

JEAN-LOUIS COMOLLI
VINCENT SORREL

Cine, modo de empleo

De lo fotoquímico a lo digital

Precedido de *El pájaro profeta*
de André S. Labarthe

MANANTIAL
Buenos Aires

Jean-Louis Comolli y Vincent Sorrel agradecen sus amistosos consejos a
Jean-Pierre Beauviala, Gérald Collas, Yola Le Cainec, Claude Guisard,
Ginette Lavigne, Jean Narboni, Claudio Pazienza, Sylvie Pierre, Martin
Roux y François Weulerse

Título original: *Cinéma, mode d'emploi. De l'argentique au numérique*
Éditions Verdier
©Éditions Verdier, 2015

COLECCIÓN TEXTURAS: DIRECCIÓN, GERARDO YOEL

Traducción: Margarita Martínez
Revisión técnica: Eduardo A. Russo

Diseño de tapa: Eduardo Ruiz

Comolli, Jean-Louis

Cine, modo de empleo : de lo fotoquímico a lo digital / Jean-Louis Comolli ;
Vincent Sorrel. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Manantial, 2016.
368 p. ; 21 x 14 cm.

Traducción de: Margarita Martínez.
ISBN 978-987-500-219-7

1. Cinematografía. I. Sorrel, Vincent II. Martínez, Margarita, trad. III.
Título.

CDD 778.5

Impresos 2000 ejemplares en abril de 2016 en Elías Porter y CIA SRL,
Plaza 1202, Buenos Aires, Argentina

Hecho el depósito que marca la ley 11.723
Impreso en la Argentina

© 2016, de esta edición y de la traducción al castellano,
Ediciones Manantial SRL
Avda. de Mayo 1365, 6° piso
(1085) Buenos Aires, Argentina
Tel: (54-11) 4383-7350 / 4383-6059
info@emanantial.com.ar
www.emanantial.com.ar

Derechos reservados

Prohibida la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler,
la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por
cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias,
digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor.
Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.

A la memoria de Jean Rouch, cineasta-artesano

“El súbdito ideal del reino totalitario es el hombre
para el cual ya no existe la distinción entre hecho y
ficción, ni entre verdadero y falso”.

HANNAH ARENDT

Índice general

Índice de entradas	11
<i>El pájaro profeta</i> , André S. Labarthe.....	15
Introducción	17
Cine, modo de empleo	33
Nota cronológica del material técnico	343
Índice onomástico y de películas mencionadas	347
Obras citadas	359

Índice de entradas

- Acto (pasaje al) 33
Actor, actriz 36
Actor profesional 39
Aleatorio 41
Alienación 42
Alteridad, otro 44
Alterno (montaje) 46
Altura del hombre (cámara a la)
 47
Alucinación 48
Amateur 49
Análisis (del movimiento) 51
Analogía/ semejanza 52
Ángulo 56
Animación 56
Archivos audiovisuales 57
Arte 58
Artesanado 61
Artificio 63
Audiovisual 64
Autopuesta en escena 65
Auto-cine 65
Binocular/monocular 68
Boletería 69
Bordes del cuadro 70
Borramiento 71
Box-office 71
Cadencias /acelerado/ralentí 73
Cámara 75
Campo 80
Campo-contracampo 80
Casting 84
Censura 85
Chasis 86
Cine 87
Cine directo 94
Cine militante 102
Cine-verdad 103
Cinematógrafo y cine 104
Cita 108
Colectivo 109
Colores 110
Comentario 113
Comentario en directo 114
Continuidad 117
Continuista (*script, scripte*) 118
Contrapicado 118
Cortar/coser 120
Corte, plano de 121
Creencia 122
Cronocinematografía 125
Crudo (*Rushes*) 125
Cuadro 127
Découpage 133

Denegación 134
 Desencuadre 135
 Destinación 138
 Diégesis 139
 Digital 140
 Digitalización de las salas 142
 Dispositivo 142
 Distancia hiperfocal 143
 Distancias focales 144
 Doblaje 148
 Documental 149
 Dolly: ¿cómo filmar la palabra?
 154
 Dominio, no dominio 156
 Efecto *beta* (efecto *phi*) 158
 Efecto Schüfftan 158
 Eje 159
 Elipsis 161
 Enfoque (hacer foco) 162
 Engaño, señuelo 163
 Entretenimiento 165
 Escorzo 167
 Escuchar 168
 Espectacularización (coloreado,
 sonorización) 169
 Espectáculo 170
 Espectador (lugar del) 171
 Etalonaje 173
 Ética 173
 Falso *raccords* 176
 Ficción 177
 Figuración, figura, desfiguración
 179
 Filme 183
Flashback/flashforward 184
 Flujo 186
 Formatos de proyección 188
 Fotoquímico/digital 189
 Fotograma 198
 Frustrar, frustración 200
 Fuera de campo 202
 Fundidos 205
 Gelatina 206
 Guión 207
 Hipnosis 210
 Historia(s) 211
 Identidad 212
 Ideología/periodismo 213
 Ilusión/engaño 215
 Imagen 218
 Impresión de realidad 222
 Improvisación 223
 Informaciones 223
 Inmediatez 224
 Inscripción verdadera 225
Insert 226
 Instantaneidad 227
 Intertítulos 228
 Iris 229
Jump cut 230
 Luces, sombras 231
 Máquinas 233
 Máscara (*cache*) 234
 Matriz 235
 Meteorología 236
 Mezcla 237
 Mirada, mirada a cámara 237
 Montaje 239
 Montaje de sonido 241
 Montaje virtual 242
 Movimiento 244
 Muerte (filmada) 246
 Narración, narratividad 248
 Nítido, nitidez 249
 Nivelar la cámara 250
 Objetividad 252
 Objetivo 252
 Observación 256
 Obturador 257
Off/on 258
 Panorámica 259
 Pantalla, pantallas 260

Película 262
Perspectiva 263
Picado 264
Plano 265
Plano secuencia 266
Playback 268
Pobre (cine) 268
Política 269
Popular 271
Práctica (teoría de la) 273
Presupuesto/economía del cine 275
Proceso 277
Profílmico 278
Profundidad de campo 278
Propaganda 279
Proyección (dos) 280
Proyector, proyccionista 281
Publicidad 283
Público 283
Puesta a distancia 284
Puesta en abismo 286
Puesta en escena 287
Punto de vista 288
Raccords 289
Realismo 292
Recitación 293
Recurrencia 294
Registro 294
Relieve 295
Reparto 298
Resolución 299
Responsabilidad 300
Retakes 300
Retiro 301
Rodaje 301
Rostros 302
Sala, función 303
Secuencia/episodios 305
Sensibilidad 305
Sensores 308
Sincronismo 310
Síntesis 312
Sonido directo 314
Soportes de rodaje 316
Story board 317
Sujeto 318
Sutura 318
Tarjeta de memoria 318
Teléfono 320
Tiempo 322
Tiempo real 325
Títulos 326
Toma 327
Toma de sonido 329
Travelling 331
Truca 332
Velo (de Verónica) 333
Ventana 334
Verdad/mentira 336
Vestido (sin costuras) 337
Visor 338
Voice over 339
Webdoc 340
Zoom 341

Introducción

Este manual está dirigido a aquellas y aquellos que están filmando hoy, los profesionales y *amateurs*, ocasionales y constantes, tanto como a aquellas y aquellos que reflexionan sobre el cine, sobre su fabricación, su difusión. ¿Cómo filmar, cómo resolver las cuestiones que plantea todo encuadre, qué sucede con los ejes, las duraciones, los cortes, los *raccords*? Se trata de ofrecer para cada término en uso en el ejercicio de la fabricación de un filme, del rodaje al montaje, de la escritura previa a la difusión y a la crítica, y sean estos términos técnicos o no, una definición que sea a la vez práctica y teórica.

La pregunta que planteó en los años cincuenta André Bazin: “¿Qué es el cine?”, se vuelve a plantear entonces en todas las épocas, acepta siempre una respuesta histórica y siempre vuelve al centro mismo de las mutaciones contemporáneas. Entonces, nos es preciso hacer lugar aquí al léxico consagrado del Cinematógrafo, al del cine que le ha sucedido, y al mismo tiempo al nuevo léxico del video, primero analógico y luego digital (recordemos que el calificativo “fotoquímico” designa la película formada “orgánicamente” por gránulos de plata sensibles a la luz; “digital” designa los archivos desmaterializados de datos y metadatos que están cifrados y guardados en una unidad de memoria).

Ahora bien, las prácticas cambian más lentamente que los léxicos. Siempre hay un encuadre, duraciones, planos, ejes y distancias. Siempre hay máquinas y cuerpos. Pero toda una parafernalia de términos nuevos, en nombre de lo digital y según la fantasía una resistible “progresión” siempre hacia “más” velocidad, más realismo, más poder, más efectos, etcétera, ha llegado para complicar el acceso del *amateur* a las técnicas de la imagen y el sonido –haciendo por medio de ello su utilización más ciega o más automática para muchos de nosotros, sin

dudas. Razón de más, creemos, para intentar una puesta al día –de conjunto o en detalle– de este nuevo mundo.

1. Máquina versus cálculo

Sucede que esta publicación tiene lugar en un período bisagra. Por una parte, no va a haber una cámara Aaton digital: la empresa se declaró en quiebra. El prototipo Aaton Delta, presentado como capaz de ofrecer imágenes digitales equivalentes a lo fotoquímico “en cada punto”, no será producido por esta firma mítica que acompañó a los cineastas desde que convirtió las cámaras en más livianas, más silenciosas y más fácilmente sincrónicas. En este mismo momento, la cámara Sony Cine Alta F65, con una resolución de 8 k, supera digitalmente, en muchos puntos, la resolución de la imagen fotoquímica. Por otra parte, casi todas las salas de cine en Francia han sido digitalizadas. Fuji detuvo la producción de películas, Kodak amenaza con quebrar. Estamos cambiando de época.

¿Pero estamos cambiando de paradigma? Lo fotoquímico y toda su saga parecen alejarse y quedar detrás de nosotros. Se nos dice que se abre un nuevo mundo. Es cierto que en poco más de un siglo el cine no ha dejado de cambiar sus técnicas, sus herramientas, sus dispositivos de proyección. Sin embargo, el cine se ve y se hace siempre en presencia y en tiempo presente, cualquiera sea la distancia que nos separa de los hermanos Lumière, de Griffith o del último formato de video digital.

El cine se hace *en presencia*. Las imágenes llamadas “de síntesis” pertenecen más bien al mundo del *cartoon*, de las que serían sus formas actuales. Por un lado, el cine: el frente a frente no siempre controlable de los cuerpos humanos o animales y de las máquinas (más todos aquellos que están a su servicio). Por otro lado, el dibujo animado: el control de un extremo al otro. Ahora bien, en el registro del estado del mundo que puede hacer la cámara entra una cierta parte aleatoria difícilmente modelizable o programable en algoritmos, *que además pierde toda calidad de reto desde el momento en que es calculada*. Las imágenes de hoy en día, las imágenes llamadas digitales, son todas “calculadas”. Lo que es “nuevo” es que las vistas no siempre son “tomas”, que ya no siempre son la huella de algo existente y que era previo a ellas, un referente: con cada vez mayor frecuencia son una modelización surgida de un cálculo, lo cual las aleja de la huella de un segmento de lo real. Ayer y todavía hoy vemos lo que es visible del mundo. Hoy y todavía mañana, vemos lo que fabricamos como visible. Lo visible es calculado.

Al mismo tiempo, ese cálculo fundador tiene que desaparecer en tanto tal, como preocupación “realista”, y al desaparecer tiene que hacer creer que entre la imagen fotoquímica, fotográfica o cinematográfica, y la imagen digital, la imagen calculada, no hay ningún cambio, que no hay diferencias. La imagen es calculada pero el cálculo está oculto, es el aspecto malo de lo extremo artificial que quiere hacerse pasar por natural. La fotografía y el cine formalizaron desde hace ya largo tiempo nuestro acercamiento a lo visible: se trata de que las nuevas herramientas digitales sepan parecerseles. La imagen-cine fotoquímica es imitada por la imagen-cine digital.

El pasaje a lo digital se entiende como voluntad de tomar posesión de la *totalidad* de la máquina, hasta de cada punto de la imagen. Nada escaparía de aquí en más a nuestro control. ¡Es extraordinario que una parte de los esfuerzos para programar la imagen equivalga a hacer desaparecer toda referencia al cálculo que la hizo existir! Se trata ciertamente de producir una “transparencia” como la analogía, y mejor que ella, porque no tiene resto. Lo digital se adelanta enmascarado. Los ingenieros llegaron al punto de intentar programar lo aleatorio, lo referido a la distribución de las partículas de plata, a la vez “defectos” (la organicidad) y definición de la imagen fotoquímica. Ahora bien, ninguna simulación de lo aleatorio será nunca lo aleatorio, que por definición es incontrolado, accidental. Lo aleatorio es lo que desafía el cálculo o, si se prefiere, el cálculo es el repudio de lo aleatorio. Se puede imitar al azar, pero el azar, en cuanto a él, no imita nada (“Un golpe de dados nunca abolirá el azar”, Stéphan Mallarmé, 1897).

Lo que nos interesa en el hecho de filmar el mundo o el cuerpo son las líneas de fuga, lo que escapa al cálculo o a la voluntad, incluso a la conciencia, y que se puede definir como el cruce de lo *impensado* técnico que lleva consigo cada cámara con lo *involuntario* cuya sede es todo cuerpo; y todavía más, con lo *impensado* que caracteriza nuestra relación con el mundo, cualesquiera sean los poderes de cálculo que se implementen. Nuestra apuesta es que estos poderes de cálculo, sujetos a los intereses del Capital, no puedan evitar ser horadados por la *parte maldita* misma que niegan, la de la pérdida, el fracaso, la deriva, la locura. Cada día nos ofrece numerosos ejemplos de ello.

2. Identidad/alteridad

En tiempos de lo fotoquímico, el registro era un rastro, una huella, una traducción y no un cálculo. Traducción significa que algo del

punto de partida permanece en el punto de llegada. Es lo que denominamos analogía. La analogía, ahora, es un artefacto, el efecto de un programa de recomposición digital en la que los rastros originales han desaparecido reemplazados por algoritmos.

Hete aquí el momento histórico, el momento en el que todo bascula, en el que la imagen calculada, es decir, el *mundo simulado*, está a punto de prevalecer sobre la imagen registrada que está (que estaba) vinculada a la cosa filmada, al cuerpo filmado, a la palabra filmada y por lo tanto a la conciencia y al inconsciente tal como ellos entretejen y horadan cuerpo y lenguaje ... es decir, vinculada a una cierta *alteridad* más o menos asimilable, pero *no idéntica*. Tomemos un ejemplo: Jean-Louis Porte, operador de cámara de la serie *Marseille contre Marseille*, filma una entrevista entre Jean-Claude Gaudin y Michel Samson. Gaudin está tomado de pie, de cuerpo entero. Detrás de él, las escaleras de la estación Saint-Charles. Estamos en una situación que los teóricos identifican como la de una *inscripción verdadera*, fijada 24 veces por segundo a 1/50^e de segundo. Lo que se inscribe es la relación del cuerpo filmado con la duración de esta filmación, con el decorado en el cual es registrado, con la luz, los paseantes, el contexto. Por su materia misma, por la duración de las tomas, el fotograma opone resistencia a una eventual manipulación. Cada espectador lo sabe de modo más o menos consciente. Con la imagen digital, el tiempo queda fuera de juego. La inscripción de una imagen toma siempre 1/50^e de segundo, pero puede ser trabajada nuevamente durante una hora, un día, una semana. La imagen no hace referencia solamente a un tiempo dado, a una sucesión de instantes y a una inscripción de esa sucesión, sino que se hace intemporal. No solamente tenemos dominio sobre cada punto de la imagen, cada píxel, sino que el aspecto *compuesto* de la imagen abre la posibilidad de un tiempo indefinido que no es ya el de la inscripción verdadera. Esta recomposición se podrá aplicar a otras imágenes para constituir un plano entero, una escena, una secuencia, quizá todo un filme gracias al cálculo del movimiento. Entre las imágenes, ellas mismas calculadas, está el movimiento que es calculado por la máquina. El fotograma fotoquímico es una imagen fija separada de la siguiente por una tira negra; en digital, los principios de compresión hacen que el espacio y el tiempo se rompan para ser copiados y pegados, en parte, sobre la siguiente imagen, o incluso sobre la siguiente. La imagen es compuesta y cada imagen se compone a partir de la precedente. Al cálculo de la imagen se agrega otro cálculo, el de la sucesión de las imágenes. La instantaneidad se hace elástica.

En lo fotoquímico, entonces, la inscripción es ciertamente la de una

relación verdadera entre una duración real y un espacio dado. Verdad de la relación. Imaginemos, para retomar nuestro ejemplo, que filmamos ese plano de Jean-Claude Gaudin con una cámara digital. Podríamos pensar que nada cambia. El mismo cuerpo, el mismo decorado, la misma duración. Pero la imagen del cuerpo de Gaudin, hecha con píxeles como su entorno, su decorado, su momento, es perfectamente desligable de ellos y puede ser separada, despegada, vuelta a pegar sobre otro fondo, digamos, por ejemplo, la fachada de la Municipalidad de Marsella, dentro de otra historia, en otro momento, ajustando la iluminación. Por supuesto, en la mayor parte de los casos no nos dedicamos a semejante transporte (o tráfico) de píxeles. Pero el hecho es posible. Pesa como una promesa o una amenaza. El fuera de campo de la imagen formada con píxeles es su exilio hacia otro campo. Ya no hay inscripción verdadera, sino una fluctuación generalizada donde cada signo se revela como independiente y autónomo de los signos que lo rodean y acompañan. Digamos entonces: de-solidarización, aislamiento, desprendimiento, versatilidad. Nos parece que esto rima con “globalización”, “desterritorialización”, “deslocalización”. En una palabra: *dislocación*. El mundo sensible está separado de él mismo. El espectáculo, como escribía Guy Debord, es el revés del mundo de nuestra experiencia sensible. Los expertos técnicos adoran este nuevo poder que se convierte en el suyo: componer la imagen, descomponerla, actuar sobre ella desde el interior mismo de sus constelaciones de puntos. Semejante novedad puede dar vértigo.

Lo que nos retiene es el sentido de ese pasaje de lo *unido* a lo *desligado*, del conjunto a lo separado. El cuerpo separable ya no es un cuerpo filmado. Filmar equivale a poner en relación, a hacer de la relación una condición de existencia de los cuerpos filmados. La relación o la composición registradas en la situación de inscripción verdadera definen un *segmento de realidad*, ya no son modificables, salvo al precio de efectos de trucado cuya marca, en el espacio de lo fotoquímico, se verá siempre, se haga lo que se hiciere para disimularla. En lo digital, el cuerpo filmado se convierte en volátil. Las más ínfimas partes de la imagen (los píxeles) son desplazables, modificables punto por punto. Nada depende de nada. Podemos cambiar el color del cielo, el de los ojos del personaje, cubrirlo de sombras o de luces, ajustarlo a nuestra fantasía como si estuviéramos jugando. Todo es reversible. Ya no hay tiempo.

El mundo filmado y fijado en la película, en cambio, es el de la interdependencia, el de la solidaridad entre los elementos de la composición plástica. Hay un estado del mundo en el presente. Algo del

orden de un hecho. Irrecusable. Irrevocable. Estamos en el espacio de lo rígido: lo político, lo jurídico, la violencia, las relaciones de fuerza donde los últimos no serán los primeros. A la inversa, lo digital es como un nuevo catecismo que proclama el tiempo de la desvinculación, el tiempo de la irresponsabilidad de los componentes de lo visible unos en relación con otros, la irresponsabilidad también de los ingenieros o de los artistas que disponen de estos componentes.

La nueva apariencia de poder total sobre la imagen significa exactamente que ya no se trata de cambiar el mundo, la realidad visible, sino de cambiar solamente la imagen de ese mundo.

Sucede que la imagen llamada “analógica”, producto de una larga historia, y producto, en suma, de una mirada del mundo sobre él mismo, sucede que esta imagen tuvo por tarea, en los dédalos mitológicos tanto como en los meandros del arte, aproximarse, practicar, conocer y quizá conjurar y docilizar algo de las alteridades que encontramos sin cesar. Filmado, el otro sigue siendo otro. Su cuerpo, su palabra, su mirada siguen siendo los suyos, y no los míos. Incluso filmado, incluso encerrado en un encuadre espacial y temporal, sea por medio de una placa de vidrio o bajo el muestreo digital, siempre el otro está ahí. Está atrapado en mi mirada tanto como mi mirada está atrapada en él, y no podemos hacer nada con ello. Situación que el cálculo puede imitar, pero que no puede deshacer, y que será, entonces, más fuerte que él. El cuerpo filmado puede ser esquematizado (Étienne-Jules Marey o, en la actualidad, los puntos luminosos que modelizan los movimientos de un cuerpo vivo para inscribirlo en un mundo fabricado digitalmente), pero no es del todo controlable desde el momento en el que se le devuelve la libertad (los pájaros de Marey, liberados de sus aparatos de medición a fin de capturar lo inaprensible para la cámara). Incluso filmado, el otro es todavía aquello que se nos resiste, que se resiste a las “tomas” de la cámara. La libertad se puede simular, imitar, volver a copiar, pero no puede no ser aquello que desajusta el cálculo mismo. No sería ese desajuste, no sería más libertad.

En el mundo calculado, sólo el error que interrumpe el programa significa libertad, y la alteridad del otro es un decorado que depende, de hecho, de “mí”. Ahora bien, ocurre que el otro excede el círculo encantado de la familia, incluso de lo humano. Los ingenieros de Silicon Valley todavía no han llegado ahí: el poder del cálculo movilizado, el pensamiento invertido, las largas secuencias de cifras necesarias para simular esa “alteridad” la limitan necesariamente a una duplicación: sea de lo que es visible, sea de lo que es imaginariamente visible (esas imágenes de “monstruos” o de “aliens” que las

obras de ciencia ficción no pueden expulsar de la cadena de imágenes existentes y posibles, y por lo tanto “humanas”). Jacques Tourneur tenía mil veces razón cuando no quería mostrar al monstruo (*Night of the Demon*, 1957) [*La noche del demonio*]. Lo digital no puede sino perfeccionar la fábrica ilustrativa de una alteridad sin distancia, sin resto, sin sorpresa. Lo idéntico. La simulación fabrica lo mismo. La copia copia la copia.

Para el cine analógico, la alteridad que habría que filmar no depende ni de “nosotros”, ni del “nosotros”, es el afuera del cine, el afuera de la imagen justamente llamada “analógica”. “Analogía” significa no “ semejanza ” o “ similitud ” sino puesta en relación (operación de pensamiento) de un extremo del mundo con el otro, de un elemento visible con otro: por lo tanto se trata de una distancia, de un desajuste en la reproducción. La imagen calculada no tiene afuera. Si es cierto que nuestra mirada se forma por ser tomada en el campo escópico del otro (Jacques Lacan, 1973), entonces no tiene sentido simular la inscripción verdadera, que no puede ser otra cosa que una confrontación en el lugar y el tiempo reales de la cámara con los cuerpos o las cosas filmadas. Si uno sale de la inscripción verdadera, sale del cine, y está en la ilustración, en la caricatura –en lo inerte: no hay juntura ni grieta posibles entre lo presentado y lo representado, puesto que ya no hay tiempo. Los jueces genialmente bosquejados por Honoré Daumier no compartieron el gesto de su caricatura con el dibujante, así como tampoco habrían sido cambiados por él.

Ésa es la paradoja de lo que se ha denominado históricamente “cine”. El lugar, el rol, la función del cine habría sido contradictoria desde su nacimiento: por un lado, dar testimonio de una cierta forma de existencia de lo que es filmado (la imagen tiene un referente), pero al mismo tiempo, e indisolublemente, transformar lo que es visible en imagen de lo que es visible –y entonces hacerlo pasar del estado de visible a otro estado: aquel en el cual la mirada está encuadrada–. Digamos, puesto que se trata de variaciones dentro de la representación del mundo visible: lo que separa una erótica de la presencia simulada, eficaz, lo sabemos, tanto en el animal como en el hombre, de una erótica de la ausencia evocada, que no será sin duda sino perturbadora, el cine. Porque lo que la simulación coloca inevitablemente siempre en tiempo presente, es en el cine *la huella presente de una ausencia*.