5yzRxroRKgfv/view?usp=sharing] [30 Agosto 2019].

Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (2019). Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona, Buenos Aires México: Paidós, p.60.

Gibson, J. (1974). La percepción del mundo visual.. Buenos Aires: Ediciones Infinito, p.293.

Gibson, J. (1979). An ecological approach to visual perception. (2019). Boston: Houghton Mifflin, pp.245, 274.

Gregory, R.L. (1973). *The confused eye*. Londres: Gregory, R.L y Combrich, E., p.50.

Marimón, J. (2019). El montaje cinematográfico: del guión a la pantalla. 12ª ed. Barcelona: Universidad de Barcelona, pp.151, 153, 156.

Sánchez Noriega, J. (2018). Historia del cine: Teorías, estéticas, géneros.. 3rd ed. Madrid: Alianza Editorial, pp.257-259.

Zunzunegui, S. (1985). Mirar la imagen. Servicio editorial universidad del País Vasco, pp. 27, 47-48, 53, 60, 64, 182.

7. Filmografía.

An Optical Poem (1938) [film] Dirigido por Oskar Fischinger.

Catalog. (1961). [film] Dirigido por John Whitney.

Allures. (1961). [film] Dirigido por Jordan Belson.

Olusum (2019). [film] Dirigido por Fernando Coves Penalva y Enrique Espín Cosme.

8. Relación de figuras

Figura 1. Las Gestalt. Fuente: Iconos extraídos de Freepik. [Figura] [Fecha de consulta 24 de agosto del 2019].....	9
Figura 2. Optical <i>Poem</i> (1938) de Oskar Fischinger. Fuente: YouTube [Figura] [Fecha de consulta 4 de septiembre del 2019].....	20
Figura 3. <i>Catalog</i> (1961) de John Withney. Fuente: YouTube. [Figura] [Fecha de consulta 4 de septiembre del 2019].....	20
Figura 4. Allures (1960) de Jordan Belson Fuente: YouTube. [Figura][Fecha de consulta 4 de septiembre del 2019].....	21

9. Anexos.

ANEXO I: Leyes de la Gestalt según David Katz.

David Katz recoge en su libro *Psicología de la forma*, publicado en 1994, 7 leyes básicas que rigen la percepción e interrelación de las gestalt. Las leyes son:

La ley de la proximidad en la que se explica cómo captamos las uniones y las separaciones en base a estímulos que agrupamos según lo invariante que se nos presente una forma. Es decir, identificamos como una línea completa una secuencia de multitud de líneas cortas y muy próximas entre sí, si la comparamos con cuatro segmentos de línea de un tamaño mayor separados ligeramente .

La ley de la igualdad que hace referencia a la igualdad, identidades o similares de contenido y color. Por lo que podemos identificar como contornos de una misma forma aquellos elementos pertenecientes a la figura que parezcan similares o mantenga en el mismo color. Mientras que dentro de una misma forma diferenciaremos los elementos que difieran en color u otro elemento que lo componga.

La ley de cerramiento, por la que tendemos a aislar o generar objetos estructurando configuraciones independientes siempre que sean sugeridas. Es decir si podemos discernir en una hoja blanca tres líneas que insinúan la existencia de un triángulo nuestro cerebro identifica ese triángulo.

La ley del destino común que impide que las partes pertenecientes a diversos objetos se solapen generando una única forma. Gracias hasta ley podemos establecer los límites que separan las formas según el destino común de sus contornos.

Ley del movimiento común. Que permite agrupar elementos con movimientos similares o conjuntos de los que realizan movimientos opuestos o ajenos.

La ley de la experiencia en la que la Gestalt reconoce que el aprendizaje y la experiencia es un mecanismo más para ayudar a percibir y comprender las formas de la realidad de forma individual o conjunta. Del mismo modo las formas se harán difíciles difícilmente reconocibles cuando se modifican las condiciones de captación en espacio de nuestra experiencia acatarrado como habituales.

La ley de la pregnancia. En la que se determina que la organización psicológica será siempre tan excelente como las condiciones dominantes lo permite. Es decir identificamos las formas según la regularidad, la simetría de armonía o el equilibrio de máxima sencillez que podamos percibir. Presentando una economía y eficiencia de interpretación preceptiva por el cerebro. Qué identifica ahora una línea de puntos como una línea normal o ángulos de 89 grados como si lo fuese en rectos y de formas simétrica.

ANEXO II: Elementos para ejercer la composición

Dondis discierne en 1976, en su libro *La sintaxis de la imagen*, una serie de elementos que establecen las estructuras de composición básicas:

El punto. La unidad mínima de la estructura. Este señala, destaca y marca elementos de interés o el espacio. La relación existente entre un punto y otro según su tamaño pueden generar sensación de distancia, generando y distribuyendo el espacio del cuadro.

La línea. Un elemento de la estructura que articula la interrelación entre los demás elementos. Según la dirección de la línea imaginaria que une los diferentes puntos se puede generar una lectura o otra.

El contorno. La unidad de la estructura compositiva que permite discernir y generar figuras complejas a través de figuras más simples. Un elemento indispensable para definir la gestalt de los objetos percibidos.

La dirección, el elemento que define la interrelación de los contornos en concepto de orientación. Generando macroestructuras entre las gestalt que forman el cuadro. Estas macroestructura se acostumbran a tener formas geométricas simples como círculos o triángulos.

El tono. Elementos referente a la variante de luz con el que se hace destacar a través del contraste entre lo iluminado y lo no iluminado. Del mismo modo el color puede ser un sustituto o refuerzo de este elemento.

El color. El color es un elemento añadido al tono que ofrece un componente cromático con significados emocionales asociados culturalmente. Este se compone de tres dimensiones matiz saturación y brillo y según como éstas se entremezclan general un color y por tanto un significado diferente.

La textura elemento de la estructura visual que hace referencia a las cualidades del tacto. Se puede generar textura a través del tono y de la incidencia rebote o reflejo de la luz.

La escala es un elemento de la estructura compositiva que se refiere a en la interrelación entre los elementos que componen el plano por su tamaño. Manipulando la sensación del espacio y la profundidad del cuadro. Percibiendo como más cercano lo más grande y lo más lejano como lo más pequeño. Del mismo modo, lo más grande será más fácil de discernir frente a lo más pequeño que será más complicado de observar. Por tanto lo más grande a nivel de tamaño sea más importante dentro del cuadro.

La dimensión, una estructura compositiva que hace referencia a la percepción de representaciones bidimensionales en una estructura tridimensional. este elemento hace referencia al marco cultural del cuadro.

ANEXO III: Olusum

Enlace de *Olusum* (Coves Penalva y Espín Cosme, 2019): <https://vimeo.com/357091122>