

El cine es un sistema de representación estrictamente ligado a los sistemas de percepción e interpretación del ser humano. Está basado en una ilusión óptica ligada a un proceso cerebral conocido como el efecto Phi, por el que el ojo humano es capaz de percibir movimiento a partir de información fragmentada. En este caso es la reproducción de una serie de imágenes estáticas a una frecuencia determinada la que crea el efecto del movimiento. Esta es sólo la base, ya que es la interpretación cultural de segmentos de éstas imágenes en movimiento y sus posibles combinaciones entre sí lo que nos permite descifrar una serie de mensajes, los cuales usamos para contar historias de manera fílmica. Esto se llama narrativa.

La invención del cine está disputada por T.A Edison (Estados Unidos) interesado en crear imágenes en movimiento, y los hermanos Lumiere (Francia). Son éstos segundos los que, gracias a su cinematógrafo capaz de grabar, copiar y proyectar material, se acercaron más a la concepción que tenemos hoy en día de lo que es el cine. Sin embargo ambas visiones estaban enfocadas a la investigación tecnológica y científica en lo que respecta a las teorías de la percepción.

Uno de los cortometrajes de carácter documental más interesantes de los hermanos Lumiere es "L'arrivé d'un train á La Ciotat". Esta película de 8 minutos de duración consiguió generar una gran impresión en los espectadores que según se dice salieron corriendo despavoridos de la sala de proyección por miedo a ser arrojados por un tren. Este efecto lo consiguieron variando el punto desde el que la cámara grababa creando una sensación de perspectiva en la que a medida que el tren se acercaba se acercaba daba la sensación de que iba a salirse de la pantalla.



Esto, que ha día de hoy no nos parece nada sorprendente ni inusual, en su día fue tan efectivo debido a que el público todavía tenía una visión sin madurar en lo que respecta a la representación fílmica, ya que era un medio nuevo y siempre habían estado acostumbrados al plano frontal.

Cuando los hermanos Lumiere pensaron haber llegado al máximo de las posibilidades técnicas y de los usos científicos de su invento delegaron la responsabilidad en sus sucesores quienes utilizarían su invento, según ellos, de manera artística .

G. Meliés rápidamente empezó a investigar con el aparato utilizándolo primero en sus espectáculos de ilusionismo en los que creaba efectos visuales por medio del corte y posteriormente utilizándolo de manera narrativa empalmado unas tomas con otras creando así los primeros grandes filmes.

Otro ejemplo digno de mención fue Edwin S. Porter que con su película “ The great train robbery “ influyó de forma decisiva en el desarrollo del cine porque incluía innovaciones como el montaje de escenas filmadas en diferentes momentos y lugares para componer una unidad narrativa, dando pie a la técnica del montaje. Es interesante observar como esta película causó confusión entre su público ya que al no haber estado expuestos anteriormente a nada semejante no comprendían los saltos narrativos que se mostraban.

Esto son sólo unos ejemplos de los inicios del cine, pero han sido muchos los que han trabajado la técnica cinematográfica y los avances tecnológicos que desde entonces han ido desarrollando un lenguaje narrativo propio del medio audiovisual cada vez más y más complejo.

Durante los años veinte del siglo pasado el cineasta ruso, Lev Kuleshov , realizó un experimento por el cual le mostraba, a una audiencia, una secuencia en la que se intercalaba la misma toma del actor Iván Mozzhujin con las de un plato de sopa, un ataúd y una niña jugando. La audiencia percibió que la expresión de Mozzhujin cambiaba en cada secuencia, por lo que se comprobó que el montaje tiene una gran influencia en la comprensión semántica de lo que aparece en escena. Esto se denominó el efecto Kuleshov y fue decisivo para la posterior formulación de las primeras teorías formalistas cinematográficas.

El tamaño del plano y su duración , el encuadre y la profundidad de campo, la utilización del sonido y de la luz son entre otros elementos que componen y articulan el complicado lenguaje que maneja la expresión cinematográfica.

Cada vez que por motivos artísticos o tecnológicos surge una innovación en este lenguaje nuestra mente debe aprender a interpretarla y adaptarse a ella sentando un precedente para futuras producciones.

Hace muchos años ya que vivimos en un era en el que el medio audiovisual invade prácticamente todos los aspectos de nuestra vida y nuestras mentes han evolucionado siendo capaces de comprender con mayor o menor dificultad los sistemas y estilos de representación audiovisual más complejos que se han ido produciendo. Es tal la presencia del medio audiovisual en nuestro tiempo que ha conseguido dividirse en variadas líneas de producción generando diferentes vertientes de narración audiovisual, un ejemplo de eso son los videojuegos.

Como una pescadilla que se muerde la cola, ha sido la industria del videojuego la que ha generado un nuevo tipo de tecnología que puede variar para siempre la manera en la que tenemos de ver y comprender el cine. Se trata de el Oculus Rif, un visor que permite al espectador entrar dentro de la representación siendo capaz de enfocar la cámara en todas direcciones simplemente con el movimiento de su cabeza. Combinado este invento junto a otro que también se esta desarrollando en la actualidad: la cámara esférica y aplicándolo , es posible que en un futuro no muy lejano las películas que veamos se graben y se emitan en 360 x 360 grados.



Si se diera el caso de que estas tecnologías entrasen a formar parte del material técnico usado en la industria cinematográfica supondría un cambio en todos los niveles. El encuadre ya no lo decidiría el director sino el espectador. El cine y los videojuegos se podrían fusionar aun mas creando un híbrido en el cual el público formara parte de la historia, haciendo que el hecho de ver una película fuese una experiencia única y diferente para cada espectador.

Es cierto que habría que valorar todos los pros y los contras de este nuevo formato, pero sin duda es una opción viable que puede que algún día llegue a suceder.

¿Cómo evolucionaran nuestras mentes para asimilar este cambio en el caso de que sucediera?

¿Cuál es ahora la realidad? En el corto de los hermanos Lumiere la realidad salía de la pantalla, pero ahora parece que sucede el efecto contrario y es la realidad la que entra dentro haciendo que se confunda con lo virtual. Vivimos casi como en el show de Truman expectantes siempre de que nos estén grabando. Es más, nos registramos nosotros mismos mediante selfies y fotos que luego publicamos en la red convirtiéndonos quizás en los actores de nuestras propias vidas. Hay quien parece que vive representando un papel.