

ESTUDIOS



HACIA UNA IMAGEN NO-TIEMPO

Deleuze y el cine contemporáneo

AUTOR
Sergi Sánchez

HACIA UNA IMAGEN NO-TIEMPO
Deleuze y el cine contemporáneo

HACIA UNA IMAGEN NO-TIEMPO
Deleuze y el cine contemporáneo

Sergi Sánchez



UNIVERSIDAD DE OVIEDO

2022



Reconocimiento-No Comercial-Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciador:

Sánchez, Sergi. (2022). *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*.
Universidad de Oviedo.

La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente.



No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas – No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

© 2022 Universidad de Oviedo

© El autor

Algunos derechos reservados. Esta obra ha sido editada bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Se requiere autorización expresa de los titulares de los derechos para cualquier uso no expresamente previsto en dicha licencia. La ausencia de dicha autorización puede ser constitutiva de delito y está sujeta a responsabilidad.

Consulte las condiciones de la licencia en: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.es>



Esta Editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Edificio de Servicios - Campus de Humanidades

33011 Oviedo - Asturias

985 10 95 03 / 985 10 59 56

servipub@uniovi.es

www.publicaciones.uniovi.es

ISBN: 978-84-18324-45-1

*A Isabel, que lo sufrió conmigo.
A Teo y Berta, que nacieron con él.*

AGRADECIMIENTOS

A Xavier Pérez, sin cuyos sensatos comentarios y pertinaz apoyo me habría sido imposible completar este libro. A él, a Núria Bou y a Doménec Font, por haberme metido en este lío.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	13
2. DESDE UNA IMAGEN-TIEMPO	33
2.1. EL TIEMPO REENCARNADO	33
2.2. EL TIEMPO RESTAURADO	41
2.3. EL TIEMPO DUPLICADO	47
2.3.1. Las mentiras de la percepción	47
2.3.2. La memoria se olvida	58
2.4. EL TIEMPO CÍCLICO	67
2.5. EL TIEMPO MUERTO	75
2.6. EL TIEMPO DE LA INTERRUPCIÓN	81
2.7. EL TIEMPO FEMENINO	92
3. HACIA UNA IMAGEN NO-TIEMPO	101
3.1. LA IMAGEN ELECTRÓNICA COMO TIEMPO PURO	101
3.2. A LA TELEVISIÓN LE FALTA EL SUPLEMENTO	115
3.3. «Y» O GODARD Y LAS FRONTERAS DE LA IMAGEN	120

3.4. PARA UN NUEVO MODO DE REPRESENTACIÓN PRIMITIVO	136
3.5. LA IMAGEN PINTADA, O MÁS ALLÁ DEL SUEÑO.....	138
3.6. DEL OTRO LADO DE LA REALIDAD.....	141
3.7. PARA UN CINE SIN EDAD, O LAS NUEVAS EDADES DEL CINE	144
3.8. DOGMA, O DE LO REALISTA Y LO REAL.....	148
3.9. LA VIDA EN VÍDEO, O LA FAMILIA ARCHIVADA	159
3.10. ESTRATEGIAS DE LO ÍNTIMO	169
3.11. LA MUERTE DIGITAL.....	182
3.11.1. La muerte de la muerte.....	182
3.11.2. El retorno del Cuerpo sin Órganos.....	196
3.11.3. El zombi como acontecimiento	201
3.12. EN LAS RUINAS DEL FUTURO	208
3.13. YO ES OTRO, YO ES TÚ	219
3.14. LA NOSTALGIA DE LA IMAGEN NO-TIEMPO O EL CUERPO DIGITAL ...	228
3.14.1. El tiempo vertical.....	230
3.14.2. Tocar lo intocable: un límite.....	234
3.15. RED DE SENTIDOS, PAISAJE DE TEXTOS	247
3.16. LA LEYENDA DEL ESPECTADOR FRACTAL.....	261
4. CONCLUSIONES	273
5. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA.....	279
6. ÍNDICE ONOMÁSTICO.....	291
7. ÍNDICE PELÍCULAS.....	301

I. INTRODUCCIÓN

Notas aproximativas para la constitución de una nueva imagen

Comprender a un pensador no es llegar a coincidir con su centro. Es, al contrario, deportarlo, llevarlo sobre una trayectoria donde sus articulaciones se suelten y dejen un juego. Entonces es posible desfigurar este pensamiento para refigurarlo de manera distinta, salir del apresamiento de sus palabras para enunciarlo en esa lengua extranjera de la que Deleuze, después de Proust, hace la tarea de escritor.¹

1. Mark Zuckerberg es una imagen no-tiempo en potencia. En *La red social* [The Social Network, David Fincher, 2010], el creador de Facebook es el símbolo del poder dinamizador de la imagen digital, aunque se resiste a desafiar los restos analógicos que lo disfrazan de figura estática que parece humana. Durante toda la película Zuckerberg parece vestir la misma sudadera, el mismo calzado deportivo, la misma indiferencia ante la pasión, la indignación o la estupefacción de los amigos y socios que ha engañado o traicionado. La fijeza del cuerpo y el rostro del actor que lo interpreta, Jesse Eisenberg, tenso como una cuerda de violín, apuntan a la intransigencia de su naturaleza, que no quiere cambiar a pesar de ser agente de cambio, punto de inflexión a partir del cual se reparte el juego de fuerzas dramáticas del film. Zuckerberg es el reactor nuclear de *La red social*, el elemento movilizador de las energías

¹ RANCIÈRE, Jacques, «¿Existe una estética deleuziana?», *Gilles Deleuze, una vida filosófica*, Paris, Institut Synthélabo, 1998, pág. 205.

mutantes que están bajo su control. La velocidad de sus réplicas obliga a que el juego del plano/contraplano del cine clásico, tan deudor de la *screwball comedy* de Howard Hawks o Preston Sturges, adquiera una dimensión plenamente digital, como si cada palabra creara un tablero de datos en el que el espectador se ve obligado a moverse, reorganizando la información a medida que se dispersa y vuelve a reunirse en grupos de datos distintos.

La película de Fincher es como una fotografía que ampliamos poco a poco hasta que solo queda una mezcla de manchas sin color, un cuadro que ha perdido su dimensión figurativa para aproximarse a una abstracción de luces y formas. Se produce lo que Deleuze llama modulación vinculado a las sociedades de control, frente al concepto de moldeado asociado a las sociedades disciplinarias. Facebook es, en este sentido, un perfecto dispositivo de modulación, en la medida que es un molde que se adapta a cada instante, oponiéndose al lenguaje analógico de las instituciones de encierro. Se materializa un encierro abierto, en el que todo permanece inacabado pero en el que es imposible volver a empezar. La modulación estética de *La red social* también participa de este programa estratégico, en el sentido de que utiliza el digital para encontrar una contraseña a la que acceder a un enigma; en fin, para decodificar el lenguaje numérico que se obstina en convertir la vibración de una onda eléctrica en un significado.

Podríamos decir que los planos de *La red social* tienen vida interior. Filmada en digital de alta definición, la prístina calidad de la imagen permite que en cada encuadre destaquen dos niveles expresivos: uno, que es la superficie, la piel de la película, donde la mirada o la voz de uno o más personajes captan la atención del espectador, y el fondo, permanentemente desenfocado en posproducción, una masa no modulada de formas, luces y contornos indefinidos. Es la toma de postura moral que Fincher y su guionista, Aaron Sorkin, mantienen frente al fenómeno Facebook: transformar la pantalla de cine en una superficie brillante en la que todo está expuesto, todo se proyecta hacia un primer plano obscuro, que da la espalda a lo que tiene detrás; a lo que, en perspectiva, se esfuerza por ocultar pero permanece allí, compartiendo el mismo espacio, en una fantasía de profundidad de campo que no acaba de materializarse. Facebook, y con él su creador, son esa imagen que es toda información, mosaico de datos que es capaz de reorganizarse para revelar su condición reversible.

Se habla mucho de conexión en *La red social*. No solo es importante conectarse a internet sino que la razón última de la existencia de Facebook pa-

rece ser la de facilitar la conexión entre los usuarios que a su vez se conectan al ordenador, como si este fuera una conciencia universal, una nueva religión que hace posible una fantasía de comunicación interpersonal en tiempos en los que la amistad virtual es la única salida al solipsismo de los auriculares, los Ipads y los Ipods, y de los cubículos que desempeñan la función de micro-mundo donde cualquier cosa puede ocurrir. El último plano de *La red social* funciona, en este sentido, como sagaz ironía dramática, pero también como definición de la paradoja que anima a su protagonista a encarnar la naturaleza del digital. Solo en la sala de reuniones del bufete de abogados que lo defienden de la demanda que le ha interpuesto su ex colega Eduardo Savarin (Andrew Garfield) por haberlo echado de una empresa que ayudó a impulsar, Zuckerberg se sienta delante de su portátil y se conecta a Facebook para enviarle una solicitud de amistad a Erica (Rooney Mara), la chica que, en la primera escena de la película, le ha rechazado en su primera cita, y que se ha convertido en su Rosebud particular. Zuckerberg actualiza la página una y otra vez para comprobar si Erica ha aceptado su solicitud. Es un epílogo que rima con un prólogo igual de devastador, en el que la primera cita de Zuckerberg y Erica termina con ella sintiéndose humillada por la infinita arrogancia de quien pretende convertirse en su novio. Zuckerberg es un píxel inexpresivo que ha creado un portal para que 500 millones de personas acumulen amigos como basura en un vertedero gracias a un rechazo amoroso. Zuckerberg es una unidad de información que no sabe cómo transformarse en unidad de significación. Es lo que Deleuze llama hombre de control, un hombre que cabalga sobre una onda, un hombre ondulatorio, un surfista que cuenta las olas que separan lo efímero de lo eterno.

2. En *Punto omega* Don DeLillo compara 24 *Hour Psycho*, la instalación artística de Douglas Gordon que ralentiza el clásico de Hitchcock hasta hacerlo durar un día entero, con la muerte térmica del universo, la contracción máxima del universo, «como ver morir el universo durante un periodo de unos siete millones de años». Es la caída libre del tiempo, la filmación digital de un suicidio. ¿Por qué quiere morir el tiempo? ¿Acaso su muerte no tiene remedio? *Punto omega* se posiciona al lado de la cámara, adopta la mirada del artista que no puede participar en el Apocalipsis. Es solo un testigo que piensa. Lo que tiene delante es el desierto de las imágenes, y entonces sonríe. ¿Se puede desear un desierto? En esta novela, más un ensayo que un relato, tres personajes se dan cita en una casa en el desierto de Anza-Borrego,

en California, un sitio improbable como refugio, más improbable aún como hogar. En él, no obstante, no hay improbabilidades: los tres hablan y esperan, hasta que uno desaparece sin dejar rastro. Es un secuestro que no tiene apenas importancia: lo que importa es lo que lo precede, o lo enmarca, el cuadro de tres figuras suspendidas en el vacío que se comunican mediante aproximaciones breves, interrumpidas, sonámbulas. La desaparición de Jessie es el reflejo incompleto del brusco asesinato de Marion Crane en *Psicosis* [Psycho, 1960]: aunque aquí no se produce un desplazamiento en el punto de vista, sí se genera una esperanza de relato, luego no satisfecha. El enigma no solo no dinamiza el encuadre de la no-acción sino que se ocupa de ampliar su fuera de campo. Es un enigma pasivo-agresivo, en la medida en que ataca sin ser visto, sin mover un dedo. Si el asesinato de Marion Crane condenaba a desaparecer por el agujero del desagüe de una habitación de motel a la película de robos y sórdidos sentimientos de culpa que era *Psicosis* hasta ese momento, para hacerla resurgir transformada en otra cosa (un nuevo género), la desaparición de Jessie no provoca una metamorfosis radical, es estática en su dimensión mutante.

Mientras tanto, el tiempo se entrega a su disolución. Decir «mientras tanto» implica una duración que la obra de DeLillo se obstina en negar. *Punto omega* es la crónica de un tiempo que, en un futuro, ya no podrá durar. Por eso hablar de proyectos parece una tarea inútil: ante la insistencia del cineasta *amateur*, Jim Finley, el asesor de guerra del Pentágono Richard Elster sabe que nunca protagonizará un documental, por muy abstracto que sea. En ese documental que no será –la posibilidad de una barricada a la que encaramarse y decir la verdad– habría solo una pared y un hombre, una confesión a tumba abierta derramándose en un muro blanco. La otra película de Jim Finley era un *collage* de actuaciones de Jerry Lewis, puro escenario, a veces sin sonido, sin orden cronológico, «las filmaciones hacían pensar en alguna forma de vida tecnológica pervertida, tratando de escapar del polvo radiactivo de la era atómica». Y existe otra película en la novela, la obra de Gordon que abre y cierra paréntesis, como dos grandes labios engullendo una cinta de vídeo. El prólogo y el epílogo donde parece dársenos la solución a un jeroglífico que solo vemos en parte. El tiempo, entumecido, cayendo gota a gota en un océano negro. Lo que ocurre apenas ocurre, como si el sentido se hubiera adelgazado, segundo a segundo, para transformarse en un objeto perdido, en un juguete roto condenado a desaparecer. «Cada momento perdido es la vida»: la vida del tiempo que nos deja.

Es esta una novela que aspira a describir lo que el filósofo y teólogo francés Pierre Teilhard de Chardin denomina el Punto Omega, el estado supremo de la evolución del hombre, la idea de Dios transformada en culminación de una teoría que reformula los postulados del evolucionismo darwiniano. El Punto Omega sería la condición sublimada del no-tiempo, la conversión del ser humano en algo a lo que tiende y que está más allá de sí mismo. Los relojes se paran, el paisaje se derrite, se borran los cuerpos: es, dice DeLillo, algo que nos impulsa al exterior de nuestra biología. ¿Un ser post-humano? La implosión de la conciencia, su extremo agotamiento y a la vez su extrema madurez, se traduce en un viaje hacia su interior, donde toda idea de lo que está fuera pierde su significado. Es algo que aún no hemos experimentado, pero que DeLillo asocia con un regreso a la materia inorgánica, al vaciado de lo animal y lo vegetal, y que describe como nuestro futuro, el destino último al que está condenado el desarrollo de nuestra naturaleza. Volver a todo lo que no tenga ser, a todo lo que es ajeno a la experiencia humana. ¿Cómo describir ese 'no' desde la literatura? No puede ser casual la fascinación que DeLillo siente por la ralentización de los tiempos en el formato vídeo, porque él hace lo mismo a partir de cierta congelación del lenguaje. Las palabras bajo cero intentando buscar un estado cero de la conciencia, un Absoluto hipermoderno. Dejar que las palabras tengan el relieve justo, o la falta de relieve, para que una nueva imagen, que no tiene tiempo, que se mezcla con las sombras de lo que fue en permanente estado de mutación, pueda nacer de las ruinas de un mundo dinamitado. Es el Punto Omega de la imagen, la imagen no-tiempo que presidirá la redacción de este libro.

3. Para empezar, una visión de vidente: de no haber muerto en 1995, de no haberse suicidado, de no haberse tirado por una ventana, de no haber saltado una vez más al vacío, Gilles Deleuze habría celebrado la existencia de una película como *Gerry* [Gus Van Sant, 2002]. Es una especulación probable: después de todo, *Gerry* documenta la complicada amistad entre la imagen-movimiento y la imagen-tiempo. Recordemos que *Gerry* cuenta la historia de dos colegas llamados Gerry que se pierden en el desierto: son solo dos cuerpos sin ánima, dos signos vagando por una topografía del vacío. Tres secuencias bastan para entender el planteamiento, el nudo y el desenlace de esta amistad. En la primera, los rostros de Casey Affleck y Matt Damon caminan en la misma escala de plano, ocupando la pantalla mientras el ritmo de sus pasos parece erigirse en metrónomo que agota el tiempo de la marcha. En

la segunda, de diez minutos de duración, observamos las figuras de Gerry 1 y Gerry 2 de espaldas a la cámara y en plano general, caminando lentamente, uno detrás de otro y separados por unos metros de distancia, a través de un desierto sin horizonte en pleno amanecer. En la tercera, Gerry 1 acaba estrangulando a Gerry 2. Partiendo de las teorías de Deleuze, lo que intenta este ensayo es investigar al menos un par de los tres estadios de esta amistad: el momento en que la imagen-tiempo deja atrás a la imagen-movimiento y el momento en que la imagen-tiempo asesina a su doble, y emprende su camino en solitario, convertida en una nueva imagen sin nostalgias.

4. Si ahuecamos la mirada, veremos el momento en que Deleuze considera que la imagen-movimiento le cede el paso a la imagen-tiempo: el suicidio de Edmund (Edmund Moeschke) en *Alemania año cero* [Germania Anno Zero, Roberto Rossellini, 1947]. A los catorce años, y después de haber envenenado a su abuelo y haber sido cortejado por los nazis que intentan sobrevivir en un Berlín en ruinas, Edmund contempla una realidad que lo supera, que no alcanza a entender. La guerra ha cambiado para siempre los valores del hombre, el hombre se enfrenta a un futuro incierto, el hombre podrá disfrutar de la libertad por la que ha luchado pero ahora que la tiene no sabe qué hacer con ella. *Alemania, año cero* representa el cine del vidente: el que ve ya no puede no ver, el que ve ya no puede actuar. El que ve es un sonámbulo, es un fantasma. De este modo, el Edmund de Rossellini se deja llevar, a la deriva, como un naufrago, por aquello que ya no puede cambiar. Edmund es un agujero negro de fuerzas centrípetas, no un personaje con el que identificarse. La grieta del Holocausto, la guerra que nos reveló la vergüenza de ser humanos, separa definitivamente a las personas de las cosas; probablemente, también a las palabras de las cosas, a los conceptos de lo que significan. El año cero de Rossellini también es un año cero para las imágenes: el año en que el cine filma a un niño suicidándose es el año en que la inocencia de la imagen-movimiento se antoja insuficiente para entender un mundo abierto en canal. Queda el vaho de las vísceras en el suelo, pero ya no nos vale la imagen «concebida como elemento de un encadenamiento natural con otras imágenes en una lógica de conjunto análoga a la del encadenamiento intencional de percepciones y acciones».² Es el mismo Jacques Rancière el que cuestiona la relación que Deleuze establece entre su taxonomía de la imagen cinemato-

² RANCIÈRE, Jacques. «¿De una imagen a otra?: Deleuze en el cine», *La fabula cinematográfica*, Barcelona, Paidós, 2005, pág. 130.

gráfica y el devenir de la Historia. Deleuze nos avisa de que no está escribiendo una historia del cine sino un ensayo sobre la clasificación de los signos y Rancière demuestra hasta qué punto aspira, como Henri Bergson, a dibujar una cartografía de las cosas del mundo, «una suerte de la filosofía de la naturaleza» donde «la imagen no debe ser constituida» porque «existe en sí. No es una representación del espíritu. Es materia-luz en movimiento (...) La materia es ojo, la imagen es luz, la luz es conciencia».³

Sabemos que el gran punto crítico de la teoría deleuziana descansa, agitado, sobre la división de las dos edades del cine, que corresponde a la ruptura histórica de la Segunda Guerra Mundial. Rancière discute ese divorcio haciendo uso del sentido común. ¿Cómo es posible, si los dos tipos de imágenes pertenecen a dos grados distintos de su estado evolutivo, que, por ejemplo, el cine de Bresson pueda explicarlas por igual? En realidad no estamos hablando de dos tipos de imágenes, porque se trata de una imagen que nos habla con dos voces distintas, o, siguiendo la metáfora de Rancière, del tránsito de una orilla a otra de las mismas imágenes. No hay contradicción entre esa voluntad expresamente formulada por Deleuze de no hacer un estudio historicista de las imágenes y esa repentina pero rotunda asociación con un acontecimiento histórico como la posguerra. Es indudable que Deleuze tiene una gran deuda con André Bazin, el primero en admitir que el Neorrealismo está mirando hacia el interior del ser humano cuando lo obliga a mirar hacia el exterior. Pero lo que hace Deleuze es llevar las reflexiones bazinianas más allá del realismo, encapsulándolas en el orden del pensamiento: lo que antes era feliz representación orgánica, ahora, con la crisis de la fe en la acción humana, se transforma en un cliché, un tópico al que no nos cansaremos de volver porque necesitaremos darnos cuenta de su esterilidad. Por eso Rancière hablará de la imagen-movimiento como una filosofía de la Naturaleza, mucho más parecida a la planteada por Bazin en su teoría sobre el realismo, y de la imagen-tiempo como una filosofía del Espíritu. «El pensamiento y el espíritu que el cine necesita (y nosotros con él)», escribe Paola Marrati, «son potencias inmanentes de vida cuya esperanza y tarea son crear nuevos lazos, sin trascendencia, entre el hombre y este mundo».⁴ Puede confundirnos que Deleuze detecte rasgos de ese tiempo nacido de las ruinas del movimiento en cineastas como Vincente Minnelli o Joseph L. Mankiewicz, tan vinculados a

³ RANCIÈRE, Jacques, «De una imagen a otra», o. cit., pág. 132.

⁴ MARRATI, Paola, *Gilles Deleuze. Cine y filosofía*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2006, pág. 70.

las costumbres de las relaciones causa-efecto del cine clásico de Hollywood, pero los círculos que dibuja el filósofo francés tienen distintos centros y disfrutan creando zonas de intersección, áreas de pasado a las que el tiempo, en su inestable devenir, no cesa de remitir.

5. Otro suicidio, también de un niño, define la reencarnación de la imagen-tiempo en el cine contemporáneo. Es significativo que ese suicidio sea imaginado por Steven Spielberg, al que Godard acusó de transformar el Holocausto en una historia de Hollywood en *La lista de Schindler* [Schindler's List, 1993] y al que criticó abiertamente en *Elogio del amor* [Eloge de l'amour, 2000]. Godard emplazó a Spielberg a un careo en el marco del Festival de Locarno, y aunque el cineasta norteamericano declinó la oferta, puede sospecharse que *A. I.: Inteligencia artificial* [Artificial Intelligence: AI, 2001] fuera su respuesta de cineasta vidente. Dos meses y medio antes del atentado a las Torres Gemelas, Spielberg estrena su película e inunda Manhattan: con los pies colgando sobre un abismo acuático, David (Haley Joel Osmont), el robot que tiene la facultad de amar hasta el infinito, ha descubierto que no es más que un circuito de cables programados para el cariño. Su silencioso vagabundeo por una ciudad en ruinas no es tan distinto al de Edmund en *Alemania, año cero*: la única (y gran) diferencia entre ambos es que David, educado en la inocencia infinita del *Pinocho* de Carlo Collodi, no puede morir. Hundido en un enorme útero materno, en las plácidas aguas de la feminidad, David es rescatado por la luz solar que despide su protector, Gigolo Joe (Jude Law), para volver a caer en el océano de la infancia abandonada, la herrumbrosa noria de Coney Island atrapándole ante la imagen sublimada de su madre adoptiva, el icono de una virgen.⁵

Como todos los críticos insistieron en recordar en el momento de su estreno, *A. I. Inteligencia Artificial* es el fruto de la reunión de dos sensibilidades aparentemente opuestas, la de Stanley Kubrick, instigador del proyecto, y la de Steven Spielberg, inspirado replicante. Habremos de convenir con Deleuze que, «en Kubrick, el mundo mismo es un cerebro», y que «la identidad del

⁵ Involuntariamente, Godard parece coincidir con su denostado Spielberg cuando, en *Nuestra música* [Notre musique, 2004], cuenta la historia de Santa Bernadette de Lourdes, que, como joven campesina, pudo ver a la Virgen María en dieciocho ocasiones. Cuando las monjas y los sacerdotes del lugar le enseñaron representaciones canónicas de la Virgen pintadas por Rafael o Murillo, Bernadette no reconocía el parecido. Solo cuando le mostraron un icono bizantino, el de la Virgen de Cambrai, Bernadette identifica a la Virgen. Godard dice: «Sin movimiento, ni profundidad ni lo artificioso: lo sagrado». Y parece referirse a la Virgen materna de *A. I.*

mundo y el cerebro, el autómatas, no forma un todo sino más bien un límite, una membrana que pone en contacto un afuera y un adentro, los hace presentes el uno al otro, los confronta o los afronta». Esa membrana es lo que Deleuze denomina «memoria», no en el sentido de la facultad de recordar sino en el de hacer «corresponder las capas de pasado y los estratos de realidad, unas emanando de un adentro siempre ya ahí, los otros adviniendo de un afuera siempre venidero, ambos socavando un presente que no es más que su encuentro».⁶ David es, literalmente, ese autómatas, la conciencia de un mundo extinguido, el único recipiente de la memoria del universo para los extraterrestres⁷ que visitan la Tierra dos mil años después del final de todas las cosas. Él es la única esperanza para una raza que ha explorado en el tejido del espacio-tiempo y no ha podido reproducir el flujo de la vida más allá de las veinticuatro horas que puede durar un espejismo. ¿No será David la materialización de las expectativas que Kubrick puso en Spielberg, caudillo de la imagen-movimiento, en perpetuar la imagen-tiempo en un futuro inexacto, sin fecha de caducidad? Deleuze insiste, cuando habla de Resnais y Kubrick, en la idea de un cine cerebral que no debe identificarse como intelectual. La emoción no es ajena a su discurso, aunque aparece mucho más vinculada con la imagen-movimiento, dependiente de las reacciones provocadas por situaciones sensoriomotoras. David es el depósito de la memoria pura bergsoniana, una memoria que se caracteriza por vivir eternamente. La preciosa coda spielbergiana, en la que los «extraterrestres» le conceden a David el deseo de pasar un día con su madre rediviva, es menos una concesión a la vena presuntamente ternurista de su autor que la apertura de una puerta a un tiempo reversible, a una resurrección posible que Spielberg toma como propia bajo los signos de lo oscuro. La felicidad pasa así por la muerte y la reencarnación, la fusión de espíritus de la imagen-movimiento (Spielberg) y la imagen-tiempo (Kubrick) también abre la posibilidad a un renacimiento del tiempo como vector emocional del cine contemporáneo. No es extraño que el propio Spielberg renaciera de sus cenizas creativas a partir de *A. I.* Tampoco lo es que los héroes encarnados por Tom Cruise en dos películas posteriores de Spielberg nos brinden la oportunidad de entender qué le ocurre a David, a esa «memoria-mundo» que tiene que sobrevivir en medio de la hostilidad de un universo siniestro. Se comprueba lo que dicen Núria Bou y Xavier Pérez al analizar al

⁶ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, Barcelona, Paidós, 1987, págs. 272-274.

⁷ Extraterrestres según la clásica icono-

grafía spielbergiana. En sentido estricto no son más que el fruto de la evolución de los «supermecas», la raza a la que pertenece David.

Tom Cruise suspendido en el vacío de *Misión: imposible* [Mission: Impossible, Brian De Palma, 1996]:⁸ que la luminosidad del Douglas Fairbanks silente, la inconsciente felicidad de sus saltos sin red y sus persecuciones sin fin, ha sido sustituida por un vacío sin fondo que ha transformado al nuevo héroe masculino en una marioneta que ni siquiera conoce a su demiurgo. Cuando vemos al jefe de policía Anderton en *Minority Report* [Steven Spielberg, 2002], editando los recuerdos futuros de los videntes en una multipantalla virtual para adelantarse a la acción de los criminales, atormentado por la muerte de su hijo, muy pronto atrapado en esa red de imágenes que le culpabilizarán y le condenarán a una carrera de obstáculos, vemos al Edmund rosselliniano, a los suicidas que nos miran de *Level Five* [Chris Marker, 1996], al David de *A. I.* hundiéndose en el líquido amniótico de un olvido que no puede hacerse efectivo. Cuando vemos cómo el Ray Ferrier de *La guerra de los mundos* [War of the Worlds, 2005] escapa de una implacable invasión extraterrestre, vemos a la «memoria-mundo» desplegándose por la era del vacío, un vacío que puede neutralizar al tiempo a menos que nuestro héroe invierta todas sus energías en reconquistarlo. La segunda parte de este ensayo, titulado «Desde una imagen-tiempo», pretende levantar acta de esta reconquista, examinar la perseverancia de la imagen-tiempo, observar los gestos de su cuerpo en caída libre antes de sobrevivir a su proceso de transformación en otra cosa. La tercera, «Hacia una imagen no-tiempo», intenta explicar esa «otra cosa» que los medios electrónicos y digitales, cuya imagen está compuesta de píxeles o partículas de no-tiempo, han contribuido en materializar.

6. Cabría preguntarnos, otra vez, qué es una imagen. Godard lleva preguntándose desde aquellas tres mil horas de cine que le empujaron al ejercicio de la crítica y a hacer películas. Cuánto más se lo pregunta, menos parece llegar a una conclusión tranquilizadora: su proyecto estético, desengañado pero vivaz, se ha teñido en los últimos años de una cierta nostalgia. Una nostalgia que antes respondía al entusiasmo de la cita, a la participación activa en un cine de resonancias, y ahora responde a la conciencia de una pérdida. De ahí que en la clase magistral que imparte en *Nuestra música* [Nôtre musique, 2004] confronte dos imágenes simétricas de Rosalind Russell y Cary Grant hablando por teléfono en *Luna nueva* [His Girl Friday, Howard Hawks, 1940] y exclame: «Veréis que es la misma imagen repetida dos veces. Eso es

⁸ BOU, Núria y Xavier PÉREZ, *El temps de l'heroi*, Barcelona, Paidós, 2000, pág. 104.

porque el realizador es incapaz de ver la diferencia entre hombre y mujer». El problema surge cuando tenemos dos imágenes de un mismo momento histórico «porque es entonces cuando vemos que la verdad tiene dos caras». Aludiendo a la dicotomía judíos/palestinos, Godard llega a la conclusión de que «los judíos llegaron a la ficción, los palestinos al documental». Lo imaginario corresponde al reino de la certidumbre, lo real al de la incertidumbre. La nostalgia de Godard respecto a la imagen-movimiento de Hawks se transforma en el nihilismo de su reflexión política sobre el plano-contraplano del pueblo que sueña (el pueblo que tiene poder) y del pueblo que no puede dormir (el pueblo que es oprimido). Al principio de su clase magistral Godard enseña una imagen de una ciudad desolada y pregunta: «¿Dónde creéis que tomaron esta foto?». Las respuestas se suceden: «Stalingrado», «Beirut», «Varsovia», «Hiroshima». Él responde: «Richmond, Virginia, 1865. Guerra civil americana». Godard está demostrando que Deleuze tenía razón cuando creía que la repetición era una condición de la historia misma, que era imposible hablar de historia si no hablábamos de repetición. De ahí que Godard vuelva a las ruinas de Sarajevo en *Nuestra música*: quizás ahora tiene la obligación moral de transformarse en el Edmund rosselliniano, de sentir su impotencia en diferido. En 1991 el Lemmy Caution de *Lemmy contra Alphaville* [Alphaville, 1965] volvió de la tumba para pasearse por otras ruinas, los restos de la Alemania reunificada después de la caída del muro de Berlín. Era otro álter ego, un fantasma, pisando el asfalto de una ciudad que fue un inmenso cementerio. Godard lleva muchos años dibujando el mapa de ese cementerio. Alain Bergala recuerda que ya en 1965 Godard definía el cine como depositario del sufrimiento. En los deberes y obligaciones de la imagen ya no está convertirse en testimonio del presente, sino dejar que el pasado regrese en una forma múltiple, como las ondas que se forman al tirar una piedra en el agua: son iguales pero también distintas, y todas están predestinadas a lamer la tierra, y a modificarla a cada oleada. No se produce una dialéctica del tiempo, porque el presente no se relaciona con el pasado de una forma lineal: lo incluye, lo absorbe, lo deja filtrar para crear un poso. El pasado no es la nata del café con leche, es el azúcar que se diluye en el líquido para formar parte de su naturaleza. Podríamos aventurar entonces que el Godard de *Histoire(s) du Cinema* [1988-98] es el David de *A. I.*: anclado en su experiencia vivida como espectador, ha recreado la historia del cine como una «memoria-mundo» que se desintegra y se superpone sobre sí misma.

7. Cuando, en *France Tour Détour Deux Enfants*, Godard le pregunta a una niña qué es la noche, si espacio o tiempo, y la niña responde sin dudarle, «los dos», se está produciendo una imagen fuera de campo donde el espacio y el tiempo se funden, se sobreimpresionan, para dar a luz una oscuridad. Es la oscuridad de la verdad, de la verdad de la imagen que se piensa a sí misma, que lucha por abrirse camino en el abismo de la existencia. Godard insiste: «Cuando te ves reflejada en un espejo, ¿esa imagen existe? ¿Solo existes tú o, por el contrario, tienes más de una existencia? Cuando tu madre piensa en ti, tiene una imagen de ti, ¿no estás existiendo a pesar de que no pueda verte?». La niña duda: esclava de los sentidos, se resiste a admitir que su imagen exista al margen de su presencia. «Tú reflejada en el espejo, ¿es una imagen de ti o tu imagen?», le sigue preguntando Godard. «Tu imagen en la televisión, es menos real que tú, existe menos que tú?». En el transcurso de la entrevista, en un momento robado, la incertidumbre de la niña se manifiesta en la imagen del pelo lacio cubriéndole la cara, la congelación electrónica de una verdad que no está ni en las inquisitivas palabras de Godard, en *off*, ni en las vacilaciones infantiles de Cécile. Permanece, secreta, entre las cuatro paredes transparentes que delimitan la imagen.

Esa imagen, pues, es una suerte de esperanza. La esperanza de la imagen, lo que de ella nos cabe esperar. Walter Benjamin se planteaba, en sus *Tesis sobre la filosofía de la Historia*, la importancia de la imagen como promesa de presencia, en palabras de Pablo Oyazrún; es decir, de la imagen como portadora de una anticipación que integra en su ontología un pasado pendiente, que no está resuelto, el único que puede, en sentido estricto, generar una grieta en el presente del que nazca el porvenir. Es el concepto que maneja Godard en sus *Histoire(s) du Cinéma*, y es lo que convierte a la ardua empresa godardiana en un manifiesto menos pesimista de lo que su gravedad funeraria podría hacernos creer. Esa imagen pregnante abraza su propio fin y su propia celebración: por eso cuando Benjamin habla del «fin de la Historia» nunca podemos entenderle desde lo literal. No se trata del fin del acontecer sino del poder pensar la Historia como si pensáramos en su límite. Es una buena lección para todos aquellos apocalípticos que llevan vaticinando la muerte del cine desde hace décadas, el hecho de ser conscientes de que, cuando se piensa la historia del cine desde una perspectiva no historicista, se está pensando desde la conciencia del límite, un límite que, por supuesto, no tenemos por qué conocer. Es discutible, por tanto, buscar causas o culpables de la muerte del cine tal y como lo conocemos, diría Benjamin, sobre

todo porque, primero, tal muerte es intrínseca a la inteligibilidad del cine y, segundo, porque «el fin de la historia no está presente de manera inmediata en la historia, es decir, no está disponible en cada uno de los presentes de la historia o en alguno de ellos».⁹ Pensar el cine es pensar su muerte, y pensar su muerte es pensarlo como una entidad mutable, heráclita. Por eso el advenimiento de lo digital no supone ningún fin en el acontecer cinematográfico: del mismo modo que la imagen-tiempo estaba inscrita en la imagen-movimiento, lo digital aparece como un germen, un óvulo fecundado a la espera de convertirse en cigoto, y luego en ser vivo, en la naturaleza primaria de las imágenes analógicas.

Cuando Jacques Rancière habla de *Histoire(s) du Cinéma*, hace alusión a una feliz expresión de Godard («la fraternidad de las metáforas») para explicar la complejidad de la imagen pensativa que surge de las asociaciones del monumental proyecto del cineasta francés. «Al recortar las metáforas de las historias para hacer con ellas otra ‘historia’, Godard hace ese cine que no ha tenido lugar. Pero lo hace con los medios del montaje propio del vídeo. Construye, en la pantalla de vídeo, con los medios del vídeo, un cine que jamás existió».¹⁰ Godard trabaja en la misma línea que Benjamin y Deleuze, porque los tres están plenamente convencidos de que la continuidad de la Historia es una falacia; de que la Historia no es un sumatorio, no es una sucesión de presentes; de que el materialismo histórico no hace sino asomarse a la catástrofe de una lectura unívoca, unidireccional.

Pueden desarrollarse de manera muy fructífera las afinidades entre el concepto de imagen dialéctica de Benjamin y el de la imagen-tiempo de Deleuze. La imagen dialéctica es un instante que tiene forma de constelación, un instante donde se detiene el tiempo, y entonces cristaliza la Historia. «La imagen dialéctica es un relámpago esférico, que atraviesa el horizonte entero de lo pretérito (...) En cuanto que el pretérito se contrae en el instante –en la imagen dialéctica–, pasa a formar parte del recuerdo involuntario de la humanidad (...) La imagen dialéctica ha de definirse como el recuerdo involuntario de la humanidad redimida».¹¹ La imagen-tiempo se define a sí misma a partir de la relación que se establece entre una

⁹ OYARZÚN, Pablo, «Cuatro señas sobre experiencia, historia y facticidad. A modo de introducción», en Walter Benjamin, *La dialéctica en suspenso. Fragmentos sobre la historia*, Santiago de Chile, Universidad ARCIS/ LOM Ediciones, 1996, pág. 26.

¹⁰ RANCIÈRE, Jacques, *El espectador emancipado*, Castellón, Ellago Ediciones, 2010, pág. 128.

¹¹ BENJAMIN, Walter, *La dialéctica en suspenso*, o. cit., pág. 77.

imagen actual y una virtual, pero la relación nunca se produce de manera clara, legible, provocando una fusión genética en la que una es idéntica y a la vez distinta de la otra. La Historia, pues, es un devenir en el que el acto de conocer sobrepasa al de reconocer: no se trata de reconocer el pasado sino de descubrirlo de otra manera, el tiempo cósmico dejándose afectar por el tiempo humano, y reinterpretando, una y otra vez, un hecho que los historicistas habían dado por cerrado, y que ahora aparece bajo otra luz, como una metamorfosis inédita. Como ocurre con la imagen dialéctica, la imagen-tiempo no se deja fijar, pero fija un régimen de multiplicidades. La imagen dialéctica como constelación de posibilidades, la imagen-tiempo como rizoma de tiempos.

Benjamin nos dice que, en la imagen dialéctica, podemos encontrar lo que ha sido en un determinado periodo histórico, pero también lo que denomina lo «desde siempre sido», ese recuerdo involuntario de la humanidad que se reencarna cuando las condiciones atmosféricas de la Historia lo hacen posible. El «desde siempre sido» es un recuerdo que se actualiza, un sueño que se hace realidad. Es tarea del historiador, sostiene Benjamin, interpretar ese sueño. ¿No nos habla Benjamin de la comunión entre lo actual y lo virtual de la imagen-tiempo deleuziana? Hemos visto como Rancière nos decía que, en el fondo, la imagen-movimiento y la imagen-tiempo eran distintas orillas de una misma imagen. Benjamin sugiere que la imagen dialéctica es ese sueño recurrente que se transforma incesantemente, ‘lo sido’ pero también ‘lo siempre sido’: en efecto, dos orillas de una misma imagen. Con la llegada del digital, el sueño de la imagen dialéctica ha cambiado de forma, pero la tarea del historiador (o del investigador) sigue siendo la misma: reconocer una nueva imagen en la constelación de sus hermanas, hacer de esa imagen pregnante que desde aquí llamamos no-tiempo el gesto ralentizado o detenido de una niña que no sabe contestar a una pregunta; que duda, en definitiva, de si su imagen duplicada existe.

8. La imagen estática de la entrada de una casa no revela más de lo que esperamos. Coches aparcados, pasa un ciclista, se oyen pájaros y tráfico en la lejanía. Aparecen los créditos, letra a letra, sobre esta imagen. La duración del plano genera expectativas. La sospecha de que esa imagen esconde algo que nos cuesta ver, *algo que debería sernos revelado*. Y entonces lo que hace la duración es perturbar la relación que el espectador mantendrá con las imágenes de *Caché-Escandido* [Caché, Michael Haneke, 2005], sobre todo cuando empiece

a escuchar a un hombre y una mujer comentar lo que vemos en el plano.¹² Se cierra el encuadre, una pareja sale de la casa, la cámara sigue al hombre cruzando la calle y vuelve a la entrada. Entonces la imagen avanza en 'fast forward': lo que estamos viendo es una cinta que a su vez están viendo los protagonistas de la película, un reputado crítico literario, Georges (Daniel Auteuil), y su esposa, Anne (Juliette Binoche). «La cinta dura dos horas», anuncia la voz femenina.

En *Videoletters*, conversación entre Paul Virilio y Atom Egoyan grabada en vídeo en 1993, el cineasta canadiense, preocupado por la integración del formato en su discurso fílmico, confesaba que la mezcla de imágenes electrónicas e imágenes en celuloide en algunas de sus películas –principalmente en *Family Viewing* [1987] y *Speaking Parts* [1989], aunque también en *Calendar* [1993] y *El viaje de Felicia* [Felicia's Journey, 1999]– tenía como objetivo hacer que el espectador se diera cuenta de que toda imagen es una construcción. De este modo, el espectador es consciente de que la imagen es un proceso mecánico de proyección. No es casual que en el cine de Egoyan esta estrategia estética coagule, como en *Caché*, en el universo familiar. El vídeo aparece en el cine de Egoyan como una tecnología que nos ayuda (o entorpece: se erige como barrera) a la hora de crearnos nuestra propia imagen, en la medida en que esta es la representación de una identidad que no acaba de encontrar un punto de equilibrio entre la imagen que nos devuelven los demás y la que tenemos de nosotros mismos. Incluso en *Speaking Parts*, que utiliza el espacio de un hotel para fragmentar aún más las relaciones entre los personajes, se habla indirectamente de la familia: ahí está, en un nicho hipertecnificado, la imagen en vídeo del hermano muerto de Clara (Gabrielle Rose) para comprobar hasta qué punto Egoyan está obsesionado por vincular la imagen electrónica con los lazos de sangre. En *Family Viewing*, Stan (David Hemblen) almacena vídeos de su vida familiar para recordar a su mujer al tiempo que mantiene relaciones sexuales telefónicas con una prostituta que satisface sus fantasías mientras la graba una cámara de vídeo. En *El viaje de Felicia*, Hilditch (Bob Hoskins) ve obsesivamente los vídeos del programa de cocina de su madre a la vez que graba cintas de las adolescentes descarriadas que acaba matando para censurar su memoria reciente: en los dos casos utiliza el vídeo como mediador,

¹² Desde esta primera secuencia, Haneke condena a Georges y a Anne a ser comentaristas de su vida cotidiana, haciendo especial hincapié en su condición de espectadores manipulados por un desconocido demiurgo pero también de espectadores manipuladores de las imágenes de su realidad más cercana y supuestamente inocua.

como puente para comunicarse con un pasado que le resulta insoportable recordar sino es a través de la pantalla o con un presente que necesita convertir en objeto de archivo para seguir viviendo. Egoyan afirma que la textura de la imagen electrónica evoca ciertos estados mentales dislocados, donde la ensoñación o la alucinación invaden la vida real que encarna el celuloide. En todo caso está claro que Egoyan emplea el vídeo como elemento de diferenciación, de desestabilización en el corazón de un relato fracturado. Por el contrario, en *Caché*, el digital uniformiza todo el material narrativo, forma parte de la realidad de Georges y Anne, o de la otra realidad que irrumpe en su vida en forma de misteriosos mensajes cifrados. Las imágenes de las cintas de vídeo que Georges recibirá a lo largo de toda la película no se distinguen de las imágenes de la fotografía de Christian Berger. Todas están rodadas en alta definición. No es la primera vez que Haneke dialoga con el vídeo: del mismo modo que en *El vídeo de Benny* [Benny's Video, 1992] el mando a distancia servía para detener, rebobinar o adelantar las imágenes grabadas por la cámara de Benny, distinguiéndolas de la imagen en celuloide de la propia película, en *Funny Games* [1997] el rebobinado cumplía la función de separar al espectador de lo que estaba viendo, de romper la identificación del espectador con las víctimas y de impedir la gratificación que suponía su victoria. *Caché* significa la depuración absoluta de esta estrategia de distanciamiento gracias al dispositivo del digital. Al principio, las imágenes de las cintas de vídeo parecen distinguirse del resto por su intranquilizador estatismo, pero, a medida que la película avanza, esa diferencia desaparece. Vemos dos veces la primera visita de Georges a la casa de Majid (Maurice Bénichou), una rodada utilizando los recursos clásicos del lenguaje cinematográfico (movimiento de cámara, primeros planos, plano/contraplano) y otra con un plano fijo, que se revelará como la cinta del encuentro visionada por Anne. Sin embargo, la segunda visita de Georges a la casa de Majid está filmada desde un encuadre estático, como si fuera una cinta de vídeo. Pero no lo es, o no podemos estar seguros de que lo sea, porque nadie la visionará después. Lo mismo ocurre con los *flash-backs* y los sueños de Georges, también filmados en alta definición. La imagen, como dice Egoyan, es una construcción, y como artefacto que es, no podemos confiar en ella. No solo se difuminan, en virtud del digital, los límites entre lo que es real y lo que es ficción, sino que nos resulta imposible distinguir entre lo que es pasado, presente y futuro.

Antes hablábamos del concepto de imagen dialéctica de Benjamin, que parece acoplarse a la perfección a los objetivos de *Caché*. En la película de Ha-

neke, el «desde siempre sido» no aparece tanto como un sueño sino como una amenaza, un haz de luz negra que atraviesa la oscuridad liberal de los protagonistas. El «desde siempre sido» es una cinta de vídeo que vomita imágenes que no son del pasado pero que lo arrastran al presente desde las profundidades de la memoria, haciendo nacer el fantasma de la culpa que no se puede conjugar en un solo tiempo verbal. Haneke ha afirmado que el film trata sobre la culpa, sobre la negación de la culpa. Es obvio que, en el terrible acto que cometió Georges de niño, existe una clara alusión al comportamiento que los franceses tuvieron con los argelinos durante la guerra de Argelia, en concreto a los sucesos del 17 de octubre de 1961, cuando una protesta contra la ocupación francesa en Argelia acabó con una brutal acción policial que dejó a más de doscientos cadáveres argelinos en el río Sena. Haneke ocupa el lugar del historiador que «interpreta el sueño» de esa Historia que desde siempre es y ha sido, pero es gracias a la naturaleza inmaterial del digital que esa interpretación se hace más revulsiva, y se incorpora a la investigación estética que emprende la película de un modo que no podría haber conseguido el celuloide. La culpa atraviesa por igual todos los estadios temporales del relato gracias a que la textura del digital homogeneiza puntos de vista y niveles de conciencia, tiempos y espacios. El ángel de la Historia despliega sus alas abarcándolo todo, sin ofrecer la posibilidad de una isla a la que escapar. La imagen no-tiempo nos obliga a entornar los ojos para poder distinguir a los guardianes de la Historia, a los responsables de que Georges haya recibido puntualmente un catálogo de enigmáticas cintas de vídeo que intentaban inculparlo de algo que ya había olvidado. El largo plano que clausura el film, tan estático como el de las cintas de vídeo, nos enseña la entrada de un instituto mientras aparecen los créditos. Es un plano donde Haneke se divierte desafiándonos a desvelar la clave del enigma, la que convierte a *Caché* en un *whodunit*. Pero es un plano, también, que demuestra hasta qué punto la imagen no-tiempo enfrenta al espectador con su propia incógnita: con lo que hay detrás de la imagen pero también detrás de sí mismo.

9. En uno de los ensayos más agudos y subversivos publicados alrededor de las teorías de Deleuze, *The Cinematic Body*, Steven Shaviro discute abiertamente los enfoques freudianos, lacanianos y saussurianos que han poblado muchos de los textos canónicos de la teoría filmica de la segunda mitad del siglo xx. Para Shaviro, esos textos fundamentan sus argumentos en el miedo a la imagen, en la resistencia ante su poder de seducción, en

la sospecha y la alarma ante su inestabilidad ontológica. Desde Platón, afirma, la metafísica ha preferido lo verbal a lo visual, lo inteligible a lo sensible, el texto a la imagen, la rigurosa articulación de la significación a las ambigüedades de la percepción no guiada. «Sugiero que la teoría filmica semiótica y psicoanalítica es en gran parte una construcción fóbica. Las imágenes se mantienen a distancia, aisladas como gérmenes peligrosos», afirma. «Las imágenes están condenadas porque son cuerpos sin alma o formas sin cuerpo. Son planas e insustanciales, desprovistas de interioridad y sustancia, incapaces de expresar nada más allá de sí mismas».¹³ El problema de todas estas teorías reside, según Shaviro, en que la característica fundamental de la imagen cinematográfica es la carencia. ¿Es el objeto que se ha perdido en la representación el responsable de su dimensión amenazadora? Shaviro cita a Maurice Blanchot para contradecir esta sospecha: no es su carencia sino su exceso de presencia lo que convierte las imágenes en peligrosas. El objeto no quiere desaparecer del todo en su representación, la imagen es el rastro, la huella del ser del objeto. Las imágenes no son ni verdaderas ni falsas porque permanecen como sombra de una esencia. De ahí que Shaviro encuentre en Deleuze a una alma gemela: por primera vez un pensador ama al cine y no intenta encorsetarlo en lecturas cerradas y desconfiadas. El cine es la presencia de la imagen.

Gilles Deleuze afronta su magnánima empresa precisamente respetando la cualidad fantasmática de las imágenes y librándose a conciencia de los límites impuestos por el psicoanálisis y la lingüística. Relacionar el encuadre con la castración o supeditar la imagen cinematográfica al concepto de sintagma, olvidándose del movimiento y la duración, significa no aportar gran cosa al pensar la naturaleza y comportamiento de las imágenes. Deleuze está convencido de que el cine realiza una operación muy parecida a la de la filosofía: el uno incorpora el movimiento en las imágenes, la otra lo hace en el pensamiento. Sus estudios han generado más literatura que cualquier otro intento de «pensar el cine» perpetrado desde una disciplina del conocimiento ajena al cinematógrafo. Robert Stam es el primero en incluirlo en su canon de la teoría filmica, aunque tampoco se abstiene de admitir sus reticencias, que tienen que ver con la aplicación o la traducción literal de sus ideas a discursos ajenos. Muchos han practicado esa aplicación o tra-

¹³ SHAVIRO, Steven, *The Cinematic Body*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993, pág. 15,5.

ducción con el fin de demostrar lo que Deleuze juzgaba indemostrable: la lectura única de un método filosófico que solo debería servir como punto de partida, como inspiración.

Huelga decir que todo el pensamiento de Deleuze, no solo el que nutre a sus dos volúmenes sobre cine, está presente en este ensayo. Su obra no puede entenderse en compartimentos estancos, todos sus libros parecen invocarse mutuamente, como si formaran parte de un gran manuscrito que se proyecta en múltiples direcciones para finalmente reunirse en un solo punto, denso concentrado de una filosofía de lo más fértil y prolífica. Las teorías de Deleuze son lo suficientemente flexibles como para aceptar de buen grado los vínculos con la obra de otros filósofos que las complementan, las enriquecen o las contradicen. Textos, entre otros, de Jacques Rancière, Jean-Luc Nancy, Philippe Dubois o Raymond Bellour funcionan como contraplano de un plano que parece dominarlo todo pero que se deja afectar por sus coetáneos, estableciendo un diálogo que siempre acaba en tablas sin renunciar a abrir nuevos caminos de reflexión.

10. Lo que intentará este ensayo es partir de algunas de las reflexiones de Deleuze, sobre todo en lo que se refiere a la imagen-tiempo, y proyectarlas sobre ciertas líneas de fuga. Su estructura, por lo tanto, es vagamente rizomática: no hay, como dice Deleuze, puntos o posiciones en el rizoma, hay multiplicidades que escapan de la raíz y el árbol, organizaciones que aspiran a una verticalidad jerárquica. Entendemos como una bella metáfora lo que dice Deleuze cuando celebra la microbiología, «una biología del cerebro», como disciplina para acercarse al cine. El cerebro es un laberinto de meandros, una organización caótica de neuronas cuyas sinapsis distribuyen información de una forma abrupta, eléctrica e impulsiva. Si queremos hablar del tiempo en el cine contemporáneo, de sus mutaciones y resonancias, habremos de asumir esa dirección democrática en la que nada es lo primero y nada lo último. Deleuze dice: «Bergson no se cansa de decirlo: el Tiempo es lo Abierto, es lo que cambia sin cesar de naturaleza en cada instante. El todo no es un conjunto, sino la perpetua travesía de un conjunto a otro, la transformación de un conjunto en otro».¹⁴ Y continúa: «El libro no es una imagen del mundo y menos aún un significante. No es una bella totalidad orgánica, no es tampoco una

¹⁴ BONITZER, Pascal y Jean NARBONI, «Entretien avec Gilles Deleuze», *Cahiers du Cinéma*, n.º 352, octubre de 1983.

unidad de sentido». ¹⁵ Como admite Michel Foucault, el libro es una caja de herramientas. El estudio del tiempo exige, en nuestra opinión, un régimen asistemático de aproximaciones, que es el que centra esta investigación. Puede parecer que este ensayo obedece a un orden cartesiano, jerárquico, pura imagen-movimiento; pero ese orden solo es el fruto de querer reproducir una cadena sináptica de producción de ideas que solo se revela como una opción, pero no la única. Hay otros caminos pero están en este.

A través de distintas especies de tiempos intentaremos analizar la persistencia de una imagen-tiempo y la conversión en otra que está llegando, o que se está quedando. Allí, resistente, aparece la imagen electrónica y digital, que reformará los cimientos de la imagen-tiempo, que la ayudará a prolongarse transformada en una imagen borrada y mutante, una imagen a la que denominamos no-tiempo. Los dos tipos de imágenes se superponen, pueden confundirse, y este trabajo también pretende dar testimonio de esa convivencia y esta confusión. Lo que no se pretende es ofrecer respuestas absolutas: de hecho, esta libro ha sido concebido como un «work in progress», una exploración en la que las teorías e hipótesis apuntadas han evolucionado y cambiado de piel a medida que iban formulándose y tomando forma en relación con otras. Nuestro lema es el de Deleuze: «En cierto modo, uno siempre está en la punta extrema de su ignorancia, y hay que instalarse precisamente allí, instalarse precisamente en la punta de su saber o en la punta de su ignorancia, es lo mismo, para tener algo que decir». ¹⁶

¹⁵ DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI, *Rizoma. Introducción*, México, Ediciones Coyoacán, 1994, pág. 39.

¹⁶ Declaraciones recogidas de *L'Abécédaire*

de Gilles Deleuze, avec Gilles Parnet, dir. Pierre-André Boutang, Paris, Vidéo Editions Montparnasse, 1996.

2. DESDE UNA IMAGEN-TIEMPO

2.1. EL TIEMPO REENCARNADO

Elephant [Alan Clarke, 1989] empieza con un sinuoso *travelling* de seguimiento. Escoltamos en *steadycam* a un hombre a través del laberinto de pasillos y vestuarios de lo que parece un gimnasio hasta que el espacio es habitado por otro hombre. El primero dispara a bocajarro, el segundo muere. El primero desaparece de la escena del crimen, la cámara se detiene unos cuantos segundos en el cadáver del segundo. La siguiente secuencia arranca de modo casi exacto a la primera, el resultado es el mismo, la posibilidad de la articulación de una gramática propia empieza a perfilarse. El tercer y el cuarto asesinato la confirman, el resto la consolidan: podríamos entender *Elephant* como una frase con dieciocho palabras-imagen o, respetando la terminología de Deleuze, dieciocho «imágenes-mundo», dieciocho caminos por los cuales «pasan en todos los sentidos las modificaciones que se propagan en la inmensidad del universo». ¹⁷ Cada una de las secuencias se erige en situación óptica y sonora pura; cada una parece, en sí misma, un estudio sobre la profundidad de campo, un ensayo sobre la inexorable horizontalidad de la muerte, siempre en punto de fuga. Montadas, una detrás de otra, según un orden que puede parecer aleatorio, insensibilizan la mirada del espectador, que, fascinado o fastidiado por su cadencia, prefiere detenerse en el reconocimiento del mínimo común denominador que las comunica antes que en la acción que detallan. A su modo, cada secuencia tiene su propio

¹⁷ DELEUZE, Gilles, *La imagen-movimiento*, Barcelona, Paidós, 1986, pág. 116.

planteamiento, nudo y desenlace, pero la previsibilidad de su estructura —el establecimiento de una gramática en la que nos identificamos con signos y no con personajes— nos empuja a convertirnos en detectores de variables en una composición audiovisual que tiende a la homogeneidad. A las preguntas provocadas por la esperanza de la imagen-movimiento, ancladas en la búsqueda de una narratividad transparente y natural («¿quién es la víctima?», «¿quién es el verdugo?», «por qué asesina?»), se contraponen una seca aniquilación del suspense, el asesinato de las expectativas de futuro del espectador. Lo que importa, pues, es descubrir la diferencia en un infinito juego de los errores: si cada plano-secuencia aparece empastado de los mismos colores grises y transcurre en localizaciones intercambiables —naves industriales, pisos de paredes desconchadas, gasolineras desoladas—, habrá algo —la irrupción de una palabra o un primer plano, un golpe musical, un rótulo explicativo— que dará sentido a esta secuencia de «imágenes-mundo». Si cada uno de los segmentos que componen *Elephant* corresponde a una idea (casi) idéntica a sí misma, ¿cómo y cuándo se detendrá el dispositivo? Clarke responde a esa pregunta en la última de sus secuencias, en la que, contrariamente a las precedentes, la víctima acompaña al verdugo y se ofrece a él en sacrificio. El plano que sucede al asesinato no es el del cadáver sino el de la mancha de sangre que deja en la pared. El rojo sobre blanco de la imagen se erige en punto y final de la frase. *Elephant* termina cuando encuentra su signo de puntuación.

Ninguna de las secuencias de la película de Alan Clarke tiene pasado, ni tampoco futuro. Conjugadas en presente, las imágenes invocan continuamente un antes y un después que no tienen aspecto de cambiar o haber cambiado, de ahí la coherencia estructural de la figura retórica de la repetición. *Elephant* no explica el contexto en que se desarrollan los asesinatos, y es el espectador —y no el cineasta, como dice Deleuze cuando habla de la frontera entre lo real y lo ficticio, de cómo la imagen-tiempo directa expresa el devenir entre uno y otro— quien tiene que completar la denuncia de Clarke, abominando de su universalidad. El antes y el después son el terrorismo del IRA, los escenarios abstractos son lugares anónimos de Belfast, la violencia presente es el reflejo perfecto (reiterado) de la violencia pasada y la violencia futura. Estamos con Hume en que la repetición no cambia nada en el objeto de la repetición pero sí en el espíritu de quien la contempla. Deleuze, que parte del filósofo empirista para confeccionar su particular concepto de repetición, afirma: «El tiempo solo se constituye en la síntesis originaria que versa sobre la repetición de

los instantes».¹⁸ El presente, por tanto, lo contiene todo, y proyecta un «más allá» en el sujeto, provoca en él una transformación. Es la moral agredida, es el origen de un juicio, es el modelo de una ética, cosas a lo que todo cine social aspira. Podemos encontrar el uso de la repetición como productora de ideología en otras películas de la misma estirpe de *Elephant*. Las idas y venidas de *Rosetta* [Jean-Pierre y Luc Dardenne, 1999] de espaldas a la cámara, acosada por el tiempo, implacable, mientras vuelve de vender gofres, tienen un efecto similar al de los *travellings* de seguimiento de *Elephant*, el mismo que la repetición de actos cotidianos del ama de casa de *Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles* [Chantal Akerman, 1975], sucesión de microclímax domésticos que disfrazan el tiempo muerto de acción múltiple y agotadora. Tanto en un caso como en otro, la repetición no nos induce a la redención típicamente kierkegaardiana (la repetición entendida como movimiento de felicidad, opuesto al recuerdo) sino a un fatalismo determinista: en un caso, la cárcel de gestos repetidos nos hace comprender la pulsión de muerte de un personaje sumido en la pobreza, y en otro, nos confirma la entidad de la crítica feminista de Chantal Akerman, que retrata a la mujer de posguerra como una heroína y a la vez como una víctima alienada por el sistema.

En la repetición se experimenta una fuerza primigenia, que no está contaminada por su posibilidad de futuro, y sí ligada con un momento en el que las cosas se manifiestan de un modo puro, atávico, sin posibilidad de intermediación social. Así funciona el dispositivo motor del *Elephant* de Alan Clarke: en efecto, la violencia aparece antes de que nazcan las palabras, y cuando estas nacen solo revelan su inutilidad, su integración en un juego circular que parece no tener otro objetivo que su retroalimentación. Es entonces cuando la película muestra su condición de peculiar y diáfana «imagen-cristal»: no hay acción sucesiva porque el asesinato está condenado a repetirse a sí mismo eternamente, cada muerte es una imagen actual que coexiste con su imagen virtual, «su pasado contemporáneo» que es la imagen en espejo que está antes y permanecerá después.

«El germen y el espejo reaparecen también, uno en la obra que se está haciendo y el otro en la obra reflejada en la obra».¹⁹ Deleuze se refiere a las películas que han convertido el cine en objeto de su análisis, pero el alcance de su idea afecta también a las películas que reinterpretan los hallazgos de

¹⁸ DELEUZE, Gilles, *Diferencia y repetición*, Madrid, Júcar, 1988, pág. 138.

¹⁹ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 106.

otras películas, como si estas fueran el germen que fructifica en un cristal de otras tantas caras (irregulares, impredecibles) talladas a mano. Borges lo contaba de otra manera, pero creía firmemente en la posible revolución de esas imágenes que nacían como dobles y crecían en la otredad:

En aquellos tiempos, el mundo de los espejos y el mundo de los hombres no estaban aislados entre sí. Eran, además, muy diferentes: ni los seres, ni las formas, ni los colores coincidían. Los dos reinos, el de los espejos y el humano, vivían en paz. Se entraba y se salía de los espejos. Una noche, la gente de los espejos invadió la tierra. Su fuerza era grande, pero después de sangrantes batallas, las artes mágicas del Emperador Amarillo prevalecieron. Rechazó a los invasores, los aprisionó en los espejos y les impuso la tarea de repetir, como en una especie de sueño, todas las acciones de los hombres. Les privó de su fuerza y de su figura y los redujo a simples reflejos serviles. Un día, sin embargo, se liberarán de ese letargo mágico... Las formas comenzarán a despertarse. Diferirán poco a poco de nosotros, nos imitarán cada vez menos. Romperán las barreras de cristal y de metal y esta vez no serán vencidas.²⁰

Bajo esa luz que se dispersa en todos los colores del espectro cromático deberíamos contemplar el *Elephant* [2003] de Gus Van Sant, que no solo le roba el título a la película de Alan Clarke sino también su alma política. El cineasta norteamericano resucita el concepto de «imagen-cristal», manifestación compleja de la imagen-tiempo en la que Deleuze ve una imagen haciéndose eternamente, que «se hace con un germen que se incorpora al medio y lo fuerza a cristalizar. El problema ya no es saber qué es lo que sale del cristal y cómo, sino, al contrario, cómo entrar en él».²¹ El germen de *Elephant* está plantado en un instituto de enseñanza secundaria, y a partir de los itinerarios de distintos alumnos, perseguidos por una cámara flotante, menos nerviosa que la de Clarke, Van Sant dibuja un laberinto del que nadie podrá escapar. El laberinto no es solo el de un entramado enorme e inquietante de pasillos, salas de estudio, bibliotecas, comedores y gimnasios sino el de un tiempo que se repite y deconstruye para dilatarse en una suma de presentes actuales y pasados y futuros virtuales. La toma larga y la persecución sonámbula resucitan el espíritu del film de Alan Clarke en forma de «recuerdo puro», que existe fuera de la conciencia, en el tiempo. La película de Van Sant opera, pues, un viaje de

²⁰ BORGES, Jorge Luis, «Animales de los espejos», *El libro de los seres imaginarios*, Madrid, Alianza, 2001, págs. 24-25.

²¹ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 122.

intercambio de ida y vuelta: entre ella y el «recuerdo puro» del que emana, y, ya en sus propias entrañas, entre las capas de tiempo que la componen.

Es importante, en este caso, observar de cerca el diseño de la banda de sonido, integrado con suavidad en la poliédrica estructura de la película. Cuando Nathan (Nathan Tyson) entra en el instituto, inaugurando uno de los largos trayectos que delimitarán las fronteras invisibles de la tragedia, escuchamos la *Sonata del Claro de Luna* de Beethoven, que irrumpe en el relato de forma extradiegética. No es un capricho poético, aunque la cadencia de la melodía parezca la más adecuada para la elegante continuidad de la toma: minutos después, uno de los asesinos, Alex (Alex Frost), tocará el *Para Elisa* de Beethoven en su casa antes de dirigirse al instituto para ejecutar a sus compañeros. La música del paseo de Nathan es, en realidad, la música proyectada de un universo simultáneo, la muerte proyectada desde el «otro lado» del plano, el reflejo de vida que llega desde su opacidad. «Los dos aspectos, el presente que pasa y que va hacia la muerte, y el pasado que se conserva y retiene el germen de vida, no cesan de interferirse, de interceptarse».²² De ahí que, siguiendo a Deleuze, las víctimas de la matanza se entrecrucen en una especie de coreografía tenebrosa, una ceremonia tanática cuyo acompasado movimiento ensaya, antes de que se produzca, la danza de la muerte. La repetición de acontecimientos y la multiplicidad de puntos de vista no tiene una función indagatoria sino constructiva: en contra de la linealidad de la imagen-movimiento, el espectador deberá deshacer caminos y reconstruir el rompecabezas sin otro objetivo que darles tiempo a los personajes para que mueran. Decimos «personajes» donde antes decíamos «máscaras sin rostro»: aunque Van Sant los observa a una prudente distancia, los adolescentes de *Elephant* aspiran a tener el perfil psicológico del que carecían los asesinos y las víctimas del *Elephant* de Clarke. Cada uno representa un estereotipo del cine juvenil: el padre problemático convive con la bulimia, esta comparte pupitre con el acoso escolar y los grupos de autoayuda. En esta asignación psicológica los peor parados son los asesinos, que ven documentales sobre el nazismo en televisión, se compran armas por internet y son adictos a videojuegos violentos.²³ Es la

²² DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 127.

²³ A pesar de la obviedad del recurso, Van Sant utiliza los videojuegos de «dispara a matar» de un modo bastante inteligente: por un lado, la imagen del videojuego que Alex

emplea para desfogarse remite a un plano de *Gerry*, la anterior película de Van Sant, y por otro, algunos de los planos de la matanza del instituto remiten a los encuadres del videojuego. ¿Van Sant asesina su propia obra?

única debilidad moral de una película que deja trabajar al tiempo sobre la mirada del espectador.

Si Van Sant propicia la reencarnación del tiempo protagonista del *Elephant* de Alan Clarke, Hou Hsiao-Hsien revisita el cine de Ozu en *Café Lumière* [Kôhî jikô, 2004] para ejecutar una operación similar: se trata de recuperar los temas de su filmografía para averiguar qué habría ocurrido si Ozu fuera extranjero en su propio país y cómo habría reaccionado a las convenciones generadas por la sociedad contemporánea. Sabemos que Deleuze considera al director de *Buenos días* [Ohayo, 1959] como uno de los inventores de la imagen-tiempo: su cine elimina el poder de la imagen-acción para dejarse invadir por una serialidad que implanta un riguroso método de puesta en escena en el que la trivialidad de lo cotidiano no permite que el conflicto perturbe una armonía que, sin embargo, produce una cierta sensación de extrañamiento en el espectador. En efecto, en el cine de Ozu cada plano parece contener su reverso, cada imagen su contraria. Así ocurre en las conversaciones filmadas con la cámara frontal y montadas sin record de mirada y así ocurre en los célebres «pillow shots», las codas o transiciones que demuestran, según Deleuze, que todo en la vida es ordinario, que no hay nada notable o singular, ni siquiera la muerte, en el cine de Ozu. Sus naturalezas muertas son el tiempo puro, que solo podrían cambiar en otro tiempo, en el infinito: su estatismo, su imperturbabilidad, son su razón de ser en el mundo. Así, un jarrón, las chimeneas de una fábrica o un tren que cruza el encuadre organizan el tiempo vacío con la misma convicción serena que una conversación banal o un ritual funerario. A Deleuze le parece que Paul Schrader se equivoca cuando afirma que Ozu opone a la fase de lo cotidiano la fase de la disparidad o del momento decisivo: según él las rupturas emocionales en las películas del maestro japonés son observadas como la prolongación lógica de la cotidianeidad en una suerte de simetría inevitable. Esa simetría de la unidad familiar que Ozu quiere conservar a toda costa en la preciosa rigidez de un proyecto estético que habla, sobre todo, de los conflictos generacionales, o lo que es lo mismo, de la presión dialéctica que ejerce el tiempo sobre las perennes estructuras de la tradición.

Café Lumière nace como un encargo de la productora Shochiku, que acogió la mayor parte de la producción de Ozu, para conmemorar el centenario del nacimiento del maestro japonés. Lo que en una etapa inicial del proyecto tenían que ser seis cortos de veinte minutos realizados por otros tantos directores acabó convirtiéndose en un largo en solitario en el que Hou Hsiao-Hsien invocara el espíritu de Ozu lejos de la literalidad. «No he queri-

do volver a ver las películas de Ozu, he confiado en mis recuerdos»,²⁴ confesaba. La composición de algunos encuadres reproduce los equilibrios armónicos de los planos de Ozu, con la cámara situada a la misma altura que la de un hombre sentado, pero es en el argumento donde Hou Hsiao-Hsien parece más preocupado por dejarse poseer por la mirada del director al que rinde tributo. Como en las películas de Ozu, la trama documenta las diferencias entre padres e hijos: aquí es Yoko (Yo Hitoto) la que ignora y se rebela contra el deseo de sus padres de que se case con el hombre que la ha dejado embarazada. Sin embargo, a Hou le interesa de igual modo el abismo de incomunicación que se abre entre Yoko y su padre como el puente de comunicación que se tiende entre Yoko y Hajime (Tadanobu Asano), dependiente de una librería que en su tiempo libre se divierte grabando el sonido de los trenes y los metros, las conversaciones entre los viajeros, los anuncios de los intercomunicadores. Hay la posibilidad de infinitas historias trazadas en círculos que se pisan y se alejan, incapaces de encontrar un centro, de asentarse en un núcleo que les dé sentido: todo se recoge para luego ser abandonado, como si lo importante fuera escuchar la música de lo que está afuera y, por tanto, de lo efímero. Las grabaciones aleatorias de Hajime parecen encontrar su perfecto correlato en los trenes que se cruzan, en los cables eléctricos que los alimentan, en las vías que se superponen. Son, en efecto, una magnífica invocación de lo periférico, la asunción de la dimensión radial de un homenaje que reivindica a Ozu como «recuerdo puro» del propio cine y lo proyecta hacia ese futuro infinito que podía intuirse en sus series de naturalezas muertas, o en los trenes que pasan al fondo del plano. Difícilmente podíamos ver a un personaje de Ozu viajando, tal vez porque el director no creía en los movimientos externos. Por el contrario, a Hou le interesa filmar ese viaje circular por una ciudad de la que parece solo conocer sus medios de transporte, que no llegan a ninguna parte porque pueden llegar a todas. La reencarnación del tiempo de Ozu en *Café Lumière* es el azar de los trenes que se cruzan.

¿Cómo se reencarna el tiempo en una película tan singular como *Copia certificada* [Copie conforme, 2010]? Es imposible copiar el amor, por mucho que queramos recrearlo en otro tiempo, nos dice Kiarostami. Acérrimo defensor del valor artístico de la copia frente al original, James Miller (William Shimmell) ha escrito un ensayo dedicado al tema que acaba de presentar en

²⁴ BURDEAU, Emmanuel y Sylvain COUMOUL, «J'ai le sentiment de mieux comprendre Ozu», *Cahiers du Cinéma*, n.º 596, diciembre 2004, pág. 32.

una pequeña ciudad de la Toscana. La tesis de su ensayo mantiene que no existen los originales, porque en la misma idea de origen persiste la idea de reproducción. Ella (Juliette Binoche: un pronombre que la convierte en todas las mujeres del mundo) es una anticuaria que ha mostrado interés por conocer a James. Se encuentran en la tienda de ella, Ella propone pasear por un pueblo cercano, viajan en coche, disienten sobre las teorías de James sobre la copia y el original, y visitan un museo donde Ella quiere demostrarle que una copia también puede ser original. La pareja contempla la copia de una pintura romana, fechada en el siglo XVIII, que fue tomada por original, y que, de algún modo, anuncia hasta qué punto ese hombre y esa mujer están condenados a representarse como copia, o a ensayar el (des)amor como la representación de algo que nunca fue, o de algo que nunca puede volver a ser.

En la primera parte de la película, que adquiere la forma de un cortejo de teorías y especulaciones, Ella y James coquetean con la idea de ser un proyecto de pareja real. De pronto, la película se repliega sobre sí misma. Hasta el momento, su conversación, que se extiende en tiempo real por las calles de Lucignano, esconde una tensión dramática que por fin estalla en un café, cuando la encargada los confunde por un matrimonio. Es una escena de una magnífica simplicidad, en la que un error induce a que la pareja represente una ficción con todo el aspecto de ser real. Ella sufre una transformación y se convierte en la esposa desechada, la mujer casada con un marido ausente que tuvo que criar sola a su hijo. La metamorfosis es muy hermosa porque apenas se percibe el instante en que se produce, es completamente transparente, y cuando James termina de hablar por el móvil y vuelve a entrar en el café, es como si hubiera entrado en otra película, como si la película entera hubiera viajado por un agujero negro, preparada para revelarse en otra dimensión, que es un presente preñado de pasado.

Cuando Ella empieza a reprocharle a James su actitud de todos estos años, su egoísmo y su distancia, nos damos cuenta de que el tiempo ha transcurrido más rápido que el tiempo real de la filmación. Del tiempo documental ha surgido el tiempo de la ficción, aunque pronto Kiarostami siembra la sombra de una duda: ¿cuál es el original, la pareja que flirteaba en la primera mitad o el matrimonio que pelea con acritud pero también con esperanza de reconciliación en la segunda? ¿No será que al principio esta pareja fingía no conocerse y luego se revela el auténtico vínculo que los unía? Lo que nos impide saber qué es copia y qué es original, desde qué lado del espejo estamos mirando, es el uso de un tiempo flotante, etéreo, que apenas enseña su

duración siguiendo la trayectoria errática de estos amantes agrietados que, en una dirección o en la opuesta, han descubierto que su única posibilidad de amor reside en metamorfosearse en actores. Solo siéndolo pueden modelar el tiempo, rendirse ante él, rebobinarlo o pedirle el favor de que se detenga para contemplarlo cara a cara.

Cada imagen de *Copia certificada* está enmarcada en una puerta o en una ventana, como si la tristeza de Ella y James fuera un cuadro, una copia de la realidad más bella, auténtica y desoladora que la realidad misma. Kiarostami siembra de espejos y reflejos el itinerario de estos dos personajes, y a menudo los enfrenta con el espectador obligándolos a mirar a cámara, como ocurre en la escena del restaurante. En el exterior del local se celebra una boda, en el interior un duelo. El plano-contraplano es doble: no solo se confronta la felicidad posible con el disgusto de la ruptura sino que los rostros de los actores no se miran, el contacto ocular se produce con el fuera de campo en que habita el espectador. En realidad, en esa escena el contraplano somos nosotros; como si nosotros fuéramos, en fin, la copia de la amargura de esa pareja. Kiarostami situó a los actores en una mesa para cuatro, colocados en diagonal, de manera que ambos estuvieran presentes mientras daban la réplica ante la cámara. Presentes en su ausencia, ausentes en su presencia: como el tiempo. Esas secuencias encuentran su reflejo en otras dos en las que Ella y James se miran en un espejo imaginario, que otra vez ocupa la posición del espectador. Ella se maquilla con la esperanza de volver a seducir a James en el restaurante. James observa su reflejo en el plano final de la película, mientras las campanadas de la iglesia le dicen que falta poco para que salga el último tren. En este poema de versos rimados en círculo Kiarostami nos dice que el amor es la copia del desamor, que el cine copia nuestros sentimientos y que la vida imita al arte, aunque esté convencida de su originalidad. Que, en fin, sería del todo incoherente distinguir entre copia y original en una realidad que solo es copia de sí misma.

2.2. EL TIEMPO RESTAURADO

Inevitable recurrir a Borges y su Pierre Menard,²⁵ poeta oscuro y erudito de principios del siglo xx cuya quimérica misión consistió en

²⁵ Así lo hace Asier Aranzubia en su artículo sobre el *Psicosis* [Psycho, 1998] de Gus VAN SANT titulado «Calcomanía y disección», *Cahiers du Cinéma/España*, Especial n.º 1, febrero 2008, pág. 27.

«producir unas páginas que coincidieran –palabra por palabra y línea por línea– con las de Miguel de Cervantes» en el Quijote. Lejos de su intención el incurrir en plagio: «No quería componer otro Quijote –lo cual es fácil– sino *el Quijote*», comenta el narrador. «Inútil agregar que no encaró nunca una transcripción mecánica del original; no se proponía copiarlo». ²⁶ Escrito en 1939 y publicado cinco años más tarde en *Ficciones*, mucho antes que el posmodernismo agujereara los círculos literarios de la década de los sesenta, *Pierre Menard, autor del Quijote* es un relato-ensayo en el que tesis y antítesis son la misma cosa. Cuando el narrador compara un pasaje de *El Quijote* de Cervantes y otro de *El Quijote* de Menard elogiando el segundo sin darse cuenta de que son idénticos, Borges no solo está siendo irónico con el ejercicio de la crítica literaria sino que está dejando intervenir al tiempo como variable que cambia y erosiona los efectos que una obra provoca en su público. Las condiciones de producción han cambiado, las de recepción también: la originalidad es un sueño que sueñan los ilusos.

Cabría preguntarse en quién pensaba Gus Van Sant cuando decidió hacer un *remake* de *Psicosis* [Psycho, Alfred Hitchcock, 1960], si en Jorge Luis Borges o en Pierre Menard. Pensando en Menard estaba convirtiéndose en Borges sin pasar por el estado transitorio del narrador del relato: solo así pueden entenderse sus ingenuas declaraciones en el momento del estreno de *Psicosis* [1998], justificando su opción estética –copiar el original plano a plano, en color y con otros actores– como una manera de acercar la incontestable obra maestra de Hitchcock a un público joven. ¿Para qué, dice Van Sant, cambiar los diálogos, los encuadres, el montaje, de una película que funciona sin conocer el error?

Parece que Van Sant quiere hacer una copia y termina no haciéndola mientras que Menard no quiere hacer una copia y termina haciéndola. La ironía de la ficción borgiana convierte a Menard en un héroe mientras que la falta de ironía de la crítica convirtió a Van Sant en un blasfemo. Volvemos, otra vez, a Borges, que, en *Discusión*, escribió un ensayo sobre Cervantes titulado *La supersticiosa ética del lector*: «La página de perfección, la página de la que ninguna palabra puede ser alterada sin daño, es la más precaria de todas (...) Inversamente, la página que tiene vocación de inmortalidad puede atravesar el fuego de las erratas, de las versiones aproximativas (...) sin dejar el alma en

²⁶ BORGES, Jorge Luis, «Pierre Menard, autor del Quijote», *Ficciones*, Madrid, Alianza, 1999, pág. 47.

la prueba».²⁷ A la sombra de las palabras de Borges, sería demasiado fácil analizar el remake de Van Sant como la simple operación de desmitificación de un clásico intocable. Lo que hace el director de *Drugstore Cowboy* [1989] es apropiarse de las imágenes de Hitchcock para redefinirlas. No hace como Duchamp, pero su intención es parecida: si tenemos que hacer caso de las palabras de Van Sant, narrador de sí mismo probablemente tan poco fiable como el narrador del cuento de Borges, escogió *Psicosis* como ejemplo casual ante los ejecutivos de la Universal para justificar su teoría de que se podía hacer un remake literal de una película de los catálogos del estudio.²⁸ *Psicosis* se convierte entonces en un objeto encontrado, con la peculiaridad de que no se trata de un urinario o un portabotellas sino de una obra legitimada culturalmente.²⁹ En cierto modo, Van Sant lleva al extremo la destrucción del aura del objeto artístico que proclamaba Walter Benjamin al hablar del cine. El objetivo, pues, no es corregir la película de Hitchcock, modificar su dimensión ontológica, sino introducirla en un nuevo flujo de tiempos que cambien la percepción que podamos tener de ella. Podría pensarse que la reproducción mecánica tan cara al cine se duplica aquí con la aparición de un cierto automatismo publicitario o desacralizador, casi como el que nace de una de las sopas Campbell de Warhol.

Van Sant llegó a *Psicosis* por puro azar, aunque Deleuze podría ver en su elección una significativa declaración de principios. Habremos de recordar que el filósofo francés utiliza a Hitchcock como epítome de la imagen-movimiento y a la vez como figura bisagra que empuja al cine al abismo de la imagen-tiempo. Siendo el gran demiurgo, el perfecto constructor del esquema sensoriomotor, el manipulador que no necesita mirar por el objetivo de la cámara, el cineasta del cerebro como creador de formas íntimamente emocionales, Hitchcock inventa la imagen mental, siembra las semillas de la grieta

²⁷ BORGES, Jorge Luis, «La supersticiosa ética del lector», *Discusión*, Madrid, Alianza, 1997, pág. 58.

²⁸ En este sentido, es especialmente ilustrativa la entrevista que Van Sant concedió a James Crotty en la revista on-line *Monk*. Ver «Gus Comes Clean», <http://www.monk.com/display.php?p=People&cid=53>.

²⁹ En *Postproducción* (Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2004), Nicolas Bourriaud explica hasta qué punto este tipo de

apropiación forma parte ineludible de 24 *Hour Psycho* (1997). Kendell Geers aísla secuencias de films conocidos (un gesto de *Teniente corrupto* [Bad Lieutenant, Abel Ferrera, 1991], una escena de *El exorcista* [The Exorcist, William Friedkin, 1973]) y las enlaza dentro de sus vídeo-instalaciones, o aísla escenas de fusilamiento dentro del repertorio cinematográfico contemporáneo para proyectarlas en dos pantallas colocadas frente a frente (*Tw Shoot*, 1998-99).

que abonarán Godard, Resnais y Antonioni. Las películas de Hitchcock están rasgadas por dentro: en ellas las mujeres pueden morir dos veces abandonando a su demiurgo en un bosque de tiempos superpuestos o pueden morir a la media hora de metraje, como le ocurre a Marion Crane (Janet Leigh) en *Psicosis*, abandonando al espectador en la oscuridad de esa grieta. El mismo año en que Hitchcock rompe la cortina de la ducha, Antonioni deja que una mujer desaparezca en una isla sin que el enigma se resuelva. Lo que en *La aventura* [L'avventura, 1960] supone una apertura absoluta a la deriva de la imagen-tiempo, en *Psicosis* supone un desplazamiento del punto de vista demarcado por un desajuste que se transforma en ojo: el primer ojo muere para transformarse en un ojo de muerte, el de ese Norman Bates que ni siquiera sabe que es, también, un cadáver. Podríamos decir que el asesino que no podría matar ni una mosca es portador del virus mortal del tiempo, en el sentido en que reencarna una voz castradora que se niega a marcharse del presente, que le obliga a disecar el tiempo del mismo modo que diseca inquietantes pájaros en un motel al que poca gente llega y del que nadie sale. Bajo la apariencia tranquilizadora y matemática de la imagen-movimiento, materializada en la milimetrada búsqueda del suspense, Hitchcock está luchando constantemente contra la aparición de una representación directa del tiempo que cuestionaría la frialdad geométrica de su perverso y totalitario proyecto cinematográfico: «Aquello que Hitchcock había querido evitar, la crisis de la imagen tradicional en el cine, se produciría no obstante a causa de Hitchcock y en parte a través de sus innovaciones».³⁰

¿No podríamos afirmar entonces que lo que hace Gus Van Sant es restaurar la condición de imagen-tiempo a la que aspiraba, secretamente, el *Psicosis* de Hitchcock? Según Jacques Aumont, uno de los grandes problemas del arte contemporáneo es la conciencia exacerbada y exagerada de la historia: «Toda la reflexión viva sobre el arte ha colocado precisamente en su principio la prohibición de toda teología. Lo nuevo, sin duda, hará siempre la historia, al menos con el tiempo; ya no es la historia la que hace lo nuevo».³¹ La historia continúa, pues, más allá de nuestra voluntad, y lo nuevo puede surgir a partir de una reelaboración o reinterpretación de lo que ya existe. Deleuze es, en este sentido, antihegeliano: todo lo que anuncia el fin de algo resulta ajeno a su discurso filosófico. Hablar de fin es no hablar, no pensar: el pensamiento,

³⁰ DELEUZE, Gilles, *La imagen-movimiento*, o. cit., pág. 286.

³¹ AUMONT, Jacques, *La estética hoy*, Madrid, Cátedra, 1999, pág. 259.

como el arte, debe ser infinito. Van Sant le pisa los talones mientras se identifica con Hitchcock: después de todo, el maestro del suspense vivió sometido a los imperativos de un cine industrial que él reformuló a la medida de su talento y Van Sant abandonó el cine independiente para integrarse en un sistema que no acababa de comprender. Van Sant utiliza a Hitchcock no tanto para certificar el fin de una etapa sino para que celebremos la novedad de otra, que tendrá su feliz materialización en *Gerry*, *Elephant*, *Last Days* [2005] y *Paranoid Park* [2008]. No cabe lamentarse de que todo está hecho, porque todo signo existe para ser pensado de otra manera.

¿Cómo repensar, pues, *Psicosis*? Imposible hacerlo desde el plano de la diégesis, tan esclava de nuestro recuerdo como de la aniquilación de nuestro deseo de sorpresa. Sabemos cuándo la sombra de la muerte va a acuchillar la ducha, sabemos que la voz de la anciana no corresponde a un cuerpo de mujer, sabemos que el detective caerá por las escaleras. Lo sabemos incluso sin haber visto el original, porque toda la historia del cine de horror ha absorbido inconscientemente los hallazgos de la película de Hitchcock. A un nivel narrativo, el *Psicosis* de Van Sant es un fracaso absoluto, y está bien que así sea:³² solo así podremos darnos cuenta, como dice Foucault, que «lo nuevo no está en lo que se ha dicho sino en el acontecimiento de su retorno».³³ Van Sant invoca ese retorno, le da la bienvenida restaurando el curso del tiempo en una suerte de nebulosa infinita en que las mínimas variaciones sobre el original pueden hacernos entender el significado de su copia. Veremos que Van Sant rehace el film de Hitchcock recuperando algunas de sus propuestas formales, que, por problemas técnicos, no pudieron llevarse a cabo en 1960: por ejemplo, el arranque de la película, que Hitchcock quiso ejecutar en un solo plano continuo de grúa entrando en la habitación de hotel donde Marion Crane y su novio acaban de hacer el amor, es retomado por Van Sant, que elimina digitalmente las costuras de los fundidos-encadenados de la solución hitchcockiana reestableciendo sus intenciones primigenias. Es aquí donde Van Sant se distancia de Pierre Menard, Jorge Luis Borges, Andy Warhol y coetáneos de la

³² El comentario de Slavoj Zizek corrobora este fracaso: «(...) La versión de *Psicosis* de Gus Van Sant, que personalmente me inclino a considerar, paradójicamente, más una obra maestra fallida que una obra fallida a secas. La idea de repetir la película plano por plano es ingeniosa, y en mi opinión el problema fue más bien que Van Sant no

fue lo bastante lejos en esta dirección». Ver ZIZEK, Slavoj, «Alfred Hitchcock, o ¿hay alguna forma correcta de hacer un remake de esta película?», *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*, Barcelona, Debate, 2006, pág. 103.

³³ FOUCAULT, Michel, *El orden del discurso*, Barcelona, Tusquets, 2002, pág. 29.

crítica textual: no satisfecho con poder convertirse en el protagonista de *La arquitectura de los moteles*, aquel cuento de J. G. Ballard en el que un crítico de televisión se encierra en una habitación de motel para ver y rebobinar una y mil veces la secuencia de la ducha de *Psicosis*, Van Sant se revela como un cómplice del cineasta al que copia. De ahí que decida, en una opción tan radical como discutible, clavar su más reconocible marca autoral –las nubes que pasan, aceleradas– en el corazón del asesinato de Marion Crane.³⁴ No hay que interpretar esos planos intrusos, fugaces, como un sacrilegio sino como una declaración de principios: la operación de *collage* filmico practicada por Van Sant no es tanto un homenaje como una declaración de autoría compartida.³⁵ No es que Van Sant quiera equipararse a Hitchcock, porque la genialidad no es mensurable, pero su película, repleta de anacronismos y actores chirriantes, pintada a mano con una paleta de colores que se despegan de la pantalla en una suerte de informalismo abstracto, restaura a la vez que destruye las intenciones que atravesaban la obra de Hitchcock para crear otras nuevas. Ocurre lo que dice Deleuze cuando habla de la hendidura:

En un texto violentamente poético, Lawrence describe lo que hace la poesía: los hombres incesantemente se fabrican un paraguas que les resguarda, en cuya parte inferior trazan un firmamento y escriben sus convenciones, sus opiniones; pero el poeta, el artista, practica un corte en el paraguas, rasga el propio firmamento, para dar entrada a un poco del caos libre y ventoso y para enmarcar en una luz repentina una visión que surge a través de la rasgadura, primavera de Wordsworth o manzana de Cézanne, silueta de Macbeth o de Acab. Entonces aparece la multitud de imitadores que restaura el paraguas con un paño que vagamente se parece a la visión, y la multitud de glosadores que remiendan la hendidura con opiniones: comunicación. Siempre harán falta otros artistas para hacer otras rasgaduras, llevar a cabo las destrucciones necesarias, quizá cada vez mayores, y volver a dar así a sus antecesores la incomunicable novedad que ya no se sabía ver.³⁶

³⁴ Resulta discutible que nos enseñe a Norman Bates masturbándose cuando ve a Marion Crane desnuda antes del asesinato de la ducha. Van Sant subraya de un modo un tanto obvio cómo el deseo reprimido de Norman es la causa del asesinato de Marion.

³⁵ Ver al respecto el perspicaz y espléndido

ensayo de MACDOWELL, James, «What Value is There in Gus Van Sant's Psycho», en http://www.offscreen.com/biblio/phile/essays/value_psycho/.

³⁶ DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI, *¿Qué es la filosofía?*, Barcelona, Anagrama, 1993, pág. 204.

A la luz de estas palabras, y a través de lo que parece un acto de vanidad o un despiste rotundo, aparece el tiempo en persona plasmado en un palimpsesto filmico que, más allá de ocultar las huellas de una escritura antigua, las protege para siempre de aquellos falsos artistas que buscarán en ellas excusas para no avanzar, para no proyectarse hacia un futuro dulcemente desconocido.

2.3. EL TIEMPO DUPLICADO

2.3.1. Las mentiras de la percepción

En un ensayo de 1908 titulado *The Memory of the Present and False Recognition*, Henri Bergson reflexiona sobre el fenómeno del ‘dejà vu’ a partir de su propia experiencia. El texto pone como ejemplo una lección que Bergson recibió en la escuela primaria, que en su época se había aprendido de memoria, que olvidó por completo durante mucho tiempo y que, de repente, podía recitar palabra por palabra. Se produce entonces una fisura: Bergson se encuentra a sí mismo dividido en dos, el actor que repite su texto automáticamente y el observador libre que contempla al actor autómatas. Es lo que Ronald Bogue denomina el automatismo onírico del ‘dejà vu’, en el que se produce una total duplicación del presente que reúne los planos de la percepción y la memoria, la acción y la pasividad, la figura del actor y la del espectador. Bogue nos recuerda que Bergson concibe el presente como una entidad doble en la que lo actual (la percepción del presente) coexiste con lo virtual (la memoria del presente). No es que lo virtual vaya detrás de lo actual sino que existen simultáneamente, ambos se agarran del presente, se apropian de él. ¿Cómo se traduce este efecto-espejo, en el que la memoria es la sombra de la percepción, en el fenómeno del ‘dejà vu’? La simultaneidad de lo actual y lo virtual, en general oculta, sale a la luz, se toma conciencia de ella. En el ‘dejà vu’ recordamos algo que no pertenece exactamente a nuestro pasado sino a *un* pasado anónimo, global, un pasado soñado por una memoria oceánica, infinita. Se produce lo que Bergson llama un «falso reconocimiento»: el presente cabalga sobre un falso pasado.

La primera escena se desarrolla con mucha rapidez. Se nota que la han ensayado ya varias veces: cada cual se sabe su papel de memoria. Ahora, las palabras y los gestos se suceden con soltura, sin interrupciones, y se enlazan sin tropezar unos

con otros, como los elementos necesarios de un mecanismo perfectamente engrasado (...) Luego hay un claro, un espacio vacío, un tiempo muerto de duración indeterminada, durante el cual no ocurre nada, ni siquiera la espera de lo que va a seguir (...) Y bruscamente se reanuda la acción, sin previo aviso, y vuelve a ser la misma escena, que se desarrolla una vez más... Pero ¿qué escena?³⁷

El arranque de *Proyecto para una revolución en Nueva York*, novela que Robbe-Grillet publica en 1972, es casi una traslación literal de la teoría del ‘dejà vu’ en Bergson. Este espectacular párrafo inicial no es una excepción en la obra de alguien que, en cine y literatura, ha hecho de la repetición y de la figura del doble recursos expresivos recurrentes. Este texto bien podría servirnos, por ejemplo, para escribir una sinopsis de *El año pasado en Marienbad* [L’année dernière à Marienbad, Alain Resnais, 1961]: un hombre encuentra a una mujer en un hotel, intenta seducirla diciéndole que la conoció hace un año en Marienbad, la mujer no se deja seducir. X y A, por supuesto, parecen saber su papel de memoria, luego hay un claro, un espacio vacío, y vuelve a ser la misma escena, pero ¿qué escena? Allí donde Resnais quiso hacer una película sobre la memoria, Robbe-Grillet quiso hacer una película sobre la persuasión, aunque la clave, tanto para uno como para el otro, está en el «pasado» del título. Resnais no huye del pasado sino que lo recrea para recordarlo en vano. Robbe-Grillet lo tacha de su lista de baile, no le da ningún margen de maniobra:

El famoso pretérito indefinido, «histórico», que no sirve de nada en la vida corriente, pero que es la regla en la novela, no es otra cosa, en efecto, que la glaciación súbita y definitiva del más inacabado de los gestos, del más fugitivo pensamiento, del más ambiguo de los sueños, sentido suspendido, deseo frágil, recuerdo extraviado o inconfesable. Este pretérito «indefinido» es tan indefinido –y seguro, y lleno– como la tumba.³⁸

Cuando Deleuze habla de las diferencias entre Resnais y Robbe-Grillet, dice que ambos abogan por una disolución de la imagen-acción, que se encarna ahora en una representación directa del tiempo, pero para uno eso significa la creación de una «arquitectura del tiempo» y para el otro un «pre-

³⁷ ROBBE-GRILLET, Alain, *Proyecto para una revolución en Nueva York*, Barcelona, Seix Barral, 1973, pág. 7.

³⁸ ROBBE-GRILLET, Alain, *El espejo que vuelve*, Barcelona, Anagrama, 1987, pág. 24.

sente perpetuo» privado de su temporalidad: «En este autor nunca hay sucesión de presentes que pasan, sino simultaneidad de un presente de pasado, de un presente de presente, de un presente de futuro que hacen del tiempo algo terrible, inexplicable». ³⁹ Cuando Robbe-Grillet insiste en que *El año pasado en Marienbad* existe solo en su duración, en un perpetuo presente que excluye por definición el uso de la memoria, que impide que utilicemos los adverbios «antes» y «después», está poniendo sobre la mesa su concepción de la imagen-tiempo: si en la literatura podemos utilizar todo tipo de formas gramaticales para expresar el tiempo del relato, en cine solo podemos conjugar la imagen en presente, porque lo importante de la imagen es su presencia. Paradójicamente, y tal como nos recuerda Noël Burch, Robbe-Grillet quiso hacer un 'cine-escrito' cuando escribía novelas: quizás porque en las palabras de la literatura nunca pudo encontrar ese «presente perpetuo», escribió instrucciones precisas de puesta en escena y montaje en el guión de *El año pasado en Marienbad*, como si, por fin, a través del lenguaje escrito estuviera rodando una película.

Cuando rueda *L'immortelle* [1963], Robbe-Grillet se siente frustrado por la sensación de tener que reproducir lo que ha escrito en el guión. A partir de entonces, empieza a darle menos importancia al proceso de escritura, dejando que las imágenes tomen forma en lo que denomina estructuras de montaje, que no tienen por qué ser lo que entendemos por secuencias convencionales, y que disuelven el sentido clásico de la trama como una gota de ácido disuelve la piel o el suelo: provocando agujeros a través de los que vemos lo que hay detrás, los andamiajes del cuerpo narrativo. Empieza a escribir con la cámara y el montaje. La película nace a menudo de un espacio: un tren en *Trans-Europ-Express* [1966], un bosque en *L'homme qui ment* [1968], la Ópera de París en *Le jeu avec le feu* [1975]. El espacio debe tener una dimensión fractal, versátil y onírica, plantar la semilla de una estructura desligada del relato tradicional. Tomemos, por ejemplo, el bosque de *L'homme qui ment*. ⁴⁰ Situado en la frontera que separa Ucrania de Eslovaquia y Polonia, el bosque de los Altos Tatras era terreno abonado para mil historias de héroes y traidores de la Segunda Guerra Mundial. Robbe-Grillet recuerda que la lista de nombres grabados en los monumentos en honor a la resistencia estaba llena de héroes que eran

³⁹ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 139.

⁴⁰ Para más información sobre los métodos de trabajo de Robbe-Grillet, consultar esta

excelente entrevista: BROWN, Royal S., «An Interview with Alain Robbe-Grillet», *Literature/Film Quarterly*, vol. 17, n.º 2, primavera de 1989, págs. 74-83.

traidores, como ocurría en el cuento de Borges que sirvió como punto de partida de *La estrategia de la araña* [Strategia del ragno, Bernardo Bertolucci, 1970]. El bosque y el héroe que es a la vez traidor originan la estructura de una película que hace del tema del doble su motor formal y narrativo. Contaba François Brion, la protagonista de *L'immortelle*, que en una ocasión Robbe-Grillet movilizó a todo el equipo para rodar un solo plano en una hora del día muy concreta. Una vez preparado el plano, el operador se dio cuenta de que la sombra proyectada de las escaleras dividía el cuadro en tiras horizontales blancas y negras, absolutamente iguales. Robbe-Grillet había detectado que la sombra se proyectaba de ese modo, y esa era la sombra del doble que quería para su película. La puesta en escena responde a la duplicación que Robbe-Grillet ve por todas partes y en todos los signos, como si el mundo estuviera recubierto de espejos. Cuando percibe que la mujer del operador de *L'Eden et Après* [1970] se parece mucho a la actriz protagonista, incluye una escena en la que Violette (Catherine Jourdan) ve a su doble en el desierto tunecino. Lo mismo ocurre con la imagen y el sonido: en literatura, una frase solo puede hablar de la imagen o del sonido, pero nunca de los dos al mismo tiempo. Eso es patrimonio del cine, obligar a ver y a escuchar, estimular dos sentidos a la vez, procurar que entre los dos no se produzca una tautología sino una división, una ruptura, un divorcio creador.

Cuando Robbe-Grillet programó un ciclo compuesto por cuarenta de sus películas favoritas, entre los títulos que seleccionó se encontraban, entre otros, *L'hypothèse du tableau volé* [1979] y *Genealogías de un crimen* [Généalogies d'un crime, 1997], de Raúl Ruiz; *El manuscrito encontrado en Zaragoza* [Rekopis znaleziony w Saragossie, 1965] y *Sanatorium pod Klepsydra* [1973], de Wojciech Has; *El discreto encanto de la burguesía* [Le charme discret de le bourgeoisie, 1972] y *Ese oscuro objeto del deseo* [Cet obscur objet du désir, 1977]; *El reportero* [Professione: Reporter, 1975] e *Identificación de una mujer* [Identificazione di una donna, 1982], de Michelangelo Antonioni; *Carretera perdida* [Lost Highway, 1997] y *Mulholland Drive* [2001], de David Lynch; *El elemento del crimen* [Forbrydelsens element, 1984] y *Europa* [1991], de Lars von Trier; y *La conversación* [The Conversation, 1974], de Francis Ford Coppola. Al hilo de esta película, por la que sentía una rendida admiración, Robbe-Grillet hablaba de la tensión que existe entre lo realista y lo real, tensión que atraviesa la problemática narrativa de todos los films citados. Lo realista es lo contrario de lo real: en lo realista puede existir una intriga que se resuelve, que se aclara, que se desenreda bajo el influjo de la lógica; en lo real, por el

contrario, no hay más que agujeros, paradojas, contradicciones, fisuras, movimientos. Robbe-Grillet tiene como modelo la literatura de Kafka, que, con excepción de *La metamorfosis*, el único de sus textos adscrito a las coordenadas del género fantástico, trabaja con un exceso de precisión de lo real para que de allí surja lo extraño, lo absurdo, lo disonante. Sin embargo, no es su dimensión de hacedor de inventarios, de sublimador de lo objetual para llegar a lo espectral, el legado que Robbe-Grillet ha dejado para el cine contemporáneo. Noël Burch supo ver su importancia poco después del estreno de *L'immortelle*, cuando reconoció que el escritor francés había conseguido crear una narración «proliferante» que, a partir de una idea-célula, se reproducía en un cristal de ideas coherente incluso en sus contradicciones; una tela de araña que siempre remitía a su centro, a su origen. Es el suyo un cine que se comunica desde el interior y hacia el interior, y en esa doble fuerza vectorial encuentra su verdadera inocencia. Nada hay que interpretar porque la pureza de los enigmas que ofrece, la esencia de su misterio, está en su sola existencia. Es un cine que pide ser contemplado, que tiene suficiente con nuestra mirada para desplegarse con todas sus paradojas, pero que se repliega hacia dentro como los cuernos del caracol cuando intentas tocarlo. Es el cine que comprobamos que le gusta a Robbe-Grillet si repasamos la lista de sus películas favoritas. Aunque le reprochamos una ausencia flagrante: Brian De Palma.

No es casual que las películas más personales de Brian De Palma (las que lo acreditan como guionista) empiecen con un sueño o con una escena que pertenece a otra película. La primera secuencia de *Vestida para matar* [Dressed to Kill, 1980] es la fantasía erótica de Angie Dickinson, a la vez reformulación de la escena de la ducha en *Psicosis*. El arranque de *Impacto* [Blow Out, 1981] muestra la escena de un film de terror que acaba con un grito nada convincente doblado por la actriz protagonista. El inicio de *Doble cuerpo* [Body Double, 1985] ilustra el rodaje de una película de vampiros, interrumpido por el actor principal, incapaz de vencer su claustrofobia al tener que acostarse en un ataúd. Todos estos ejemplos explican «la confusión de la percepción» de la que habla Assayas al reflexionar sobre el cine de De Palma: en el presente de la proyección se filtra otro presente artificial que, desde el deseo o el trucaje, desde lo onírico o lo especular, tensa la relación del espectador con el tiempo de lo que está viendo. Lo importante es el juego con los dispositivos, el cine transformado en laberinto de espejos. En este sentido, *Femme Fatale* no es una excepción: la primera imagen de la película pertenece a otra película, *Perdición* [Double Indemnity, Billy Wilder, 1944], cuyo final ocupa toda la pantalla. Un

leve movimiento de cámara nos revela que *Perdición* se emite por televisión y que hay alguien, una mujer, que la está viendo porque su cara se refleja en la pantalla. En ese preciso momento, De Palma está definiendo la dimensión duplicada —o bipolar— de *Femme Fatale*, subrayada por ese «double» del título original del clásico de Wilder. Se confirma la doctrina pitagórica de la transmigración de almas, se produce una reencarnación: si Platón entendía el aprendizaje como el ejercicio de la reminiscencia, Laure Ash (Rebecca Romjin Stamos) se contagia del espíritu de Barbara Stanwyck para desplegar los letales encantos que asociamos al arquetipo de la mujer fatal. Se desencadena un doble movimiento de creación y de borrado: cuando, en relación a *L'homme qui ment*, Robbe-Grillet menciona que «toda la historia solo progresa mediante la anulación de cada cosa en su contrario»,⁴¹ está hablando sin saberlo de cómo el arquetipo de la mujer fatal se destruye y revive en la nueva silueta, el nuevo contorno que ya se refleja en el espejo. Siguiendo a Bergson, si el objeto fuera Romjin Stamos (lo actual), Barbara Stanwyck sería su recuerdo (lo virtual), que se forma simultáneamente. Lo que hace De Palma es adueñarse de esa simultaneidad para utilizarla como motor de la película.⁴² La película, como muchas de las obras del «nouveau roman», se repite, se dobla sobre sí misma, como si las paredes del relato se duplicaran por la fuerza de un eco o la lógica impecable de un espejo. Esta es la simultaneidad de la percepción del cine contemporáneo confrontada a su sombra, ese cine clásico que De Palma siempre ha querido llevar a su terreno: el de la versión de un compositor que conoce el orden de las notas pero, al tocarlas, prefiere romper la partitura.

La relación de De Palma con el cine de género nos recuerda a la del propio Robbe-Grillet con la novela realista, de la que quiso desmarcarse con una colección de textos que, de forma casi programática, reunió en *Por una novela nueva*. El autor de *Las gomas* escribe «¿De qué sirven las teorías?» en 1955, el mismo año en que François Truffaut publica su célebre y polémico «Una

⁴¹ ROBBE GRILLET, Alain, *El espejo que vuelve*, o. cit., pág. 62.

⁴² No extraño que, en muchas de las entrevistas de promoción de *Femme Fatale*, Brian De Palma no perdiera la ocasión de destacar las similitudes entre su película y *Mulholland Drive*, deshaciéndose en elogios ante la misteriosa narrativa de aquella. Lynch fue el primer director a quien De Palma le

pidió que se prestara a aparecer en la suntuosa secuencia inicial de *Femme Fatale*, situada en el Palais del Festival de Cannes. Si en lugar de *Este-Oeste* [Est-Ouest, 1999], de Régis Wargnier, la película proyectada en la sesión de inauguración del certamen francés hubiera sido *Mulholland Drive*, el juego de espejos que propone *Femme Fatale* habría sido más perfecto si cabe.

cierta tendencia del cine francés» sentando las bases (por negación: hay que eliminar de raíz el cine académico, literario, de *qualité*) de la Nouvelle Vague. El ensayo de Robbe-Grillet reacciona más ante los críticos que ante los novelistas: los críticos son los que están instalados en la fantasía del escritor genial y atormentado, el mediador entre el mensaje divino que capta y traduce la letra impresa y el mortal corriente. Según Robbe-Grillet, la corriente del «nouveau roman» ha existido siempre: Flaubert fue su gran representante en 1860, Proust en 1910, Kafka en 1924. Cada uno tiene su tiempo y su fecha de caducidad, pero todos ellos se desprendieron del papel del escritor como poseedor del mundo, como espeleólogo de las pasiones humanas que descubre el alma oculta de las cosas no para perturbar al lector, sino para tranquilizarlo. «No solamente nosotros no consideramos ya el mundo como posesión nuestra», sostiene Robbe-Grillet, «calcada sobre nuestras necesidades y domesticable, sino que además no creemos ya en tal profundidad». ⁴³ El escritor francés parece predecir lo que dice Deleuze cuando escribe sobre la imagen-tiempo, materializada en ese cristal «bipolar, o mejor dicho bifaz» que es el fruto de una aceleración o una fragmentación que produce una opacidad pero también una tersura, una claridad que es «la prueba de lo eterno». ⁴⁴ Cuando Deleuze habla de cristal parece que lo haga pensando en un espejo que nos arrebatara el mundo en el que creíamos creer: es la duplicación de su reflejo lo que nos despierta de nuestro letargo. No hay más verdad que la que enseña un mundo falso y en descomposición.

¿Podría calificarse *Femme Fatale* como el *Marienbad* de Brian De Palma? Igual que en la película de Resnais, los personajes de este peculiar film *noir* parecen vivir en una eterna reminiscencia de sí mismos: son fantasmas que provienen del macrocosmos del cine clásico y del imaginario del propio De Palma. La figura del laberinto, tan recurrente en los meandros mnemónicos del universo creado por Resnais y Robbe-Grillet, encuentra su eco, su duplicidad, en los laberintos que De Palma crea para que sus personajes se muevan en círculo, dispuestos a repetir esa lección que Bergson había aprendido de memoria cuando era niño y ahora era incapaz de recordar. Sonámbulos en un mundo de falsas apariencias, buscan a menudo una salida que no llega a ninguna parte. Por eso la virtuosa secuencia del robo de la serpiente de diamantes obedece a la lógica de un laberinto de espejos que

⁴³ ROBBE-GRILLET, Alain, *Por una novela nueva*, Barcelona, Seix Barral, 1965, pág. 30.

⁴⁴ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 125.

nos devuelven un reflejo deformado: la banda sonora de Ryuchi Sakamoto es un pastiche del bolero de Ravel, los créditos de *La vida prometida (Este-Oeste)* interrumpen la escena como abriéndose paso en un universo al que no pueden pertenecer, las siluetas de dos mujeres hacen el amor tras el cristal blanco de un cuarto de baño negándonos su imagen por un instante. La musicalidad de la secuencia, coreografiada desde una fragmentación que anuncia la importancia que tendrá la repetición en la personal gramática de De Palma, evoca la lógica imposible pero cartesiana de un sueño. Porque *Femme Fatale* es una película soñada.

El magnífico tráiler de *Femme Fatale* concentra toda la película en dos minutos. Acelerando en 'fast-forward' y parando en contados momentos cuando el plano es en cámara lenta, De Palma le ofrece la oportunidad al espectador de vislumbrar incluso los créditos finales. El tráiler termina con este rótulo: «Acabas de ver la nueva película de Brian De Palma. ¿No la has captado? Prueba otra vez». El 'dejà vu' se erige como leitmotiv del relato: es necesario ver dos veces para elaborarlo, para comprender sus reverberaciones. Después del robo, se abre una elipsis de siete años: ahora Laure Ash es la esposa de un diplomático, que ha vivido todo este tiempo bajo otra identidad para escapar de la banda de ladrones de joyas a la que traicionó. Un paparazzi, Nicolas Bardo (Antonio Banderas), capta una instantánea de ella saliendo de un coche. Ha de recuperar su imagen, no puede permitir que esa foto se publique. El encuentro con Bardo en un hotel anónimo se salda con una caída que parece mortal. Cuando los padres de Lily confunden a Laure Ash con su propia hija, la rescatan y le dan cobijo en su casa. La escena del despertar de Laure está presidida por la voz de un televisor, que nos pone sobre aviso: «¿Usted ha visto en sueños o ha percibido un acontecimiento que luego ha ocurrido?». La secuencia está repleta de pistas, de signos que nos anuncian que lo que está ocurriendo forma parte de un sueño («La estética del desdoblamiento da origen a lo que podríamos llamar situaciones-ecos, o reflejos, notables sobre todo por su concreción»,⁴⁵ dice Ludovic Janvier hablando del «nouveau roman»): el reloj que marca las 3.35 de la tarde será el reloj que marca las 3.35 de la tarde en la iglesia y en la comisaría, el agua rebosante de la bañera se duplicará en el agua rebosante de la pecera. Esta operación de desdoblamiento se pone en marcha cuando Laure Ash se encuentra con su doble en un momento de extraña belleza, que no desentonaría en un film de

⁴⁵ JANVIER, Ludovic, *Una palabra exigente*, Barcelona, Barral, 1972, pág. 50.

Dario Argento. Desde su escondrijo contempla la llegada de Lily, los sollozos y el desconcierto antes de su suicidio. Laure observa, en cierto modo, su propia muerte sin hacer nada por evitarla, como si hubiera una pantalla entre ella y lo que ve: como si estuviera, en fin, viendo una película. Es cuando Laure se transforma en espectadora de la muerte de su doble que *Femme Fatale* entra en la fase REM de un sueño que solo reconoceremos como tal si vemos el film más de una vez.

El cine de De Palma es fetichista, adora los objetos. Es la herencia de Hitchcock, que puso en práctica esa idolatría antes de que el «nouveau roman» la convirtiera en uno de sus signos de identidad. En su hermosa exégesis sobre el cine de Hitchcock en *Histoire(s) du Cinéma*, Godard enumera los elementos que recordamos de las películas del cineasta británico para demostrar que su control del universo no dependía de las tramas, a menudo inverosímiles, que las sostenían sino de los objetos que concentraban el sentido de su poética: el vaso de leche de *Sospecha* [Suspicion, 1941], la botella de uranio de *Encadenados* [Notorious, 1946], el encendedor de *Extraños en un tren* [Strangers on a Train, 1951], las tijeras de *Crimen perfecto* [Dial M for Murder, 1953], la avioneta de *Con la muerte en los talones* [North by Northwest, 1959]... Todos ellos objetos que sintetizan el recuerdo que el espectador tiene del cine de Hitchcock y que condensa la propia mirada del cineasta. Cuando Roland Barthes califica a Robbe-Grillet como un escritor objetivo, lo hace teniendo en cuenta que, en sus minuciosas descripciones, convierte al objeto en un espectáculo, como si este estuviera reflejado en un espejo cuya imagen aspira al impacto en la platea, espera un aplauso. En esa espectacularización del objeto se produce también una operación de vaciado del significado convencional de ese objeto. Es una descripción que, según Barthes, reemplaza al objeto, destruye su realidad para trasladarla a lo imaginario, de donde renacerá reforzada. La obsesión por el detalle en la descripción difumina al objeto, que puede ser sustituido por cualquiera de los fragmentos que lo componen. El objeto es la nada, el grado cero de la escritura al que Barthes dedicó un bello libro. Por eso muchos de los protagonistas de la obra de Robbe-Grillet no tienen nombre propio, porque se les trata como objetos impenetrables cuya verdadera naturaleza ha sido descubierta. La descripción objetiva de los plataneros tropicales de un paisaje X, como ocurre en la novela *El mirón*, podría hacernos pensar que Robbe-Grillet quiere captar la materia prima de la realidad, pero entonces estaríamos obviando que lo que aparece ante nosotros es un mundo que solo tiene cabida en la ficción, que solo se explica a sí mismo a partir de sí

mismo. Es lo que ocurre en el cine de De Palma: el cubo de sangre de *Carrie* [1976], la sierra mecánica de *El precio del poder* [Scarface, 1983], el cochecito de bebé de *Los intocables de Elliot Ness* [The Untouchables, 1984], la taladradora de *Doble cuerpo*... Todos son objetos que se han vaciado a cámara lenta para cargarse de otro significado que solo tiene que ver con su poder para condensar la fuerza poética de un proyecto creativo.

No es casual que Robbe-Grillet prefiriera calificar al «nouveau roman» con otra etiqueta, «l'école du regard», la escuela de la mirada. En sus novelas el narrador siempre es un *voyeur* que también es un detective y un forense. La mirada funciona como un escalpelo de la realidad: las palabras diseccionan las imágenes. El resultado es el informe anatómico de «una realidad inmanente a las palabras. Se trata sobre todo de una aventura del lenguaje».⁴⁶ El mirón, el detective y el novelista son una misma persona que se investiga a sí misma a través de las palabras. En *Las gomas* el detective Wallas hace pesquisas para descubrir quién ha matado al profesor Dupont; en *El mirón*, el policía es otro, quizás el narrador, que levanta acta notarial del asesinato que comete un viajante de comercio recién desembarcado en una isla. A veces estos detectives se descubren como criminales porque el relato también los pone a ellos bajo sospecha. La mirada está asociada inevitablemente a la imaginación: del cientifismo aparente del lenguaje, de su naturaleza clínica y distante, surge una feroz subjetividad.

Nicolas Bardo tiene un proyecto catedralicio entre manos: la elaboración de un cuadro inmenso, construido a base de cientos de fotografías, que será la pintura cubista del barrio de Belleville que él percibe desde su balcón. La primera vez que vemos a Bardo vemos, también, lo que él mira a través de su objetivo gracias al recurso, tan propio del cine de De Palma, de la pantalla partida: Laure Ash se duplica en su representación. Una foto robada a partir de una cuidadosa pero vulgar puesta en escena —el momento en que el fotógrafo se hace pasar por ciego será el momento en que el pasado de Laure salga a la luz— se convertirá en el motor de la acción. De Palma niega la dimensión *voyeurística* de Bardo⁴⁷ pero es innegable que encarna a un personaje prototípico de su filmografía. El ex combatiente de la guerra de Vietnam Jon Rubin (Robert de Niro) pretende ganarse la vida

⁴⁶ JANVIER, Ludovic, *Una palabra exigente*, o. cit., pág. 127.

⁴⁷ «Un tipo que hace fotos no es un *voyeur* (...) La única vez que he utilizado esta figura

de estilo es en *Doble cuerpo*». ALION, Yves, «Entretien avec Brian De Palma», *L'Avant-Scène Cinéma*, mayo de 2002, págs. 96-97.

filmando la vida de los vecinos de la casa de enfrente en *¡Hola, mamá!* [Hi, Mom!, 1970]; Grace (Jennifer Salt) ve por la ventana el asesinato de Philip (Lisle Wilson) en *Hermanas* [Sisters, 1973]; Jake Scully (Craig Wasson), que consume sus noches solitarias espionando a Gloria (Deborah Shelton) desde el apartamento de un amigo, es testigo de su asesinato en *Doble cuerpo...* Todos tienen en común el acto de poner en práctica un cierto fracaso de la mirada. Jon Rubin descubrirá que no puede hacer la película con su material de espionaje doméstico, y tanto Grace como Jake se darán cuenta de que un elemento capital de la escena violenta que contemplaron desentonaba en el conjunto. Lo que diferencia a Nicolas Bardo de sus antepasados *voyeurs* es su condición de artista aficionado, de demiurgo que quiere reproducir el universo entero de su percepción en un *collage* monumental. La realidad y sus fragmentos, la realidad como suma de objetos pero también como suma de sus percepciones.

Robbe-Grillet explica de forma diáfana el proceso de creación del relato del «nouveau roman» como una abigarrada producción de sentido que, objeto a objeto, palabra por palabra, transfigura la realidad describiéndola palmo a palmo, sabiendo a ciencia cierta que las piezas del puzzle nunca acaban de encajar:

Al principio no da una visión de conjunto, parece nacer de un diminuto fragmento sin importancia –lo más parecido a un punto– a partir del cual va inventando unas líneas, unos planos, una arquitectura; y se tiene tanto más la impresión cuanto que de pronto se contradice, se repite, se reanuda, se bifurca, etc. Sin embargo, empieza a vislumbrarse algo, y cree uno que ese algo va a precisarse. Pero las líneas del dibujo se acumulan, se sobrecargan, se niegan, se desplazan, hasta tal punto que se pone en duda la imagen a medida que va construyéndose. Unos cuantos párrafos más y, cuando la descripción acaba, se da uno cuenta de que no ha dejado tras de sí nada en pie: se ha realizado en un doble movimiento de creación y aglutinamiento, que encontramos por otra parte en el libro a todos los niveles y en particular en su estructura global.⁴⁸

De Palma parece opinar lo mismo, otorgando a la conclusión de *Femme Fatale* la categoría de ‘summa’ de todas sus obsesiones como artista: «Los pintores se sientan delante de una fachada y esperan a la luz para captarla correc-

⁴⁸ ROBBE-GRILLET, Alain, *Por una novela nueva*, o. cit., págs. 165-166.

tamente, mirándola durante meses y meses hasta que el cuadro cobra sentido. De eso trata la película. La historia está en el cuadro. Todo está en el cuadro. Este *collage* reúne todos los elementos de la película: ‘dejà vu’, repetición, yuxtaposición, todos los temas que he tratado durante años». ⁴⁹ En el conciso tercer acto de *Femme Fatale*, Nicolas Bardo toma la foto que le faltaba para completar su ciclorama, su obra panóptica, que el espectador puede contemplar en todo su esplendor durante los créditos finales. Toda la película se dirige a la consecución de esa majestuosa arquitectura de la ficción, ese *collage* que parece haber sido diseñado por David Hockney. El proyecto de Nicolas Bardo tiene un desarrollo simétrico al de Jack Terry (John Travolta) en *Impacto*, pero el resultado es sensiblemente distinto: aquel bondadoso ingeniero de sonido salva el grito fingido de la película de terror que tiene que doblar con el grito verdadero de su malogrado objeto de deseo, mientras que Bardo alicata su cuadro con lo que puede ser y será la prueba de una bonita historia de amor. Es la última de las licencias poéticas que De Palma se toma con el arquetipo de la ‘femme fatale’: el ‘dejà vu’ le ofrece la posibilidad de redimirse, de no ser castigada por la ficción. De Palma contradice así el destino de las mujeres fatales que, como Barbara Stanwyck al final de *Perdición*, suelen morir para expiar sus pecados. Se cierra el círculo, se impone un orden en el que «el tiempo se halla cortado de su temporalidad». ⁵⁰ El sueño premonitorio de Laure Ash —que vincula a la película con otro clásico del film *noir*, *La mujer del cuadro* [Woman in the Window, Fritz Lang, 1945]— le ha dado la oportunidad de renacer de sus cenizas, de cambiar su destino durante una secuencia de hechos que parecía predeterminada y que ella revienta por dentro, transformando la morfología de la película con solo una, dos, tres variaciones que empiezan por evitar un suicidio y acaban en una oportuna caída que la salvará de la muerte.

2.3.2. La memoria se olvida

Cuando Gilles Deleuze habla de *Te amo, te amo* [Je t’aime, je t’aime, 1968], lo hace admirando la capacidad de Alain Resnais para instalarse en diferentes capas de pasado coexistentes, y desde allí, saltando alegremente de una a otra, organizar una memoria de las edades del mundo que se fragmenta casi en una

⁴⁹ SMITH, Gavin, «The Name of the Game is Dejà Vu in *Femme Fatale*», *Film Comment*, n.º 38, vol. 6, noviembre/diciembre 2002, pág. 30.

⁵⁰ ROBBE GRILLET, Alain, *Por una novela nueva*, o. cit., pág. 173.

proporción cuántica, descolocando la posición del sujeto, haciéndola desaparecer intermitentemente. Es lo que ocurre cuando Ridder (Claude Rich), fracasado suicida, acepta participar en un experimento en el que puede viajar en el tiempo y visitar una «imagen-recuerdo» que le servirá para reconstruir su relación de amor con Catrine (Olga Georges-Picot), que ha muerto por accidente (o quizás asesinada por él). Se trata de repetir una vida para volver a vivirla: si el Scottie Ferguson de *De entre los muertos* creía firmemente en recrear a su amante muerta *repitiéndola* en otra mujer, su doble, a Ridder se le da la oportunidad de buscar a su objeto amoroso entre las capas de su pasado, como si fuera alguien que busca un amuleto en un baúl lleno de arena. Scottie es el demiurgo de su propia estrategia necrófila, Ridder está a merced de una máquina que le obliga a navegar por todas las capas de pasado para llegar al momento pregnante de su amor. La imagen a la que Ridder quiere volver es idílica: él saliendo del mar en una playa de la Riviera, su amante esperándole tendida en la playa. Es una imagen que acaba por desintegrarse en decenas de subimágenes con las que conecta de una forma perversa, atormentando a este hombre que vive en una pesadilla en forma de bucle. «Nuestro único objeto de estudio es el tiempo», dice el jefe del centro de investigación del experimento. Pero la máquina deja de funcionar, y el tiempo se desmenuza para producir lo que Deleuze llama «reparticiones variables entre los puntos del continuo». Es ese tiempo el que interesa a Resnais, porque es la clase de tiempo que deviene en memoria, o en la conversión del cerebro en mundo. En ese agujero negro de tiempo, continuo en su tenebrosa continuidad, Ridder revisitará su vida para escenificar una muerte, la de Catrine (la de su recuerdo de Catrine) y un renacimiento (el suyo propio).

Te amo, te amo se adelanta en más de tres décadas a *Olvídate de mí* [Eternal Sunshine of Spotless Mind, 2003] en sugerir hasta qué punto el recuerdo del sujeto amoroso no es más que un mapa de información sentimental, la cartografía digital de una emoción. Cuando Joel (Jim Carrey) se entera de que Clementine (Kate Winslet) ha acudido a Lacuna Corp. para borrar los recuerdos de su relación, quiere hacer lo mismo. El doctor Krasinski (Tom Wilkinson) le informa de que tiene que traer todos los objetos que le evoquen un recuerdo de Clementine para dibujar un mapa de ella, y entonces el proceso de borrado será cronológicamente inverso, desde la memoria más reciente hasta el corazón de la memoria, o lo que es lo mismo, hasta la imagen-génesis de la relación. «Cada uno de nuestros recuerdos tiene un núcleo emocional», explica Krasinski, «y una vez erradicado este nú-

cleo, empieza el proceso de degradación». Para José Van Djik el mecanismo que suprime la memoria de los protagonistas de *Olvidate de mí* encarna el significado del término «biomedia», acuñado por el filósofo de la ciencia Eugene Thacker para definir las transformaciones del cuerpo a través de las prácticas de codificación, recodificación y decodificación de la bioinformación. Los cuerpos, según Thacker, son materiales e inmateriales, biológicos e informáticos. Las modernas máquinas de escaneo digital del cerebro no determinan la materia de la memoria, no precisan su peso y textura, pero sí muestran los cambios metabólicos vinculados con cierta actividad neurológica, desde la esquizofrenia hasta el síndrome de estrés post-traumático que, sin ir más lejos, sufre Joel después de ser abandonado por Clementine. Llegará un día, concluye Van Djik, en que lo digital no solo examinará con más precisión todos estos procesos sino que influirá en el mismo proceso cognitivo. ¿Por qué? Thacker asegura que los procesos informacionales nunca dejan el cuerpo intacto: después de someterse a la máquina de borrado de recuerdos, el cerebro de Joel queda dañado, porque la memoria informática y la humana se han fusionado en una sola operación de metamorfosis. La máquina no reprograma el cerebro, sino que el cerebro pasa a compartir el mismo tiempo digital de la máquina.

Es curioso que Gondry insista en eliminar la evidencia de ese tiempo digital reduciendo a la mínima expresión sus efectos visibles. *Olvidate de mí* es una película rica en efectos, pero no digitales: los juegos con la iluminación, los cambios de decorado, el ralentí y el acelerado, y la posición de la cámara funcionan como un elogio de las estrategias ilusionistas del cine clásico, asesinado por la incrustación, en pantallas azules, de efectos generados por ordenador. A medida que Joel va borrando el recuerdo de Clementine, esta queda fuera de foco, o la oscuridad invade su rostro. La pérdida de foco la borra literalmente del plano sin recurrir a ningún efecto de posproducción. Lo mismo ocurre cuando Gondry ensombrece el entorno de Joel iluminando solamente los personajes que lo amenazan. Este enfoque 'low tech', que Gondry desnudará aún más en *La ciencia del sueño* [The Science of Sleep, 2006] y que le convertirá casi en hermano gemelo del canadiense Guy Maddin, es una declaración de principios a favor de lo analógico que demuestra hasta qué punto la película rechaza su genealogía digital. Es ciencia-ficción casera, donde la máquina que borra recuerdos es un simple casco de plástico, y la eficacia de sus funciones depende de unos cables que no acaban de funcionar y un operario que no parece cualificado.

Olvídate de mí quiere ser imagen-tiempo cuando parece predestinada a ser imagen no-tiempo.

Garrett Stewart admite la filiación deleuziana de *Olvídate de mí* introduciendo en su lectura de la película un concepto, el del pliegue, que Deleuze le pide prestado a Leibniz para explicar la condición barroca. ¿En qué sentido contemporaneiza *Olvídate de mí* el concepto de pliegue? Según Deleuze, el barroco lleva al pliegue hasta el infinito, y en dos direcciones, «como si el infinito tuviera dos pisos: los repliegues de la materia y los pliegues en el alma (...) A cada piso le corresponde precisamente un laberinto: el laberinto del continuo en la materia y sus partes, el laberinto de la libertad del alma y sus predicados». ⁵¹ El pliegue actúa como una envoltura, porque replegar es implicar, envolver, y el sujeto que envuelve los dos pisos del pliegue es el hombre. Hay que hacer, pues, una criptografía del hombre para entender el modo en que el pliegue une los dos pisos, el material y el espiritual, de los que habla Deleuze, que a su vez se organizan como laberintos replegados infinitamente sobre sí mismos. No erraríamos el tiro afirmando que *Olvídate de mí* aspira a ser la filmación de esa criptografía, la transcripción en imágenes del mensaje oculto de una memoria que se reexamina sometiendo al tiempo de examen a una tensa oscilación. Esa transcripción está compuesta por segmentos de sentido organizados de forma serial, que evocan el esquema estructural de algunos de los vídeos musicales dirigidos por Gondry, especialmente el de *Star Guitar*, de los Chemical Brothers, y el de *Around the World* de Daft Punk. En ellos, existe un motivo que se expande a partir de repeticiones y bucles, creando un patrón de conducta narrativa. No en vano la reiteración de frases y gestos robados de la memoria material de la relación de Joel y Clementine –los objetos–recuerdo que se han impregnado de ella, y que Joel entrega en la consulta del doctor Krasinski– es el pérfido truco que Patrick (Elijah Wood) utiliza para seducir a Clementine, como si creyera que la estructura genética del amor solo obedece a la serialidad de los motivos que la componen. El amor hacia el interior y hacia el exterior, replegándose sobre sus trampas y placeres para volver al mismo punto en el que se acabó con el fin de reiniciarse con la memoria intacta, sabiendo que el proceso de demolición –esos coches que caen en medio de la calle

⁵¹ DELEUZE, Gilles, *El pliegue. Leibniz y el Barroco*, Barcelona, Paidós, 1989, pág. 11.

mientras Joel borra de su mente a Clementine, esa niebla que lo separa del mundo— será el mismo, pero valdrá la pena vivirlo.

Cuando aparecen los créditos de *Olvídate de mí* sobre la imagen de Joel llorando desconsolado en el asiento del conductor de su coche, han transcurrido diecisiete minutos de película. El prólogo es, en realidad, un epílogo: Gondry, con la connivencia de su coguionista, Charlie Kaufman, ha pulsado la tecla del ‘fast-forward’ para que la introducción a la (segunda) historia de amor de Joel y Clementine funcione, en el último tercio de metraje, como un ‘dejà vu’ para el espectador. La repetición ha vuelto a poner en contacto a los amantes. Mientras tanto, los dos pisos a los que se refiere Deleuze cuando habla del pliegue se manifiestan con claridad mientras Joel se somete al proceso de borrado de memoria. La desaparición de sus recuerdos de Clementine se mezcla con las voces del equipo que se encarga de la operación. El laberinto de lo material y el laberinto del alma cruzan sus alambicados caminos en un punto que es la película, la crónica fotosensible de un amor común e idiota.

El neurólogo Oliver Sacks ha documentado el caso de un hombre que había perdido parte de su memoria hasta tal punto que, ya viejo, no podía reconocerse en el espejo. Cuando se miraba en él, era otro al que veía, porque su memoria había decidido pararse en 1945, enfrentándose entonces a un vacío de treinta años. En su cabeza seguía teniendo diecinueve, la Segunda Guerra Mundial acababa de terminar, ni siquiera podía dar crédito a una foto de la Tierra hecha desde la Luna, porque el ser humano, estaba seguro, aún no la había pisado. La duda era su estado permanente: al preguntarle si era la primera vez que veía a una persona X, se mostraba incapaz de decir ni que sí ni que no. El pasado reciente no existía, no tenía ningún recuerdo del presente. Sacks escribió en sus notas: «Está, digamos, aislado en un momento solitario del yo, con un foso o laguna de olvido alrededor... Es un hombre sin pasado (ni futuro), atrapado en un instante sin sentido que cambia sin cesar».⁵² Las palabras de Sacks parecen retratar al Leonard (Guy Pearce) de *Memento* [Christopher Nolan, 2002], que busca sin descanso al asesino de su esposa mientras intenta recomponer el mundo a partir de la nada, careciendo como carece de memoria reciente. Leonard no puede fiarse de nadie, ni tampoco de sí mis-

⁵² SACKS, Oliver, *El hombre que confundió a su mujer con un sombrero*, Barcelona, Anagrama, 2002, págs. 50-51.

mo: de ahí que cada vez que se mira en el espejo, descubra una nueva inscripción en su cuerpo, escrita al revés para poder leerse en él, y una nueva polaroid que debe descifrar, con sus notas e identificaciones («Ella te ayuda por piedad», «No creo en tus mentiras»). Es el hábito, la rutina, la creación de un sistema de comportamiento, la que hace posible que Leonard sobreviva. Es una criptografía viviente, el mapa de una amnesia que se resiste a serlo transformándose en una pintura rupestre, en una constelación de jeroglíficos que dibujan un rastro, una posibilidad.⁵³ Existe, pues, un doble misterio: Leonard no solo tiene que encontrar al hombre que violó y mató a su esposa y que lo golpeó provocándole su peculiar amnesia sino que tiene que averiguar quién es, dónde está y qué se propone a cada pocos minutos. Es, en la mejor tradición del «nouveau roman», un detective de sí mismo, porque el enigma, encerrado en un magma sólido de hechos e interpretaciones que se reevalúan según la percepción que el protagonista tiene de ellos a cada revuelco de la memoria, está grabado en la carne que desafía a una mente sin centro. La idiosincrasia de este singular personaje provoca una reversibilidad del tiempo, que se divide pero también se encadena para descubrir las fuentes de su mudabilidad. ¿Cuál es el punto de origen, el punto ciego de este mecanismo que invierte la cronología de los hechos con precisión de geómetra?

La primera secuencia de *Memento* establece la estrategia narrativa que Christopher Nolan aplicará durante todo el metraje. La imagen de un hombre muerto en una polaroid desaparece dejando un blanco como todo rastro, la sangre de un cadáver es reabsorbida, la bala vuelve a entrar en el cañón de la pistola. El tiempo retrocede ante la falta de memoria reciente del protagonista: se echa atrás, se esconde de nosotros. A partir de entonces, la película se desarrolla a dos niveles, uno en color y otro en blanco y negro: en el primero, el trabajo detectivesco de Leonard evoluciona a la inversa, y en el segundo, las reflexiones de Leonard avanzan en tiempo lineal. Ambos niveles terminarán coincidiendo al final: la duplicación acabará convirtiéndose en circularidad. Destaca el modo en que la repetición funciona a la vez como creadora de sentido y de un efecto de confusión en el espectador, para, al final, transformar a este en el propio

⁵³ En la era Meiji, los japoneses utilizaban los tatuajes para marcar a los criminales. El primer delito se marcaba con una línea en la frente, el segundo con un arco y el tercero con otra línea. El resultado significaba «perro» en nipón.

Leonard.⁵⁴ Esa confusión⁵⁵ es la que nos facilita la identificación con él al mismo tiempo que multiplica nuestra desconfianza: dado que no sabemos antes los efectos que las causas, estamos condenados a malinterpretar lo que vemos. Leonard tiene que inventarse los objetos para que le evoquen un recuerdo: en este sentido, es diametralmente opuesto al Joel de *Olvidate de mí*, al que la máquina de borrado le exige eliminar la memoria que esos objetos llevan implícita.

La memoria no es perfecta. Ni siquiera es buena. Pregunta a la policía, los testimonios oculares no son de fiar. Los policías no atrapan a un asesino basándose en los recuerdos. Recopilan hechos, toman notas, sacan conclusiones. Hechos, no recuerdos: así es cómo investigas (...) La memoria puede cambiar la forma de una habitación o el color de un coche. Es una interpretación, no un registro. Los recuerdos pueden cambiar o distorsionarse y son irrelevantes si cuentas con los hechos.

Cuando Leonard hace esta declaración de principios, capital para entender las intenciones de la película, está obviando decir que su memoria defectuosa es incapaz de reconocer si un hecho es cierto o no. Cuando Leonard pega a Natalie (Carrie Anne-Moss), esta sale a la calle para entrar poco después en la casa y decirle que las heridas se las ha hecho otro hombre. Un mismo hecho es reversible, puede significar una cosa o lo contrario, puede ser una pista que se interpreta del modo equivocado.

⁵⁴ La montadora Dody Dorn explica cómo logró este doble efecto a través del montaje: «El reto en posproducción consistía en determinar qué proporción de cada escena repetida teníamos que mostrar para que el público supiera a ciencia cierta que estaba viendo la misma acción por segunda vez. Intentamos mantener el equilibrio entre un cierto grado de desorientación y no perder el hilo narrativo general, para así permitir que el espectador experimentara algo similar al estado de Leonard». KAUFMAN, Debra, «A Memento From Dody Dorn», en <http://www.digitalproducer.com/articulos/viewarticle.jsp?id=26895>. Citado en RUBIO ALCOVER, Agustín, *La posproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y*

narrativos (tesis doctoral), Castellón, Universitat Jaume I, 2006, pág. 605.

⁵⁵ Amy Taubin establece una comparación muy interesante entre *Memento* e *Insomnia* [2004], el siguiente film de Nolan. Ambos parten de una imagen pregnante —un hombre que despierta en una habitación de hotel pensando que se ha vuelto loco— pero la ‘enfermedad’ de sus protagonistas es diametralmente opuesta: mientras uno tiene pérdida de memoria reciente, para el otro el problema es el exceso de esa memoria, su recurrencia obsesiva, y su incapacidad para dormir (para no cerrar los ojos, para no ver). TAUBIN, Amy, «Under the Midnight Sun», *Film Comment*, vol. 38, n.º 3, mayo/junio de 2002, págs. 26-27.

Poco antes hemos hablado de cómo *Olvídate de mí* contrarresta los efectos secundarios de la digitalización del proceso cinematográfico haciendo un elogio de los medios analógicos. Parecería razonable que esta generalización de lo digital, sobre todo en el campo del montaje, hubiera influido en esta manera de invocar la narrativa fracturada, no-lineal, que disuelve las fronteras de la identidad del relato y potencia la reivindicación de la memoria como motor narrativo. Sin embargo, no puede establecerse una clara relación causa-efecto entre ambos factores: a la reacción analógica de Michel Gondry en *Olvídate de mí* se añaden las declaraciones de la montadora de *Memento*, Dody Dorn,⁵⁶ que admite que la única ventaja de editar la película en AVID fue que le ayudó a cumplir los exigentes plazos dedicados a la posproducción. Más que situarlo en el contexto digital, Domènec Font se pregunta entonces por qué buena parte del cine contemporáneo, clausurados los debates sobre la memoria y el pasado de los que da cuenta Deleuze en *La imagen-tiempo*, y alejado de los presupuestos post-modernos, tan clavados en el presente y tan irónicos con los que le precedieron, vuelve a la amnesia como elemento generador del relato. Por qué, pues, regresan los fantasmas, las bruscas rupturas en el tiempo narrativo, la invocación de mundos paralelos que están en este, las dudas en la confección de la identidad.⁵⁷ Font cita un lúcido artículo de Erik Bullot en el que se analiza la figura del ‘post-mortem’ como héroe icónico de un cierto cine contemporáneo que, desde *El sexto sentido* [The Sixth Sense, M. Night Shyamalan, 1999] hasta *Mulholland Drive*, revierte al tiempo la importancia que le había dado la modernidad. Según Bullot, la temporalidad contradictoria del ‘post-mortem’ delata su dimensión mutante, oscilante, que se mueve entre la momificación del ‘status quo’ y el rechazo visceral a su propia historia.⁵⁸ Bullot encuentra en esta figura del ‘post-mortem’ un síntoma de la ansiedad del cine del siglo XXI ante el hecho de su metamorfosis en el soporte digital: «Así, el cine parece confrontado con el dilema siguiente: morir al fin, desaparecer, encontrar la salida del laberinto del tiempo, o, al contrario, transformarse completamente en el punto del paisaje, volverse otro, sin resto ni relieve, cortando el cordón umbilical que le ata con la historia».

⁵⁶ KAUFMAN, Debra, «A Memento From Dody Dorn», o. cit.

⁵⁷ FONT, Domènec, «En las redes del tiempo», *Revista Formats*, n.º 5, 2009. Consultar en: http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/art_dos2_esp.htm#autor.

⁵⁸ BULLOT, Erik, «Le cinéma est une

invention post-mortem», *Traffic*, n.º 43, otoño de 2002. Citado en FONT, Domènec, «En las redes del tiempo», o. cit. Traducción al castellano en: <http://muchotiempoheestadoacostandometemprano.blogspot.com/2009/06/el-cine-es-una-invencion-post-mortem.html>.

Guy Pearce declaraba que una de las cosas que más le llamó la atención del personaje de Leonard Shelby fue la falta de continuidad emocional de las escenas que protagoniza. Leonard asiste a su presente imperfecto y eterno poniéndose una máscara de autómatas que unifica todas sus reacciones, la máscara que finge la continuidad emocional que no puede experimentar en la vida real. Es, de hecho, un muerto que se ha inventado una identidad para sobrevivir a la culpa. Su amnesia es, en cierto sentido, el trabajo de duelo del que hablaba Erik Bullot al definir al 'post mortem' del cine contemporáneo. Leonard es un fantasma porque actualiza su propia virtualidad: habitante de ese mundo de espectros que es el cine, busca materializarse a través de las pruebas, irrefutables o no, que recolecta a su alrededor aunque sea a costa de traicionar su propia naturaleza. Leonard es, como diría Derrida, una sombra de historia que reclama su proyección en la pantalla, y la pantalla es a su vez el espacio de inmersión de otros espectros, los que proyectan los espectadores. Leonard confirma que el cine es un trabajo de duelo, un trabajo de fantasmas, porque el fantasma designa, sigue Derrida, al fantasma y al aparecido. Leonard es un cuerpo injertado en una película fotoquímica que llora por un futuro digital que está llegando, una visibilidad nocturna en un film que aún no se ha proyectado. El 'post-mortem' está fuera del tiempo, y es esa condición la que revierte una melancolía posible en su existencia. «Prefiero ocupar el lugar de un muerto que el de un asesino», le dice Leonard al otro muerto de la función, Teddy (Joe Pantoliano). Muerto porque es el propio Leonard quién lo ha asesinado al principio de la película, condenándolo, en ese tiempo que se devora al revés, a la condición de fantasma. La voz de la conciencia de la ficción, la que guía a la subjetividad desorientada desde la que se nos cuenta la historia, no es más que un espectro.

Deleuze encuentra otra manera de definir al fantasma, que coincide en gran parte con la idiosincrasia del personaje de Leonard. El fantasma es un absoluto de realidad virtual, porque no puede dejar de estar atado a los acontecimientos reales pero tampoco al pasado que estos implican. El fantasma existe si se repite: es un animal de costumbres, cifra su no-ser en la cantidad de apariciones que le otorgan una cierta realidad. Todo subjetividad, Leonard no puede existir fuera del esquema de montaje diseñado por Christopher Nolan. Lo que significa que no puede existir fuera de la repetición. La memoria que no es ni presencia ni ausencia, o el pensamiento enfrentado a su propia imposibilidad, se reencarna en esas regiones de la ficción que, en palabras de Bullot, están entre el duelo y la metamorfosis. Aparece el autómatas espiritual, tanto

más lúcido –Deleuze le llama «vidente»– cuanto más impotente se siente al no poder pensar el mundo, un hombre mecánico pero ausente, abstracto, un poco de tiempo en estado puro. Atrapado en una venganza que ejecuta contra sí mismo, a Leonard Shelby le falta la creencia en el vínculo con el mundo. Deleuze decía que el cine moderno debe cumplir esa función, devolvernos esa fe que contrarresta la parálisis, la estupefacción. El Leonard de *Memento* es esa imagen-tiempo estancada y absorta, intentando recuperar la creencia en un mundo que, ya digital, no es más que un simulacro de sí mismo, una obra catedralicia –un rompecabezas tan complejo como el *collage* de fotos de *Femme Fatale*– construida para crear y perder ese vínculo una y otra vez.

2.4. EL TIEMPO CÍCLICO

Al final de *La imagen-movimiento*, Deleuze atisba los cambios que determinados cineastas norteamericanos empiezan a introducir en el modelo clásico desde la periferia de Hollywood. Del mismo modo que la posguerra será terreno abonado para la imagen-tiempo del Neorrealismo, hay varios factores que, según Deleuze, determinan la aparición de la crisis de la imagen-movimiento en el cine norteamericano: la guerra (aunque no especifica cuál, si la Segunda Guerra Mundial, la Guerra de Corea o la de Vietnam) y sus secuelas, el cuestionamiento del sueño americano, la recién adquirida voz de las minorías, la repentina configuración de una cultura de la sobredosis de imágenes, la crisis de los estudios y del modelo clásico de Hollywood... En este orden de cosas parece que Deleuze se lanza a un diagnóstico apresurado del cine norteamericano, porque mucho antes de los años setenta, en este ya se había desarrollado un discurso al margen del canon, bien fuera en la fértil cuneta del cine de serie B, bien en los trabajos de la nutrida cuadrilla de cineastas de vanguardia que Jonas Mekas programaba en el Anthology Film Archives. La imagen-tiempo había hecho las Américas cuando los artífices del Nuevo Hollywood empezaban a curtirse, la mayoría de ellos, en las galeras de un medio que estaba descubriendo sus posibilidades expresivas, la televisión. Es curioso que, hablando de cine norteamericano, Deleuze no detecte la aparición de la imagen-tiempo, salvo significativas alusiones a Welles y Cassavetes, hasta que surgen realizadores como Robert Altman, Sidney Lumet o Martin Scorsese. Quizás es que a Estados Unidos le ocurrió algo parecido a lo que ocurrió a Francia: su discurso cinematográfico está demasiado al servicio de satisfacer el

sueño de perpetuación de la Victoria, y el relato que se hace de su historia está organizado para desterrar toda ambigüedad de la figura del vencedor. La obra de estos realizadores es la prueba filmada de la crisis de la imagen-acción: se rompe la concordancia de los acontecimientos, los personajes brillan con una intensidad débil, los signos se dispersan, el azar gobierna su relación. ¿Cómo mantener la ilusión de conjunto con un mundo que difícilmente puede aspirar a la totalidad? «Lo que sostiene al conjunto son los tópicos (...) Tópicos físicos, ópticos y sonoros y tópicos psíquicos, se alimentan mutuamente. Para que la gente se soporte, a sí misma y al mundo, es preciso que la miseria haya ganado el interior de las conciencias, y que lo de dentro sea como lo de fuera».⁵⁹ En cierto modo, Deleuze adelanta las características de una tendencia actual del cine norteamericano que cuestiona la noción de tópico aunque se sirva de él. O, mejor dicho, demuestra hasta qué punto la cultura norteamericana sigue nutriéndose de una serie de tópicos que no hacen sino probar su hipocresía o su ambivalencia. El tópico puede ser el de la América de los suburbios de Solondz o el de la Gran Leyenda Americana de Haynes: la crisis de la imagen-acción se revitaliza a partir de un ejercicio de la metaficción que perpetúa el descreimiento ante el mito de lo americano.

En un apasionante estudio sobre la palabra «guapo» y las palabras que el idioma castellano ha tomado como sus sinónimos («lindo», «mono», «bonito») sin advertir que su parentesco es más que indefinido, el escritor Rafael Sánchez Ferlosio recurre a un término de la química para designar a esas palabras que ocupan un mismo lugar en la tabla periódica del lenguaje. La isotopía aplicada a la semántica, dice Sánchez-Ferlosio, «sería el presunto vínculo que se crea entre dos o más palabras por el hecho de ser tenidas por respuestas a una misma cuestión».⁶⁰ Son isótopos quiere decir que se excluyen en una misma oración, porque significan la misma cosa aunque no con exactitud. La Aviva de *Palíndromos* [Palindromes, Todd Solondz, 2004] es un isótopo de sí misma: desde su nombre, que se lee de igual modo del derecho y del revés, lleva inscrito su destino, su imposibilidad de cambio. Solondz la caracteriza no como un personaje sino como un concepto, y, para probar la tesis que lo sustenta, utiliza a siete actrices y un actor para encarnarlo en los distintos capítulos de este cuento de hadas sin final feliz. Le busca unos cuantos isótopos, que poco tienen que ver entre sí, para ver qué vínculos morales e ideológicos

⁵⁹ DELEUZE, Gilles, *La imagen-movimiento*, o. cit., pág. 290.

⁶⁰ SÁNCHEZ FERLOSIO, Rafael, *'Guapo' y sus isótopos*, Barcelona, Destino, 2009, pág. 10.

se crean durante la toma de contacto. ¿Qué ocurre cuando la niña negra se transforma en una niña blanca casi anoréxica para luego transformarse en una obesa adolescente otra vez negra, luego en un niño y más tarde en Jennifer Jason Leigh? Un mismo concepto –Aviva, la chica de trece años que quiere ser madre a toda costa; o lo que es lo mismo, la testarudez con que la inocencia desea manifestarse a pesar de las circunstancias– puede definirse a partir de palabras-cuerpo distintas, que a su vez provocan en quien las lee una interpretación suplementaria que remite a ese mismo concepto. Sánchez Ferlosio demuestra en su texto que el uso de la lengua provoca adherencias entre palabras que no deberían haberse conocido. Solondz demuestra en su película que todos los isótopos conducen a un mismo prejuicio.

El palíndromo se mira en el espejo para subvertir la normalidad de su discurso. Leído en sentido habitual, pertenece a la esfera cultura aceptada; leído a la inversa, se apropia de los códigos de lo esotérico. El palíndromo es la figura retórica que radicaliza la regla, que enseña sus entrañas subversivas. Detrás de Dios está el Diablo. Es decir, Dios es el Diablo. Por eso en los mantras de la magia, los exorcismos y las oraciones satánicas abundan los palíndromos. ¿Cuál es el mensaje esotérico de *Palíndromos*? La película de Solondz absorbe su lectura bidireccional desde lo más profundo de su naturaleza, hasta el punto de que es prácticamente imposible saber cuál es la postura moral que el cineasta mantiene respecto a temas como el aborto o la pederastia. Cuando la madre de Aviva (Ellen Barkin) se obceca en que su hija aborte, lo hace aduciendo las razones más mezquinas. Mama Sunshine (Debra Monk) tiene un hogar de acogida para niños abandonados, pero el sótano de su casa esconde el centro de operaciones de un grupo de asesinos de médicos abortistas. La pederastia puede entenderse como una enfermedad monstruosa o, en palabras de Aviva, como amor a los niños. Es en la escena clave del film –cuando, en su fiesta de bienvenida, Aviva se acerca a hablar con Mark Wiener (Matthew Faber), acusado recientemente de pedofilia– que Todd Solondz decide verbalizar la tesis que explica las singulares metamorfosis que sufre la niña protagonista. Solondz da la razón a Fredric Jameson: hay que volver a pensar todo en términos lingüísticos. Es en este sentido que podemos afirmar que *Palíndromos* es una película que debe mucho al Curso de Lingüística General de Saussure: si el lenguaje es el elemento formativo de la realidad, el ser humano no es más que un signo que se diferencia de los demás porque es lo que otros no son. Aviva es idéntica a sí misma de igual modo que es idéntica a todos sus congéneres, más allá de diferencias de clase, raza, religión o ética: si Solondz destaca sus di-

ferencias morfológicas, desafiando la continuidad del relato y distanciando al espectador de su propia identificación con el conflicto del personaje, es porque quiere demostrar que el destino del signo que encarna es el mismo para todos. Si, como dice Deleuze, toda estructura es serial, la multiplicación de las caras y cuerpos que componen la estructura-Aviva podría ser infinita, pero su significado no cambiaría, presa de un doloroso estatismo. En esa dirección parece ir encaminado el discurso de Mark, de un tenebroso determinismo:

Las personas siempre acaban del mismo modo en que empezaron. Las personas no cambian. Creen que cambian pero no cambian (...) Da igual si estoy contento por ser el mismo. No hay libre albedrío. No tengo elección. Escoja lo que escoja, haga lo que haga, viva cómo viva. No importa. Somos robots programados arbitrariamente por el código genético de la naturaleza (...) Sentimos esperanza y desesperación porque fuimos programados para ello. Genes y azar. Solo hay eso y nada de eso importa.

El palíndromo es un círculo vicioso, no hay posible variación que rompa su cerrada arquitectura. Es un signo lingüístico inmutable, en tanto que el individuo que le da un uso no tiene poder para cambiarlo. El palíndromo es Dios y el Diablo, ambos a la vez: lo contiene todo, es lo natural y su contrario, y en esa totalidad cierra compuertas, envasa al vacío y mortifica a sus protagonistas. Es una leyenda petrificada, un epitafio que nadie puede modificar.

Tal y como apunta Robert Stam, las contradicciones del análisis estructuralista nacen en su incapacidad para admitir los vínculos ontológicos entre la historia y el lenguaje. Saussure creía que la lingüística debía apartarse de los análisis diacrónicos, centrados en lo histórico, para acercarse a los análisis sincrónicos, sistemáticos y estructurales. El particular enfoque estructuralista de Solondz devuelve al signo su orden temporal, en tanto que lo relaciona con un contexto del que depende su significado. Su obsesión con la pederastia – tema central de tres de sus seis películas como director– tiene que ver con la necesidad de revelar la construcción cultural de semejante tabú en una sociedad dominada por el miedo. Así las cosas, el atentado de las Torres Gemelas no solo sirve como pretexto para bromas irónicas –Aviva mente diciendo que sus padres murieron en el 11S– sino que es un signo de la paranoia que asoló a la sociedad norteamericana. El duelo por una pérdida colectiva se transforma en la fijación por la seguridad de los niños: la nación busca restablecer el orden de las cosas decodificando su miedo al Otro en la hiperprotección del

elemento más débil de la institución familiar. El pánico a lo externo se cifra en una coraza que acorrala lo interno.

Palíndromos funciona de una forma muy parecida a *La flecha del tiempo*, novela de Martin Amis que narra al revés la vida del doctor Tod T. Friendly, de manera que su paso como oficial de Auschwitz es una secuencia de torturas que se describen y se borran, igual que se evoca el Holocausto para destruir su existencia al mismo tiempo. Amis, como Solondz, quiere demostrar la incapacidad de la Historia, tanto en su versión individual como colectiva, para eliminar los actos que le han dado sentido, a la vez que prueba lo absurdo de las relaciones de causa-efecto que han sido escritas y legitimadas por el tiempo. El de Amis es un palíndromo incompleto porque da por sabida su lectura habitual, la que conduce al fin de la Historia. El de Solondz necesita completarse con una frase que cuadre el círculo de esta fábula de aprendizaje en la que su inocente heroína no aprende nada: después de abortar, después de ser acogida por una familia de feroces antiabortistas, después de enamorarse de un pederasta, Aviva se acuesta con el mismo chico que la dejó embarazada y la rechazó y dice: «Por fin voy a ser mamá».

En verdad lo que hace Solondz tiene que ver con lo que Merleau-Ponty llama filosofía de la reflexión, a partir de la cual se deshace el mundo para rehacerlo, o lo que Derrida denomina deconstrucción, que documenta el proceso de autorreflexión a la vez que lo derrite por completo. Tal y como señala Rodolphe Gasché citando al fenomenólogo francés, se produce «esta reconstrucción del mundo desde “un centro de las cosas del que procedemos, pero desde el que somos apartado”, desde un centro que como “fuente de significado” es idéntico al espíritu, y convierte tal reflexión en una “vuelta hacia las huellas de una constitución”». ⁶¹ De ahí la estructura del palíndromo, en la que sus elementos integrantes se desplazan momentáneamente de su órbita para volver al punto de partida, allí donde el tiempo parece no haber transcurrido. Para Derrida son necesarios dos movimientos característicos para la deconstrucción: «una inversión de la jerarquía tradicional entre oposiciones conceptuales (expresión/indicación, presencia/signo) y una reinscripción del término nuevamente privilegiado». ⁶² Solondz conjuga a Aviva como si fuera un verbo intransitivo, y en el proceso desarticula la lógica de su representación para finalmente devolverle su imagen primigenia, reinscribiendo su

⁶¹ GASCHÉ, Rodolphe, «La deconstrucción como crítica», en Manuel Asensi (ed.), *Teoría literaria y deconstrucción*, Madrid, Arco/Libros,

1990, pág. 268.

⁶² GASCHÉ, Rodolphe, «La deconstrucción como crítica», o. cit., pág. 278.

perturbadora declaración de intenciones en un viaje iniciático que no ha servido para nada. La estructura básica de repetición de la que habla Derrida como condición sine qua non de la deconstrucción funda la presencia posible e imposible de Aviva, espacio de inscripción de la reflexividad practicada por Solondz, texto en blanco esperando que los demás proyecten sus deseos en él.

En *Cosas que no se olvidan* [Storytelling, 2004], el doble movimiento de la deconstrucción se produce de forma más sutil que en *Palíndromos*. La película vuelve a ser un palíndromo, pero es un palíndromo inestable, inexacto, compuesto por dos partes desiguales que pretenden demostrar que ninguna de las dos modalidades del relato puede escaparse de las convenciones socioculturales y morales que las constriñen. La primera, «Ficción», dura poco más de veinte minutos; la segunda, «No ficción», dura algo menos de una hora. Además de reflejar el mundo de mezquindad y frustración tan caro al cine de Solondz, *Storytelling* incluye una reflexión sobre la responsabilidad social del cineasta que parte de las críticas que le llovieron al director de *Happiness* [1998] en el momento de su estreno. En este sentido, «Ficción», que se desarrolla mayormente en el marco de un taller de creación literaria, se ofrece como la disección anatómica de todos los defectos que la crítica ha destacado en la obra de Solondz, y que Solondz, en una violenta operación dialéctica, relaciona con la unilateralidad del lenguaje de lo políticamente correcto utilizado por sus detractores. Solondz pretende cuestionar la ética del relato, del punto de vista del que narra. La clave está en cuál es nuestra intención al exponer el Yo o al Otro en el transcurso de ese relato. «En la sección titulada «Ficción», la pregunta que lanzo es ¿quién explota a quién?, ¿quién se está autoexplotando?», explica. «En la sección titulada «No-ficción», me preguntaba ¿quién encuentra su redención a través de la explotación de sus sujetos?». ⁶³ Lo que Solondz pretende con *Storytelling* es llegar a los estratos más profundos de la generación del discurso —así describía Jean-François Lyotard el objetivo último de la deconstrucción— para luego hacerlos estallar en mil pedazos. Se trata, pues, de puntuar el discurso con notas al pie que desmonten su aparato ideológico, que desnuden al texto de las convenciones que lo juzgan para demostrar que cualquier forma de relato está implacablemente sometida a ellas.

En *I'm Not There* [2007] Todd Haynes utiliza el mismo método deconstructivista que Solondz aunque con intenciones y resultados harto distintas.

⁶³ COSTA, Jordi, *Todd Solondz. En los suburbios de la felicidad*, Gijón, Festival Internacional de Cine de Gijón, 2005, pág. 169.

I'm Not There no se contenta con retratar las seis edades de la vida de Bob Dylan con seis actores diferentes sino que desmonta las leyes de un género, el 'biopic', aficionado a canonizar a sus objetos de estudio. Haynes no solo deconstruye un mito sino también la manera canónica de codificarlo. No es un enfoque extraño en la obra de un cineasta licenciado en semiótica por la universidad de Brown, que ha dedicado buena parte de sus energías al estudio de la formación y supervivencia del mito en la cultura contemporánea. La vida de Karen Carpenter, estrella anoréxica del pop, interpretada por muñecas Barbie en *Superstar* [1987], o la vida apócrifa de David Bowie, atendida desde la búsqueda imposible de una verdad en *Velvet Goldmine* [1998], pueden entenderse como los prefacios a la anatomía de un mito que ha alimentado la leyenda dando la espalda al público, metamorfoseándose sin estar ahí, oculto en la niebla de su propio éxito.

Si hacemos caso de las características del post-estructuralismo que Robert Stam recoge en su libro sobre las teorías del cine —a saber: negación del significado unívoco, espiral infinita de interpretación, negación de la presencia originaria en el discurso, identidad inestable del signo, posicionamiento del sujeto por parte del discurso, carácter insostenible de las oposiciones interior-exterior y omnipresencia de la intertextualidad—, *I'm Not There* podría considerarse su denso, monumental manifiesto. Haynes propone la identidad de Dylan (o su no-identidad) como un régimen de multiplicidades, tal y como Deleuze define la noción de estructura, como una constelación de coexistencias virtuales que existe antes de los objetos, los seres y sus actos y pensamientos. Averiguar cuál es la identidad real de Dylan es trabajar en vano, porque detrás de sus siete vidas, detrás de sus máscaras, solo hay una imagen virtual que cada espectador debe actualizar según sus competencias musicales y cinematográficas —a cada uno de los Dylans de Haynes le corresponde un modelo cinematográfico, desde *Fellini 8 ½* [Otto e Mezzo, Federico Fellini, 1963] hasta *Don't Look Back* [D.A. Pennebaker, 1965], pasando por *Pat Garrett y Billy the Kid* [Pat Garret & Billy the Kid, Sam Peckinpah, 1973]— o según el paisaje de su imaginario. La identidad, como decía Lévi-Strauss, es un fondo virtual; la identidad no existe, es un espejismo. Deleuze, ya lo hemos dicho, creía más en los rizomas que en las estructuras: de ahí que, al igual que Haynes, crea en una desterritorialización del yo, un yo que vaga por el 'espacio-tiempo' como una imagen fragmentada, atomizada. El yo se sitúa entre el Mismo y el Otro sin quedarse anclado en ninguna de las dos categorías ontológicas, erigiéndose como protagonista de una filosofía del intervalo, del En-

tre, que, para Derrida, «ni puramente sintáctico, ni puramente semántico, señala la abertura articulada de esa oposición».⁶⁴

Todd Haynes no salía de su asombro mientras preparaba la película y comprobaba que los fans de Dylan tratan a su ídolo como si, en realidad, fuera un fantasma que ha dado un concierto en dos sitios a la vez. Cada detalle de la tumultuosa biografía de Dylan es discutido por los que le adoran como si fuera algo fundamental para su propia vida, como si la verdad sobre una grabación o unas palabras pronunciadas de espaldas a la platea hicieran más real a Dylan. La inaccesibilidad del cantautor norteamericano ha contribuido a potenciar su mito. No es extraño, pues, que Haynes acuda a Jacques Lacan para explicar la fascinación que provoca Dylan en sus devotos fieles. Es la ausencia la que, según el psicólogo francés, crea el ciclo infinito de la necesidad. Deleuze también utiliza el pensamiento de Lacan para señalar que, en el estructuralismo, priman los lugares sobre las personas que los ocupan. El mapa de la estructura está por encima de nosotros, existe antes que nosotros. Lacan describe así lo que Deleuze denomina una «topología de lo trascendental», que parece adecuarse perfectamente a las intenciones de Haynes.

No es solamente el sujeto, sino los sujetos, tomados en su intersubjetividad, quienes ocupan sus puestos (...) y modelan su propio ser a partir del momento de la cadena significante que les recorre (...) El desplazamiento del significante determina a los sujetos en sus actos, en su destino, en sus rechazos, en sus cegueras, en sus éxitos y en sus albures, sean cuales sean sus dotes innatas y sus conquistas sociales, su carácter o su Sexo.⁶⁵

«Si pongo mi atención en el significante del mito como un todo inextricable de sentido y de forma, recibo una significación ambigua: respondo al mecanismo constitutivo del mito, a su dinámica propia, me convierto en el lector del mito (...) El lector vive el mito a la manera de una historia a la vez verdadera e irreal».⁶⁶ Las palabras de Roland Barthes obedecen a la deconstrucción que Todd Haynes hace del mito de Dylan: las sucesivas transformaciones del cantante en un niño negro (Marcus Carl Franklin), en Arthur

⁶⁴ DERRIDA, Jacques, «La doble sesión», en Jacques Derrida (ed.), *La diseminación*, Madrid, Fundamentos, 1975, pág. 335.

⁶⁵ LACAN, Jacques, *Écrits*, Paris, Editions du Seuil, 1967, pág. 30. Citado en DELEUZE, Gilles,

«¿Cómo reconocer el estructuralismo?», *La isla desierta y otros textos*, Valencia, Pre-textos, 2005, págs. 223-249.

⁶⁶ BARTHES, Roland, *Mitologías*, Madrid, Siglo XXI, 2005, págs. 221-222.

Rimbaud (Ben Whishaw), en Cate Blanchett, en Richard Gere, en Christian Bale y en Heath Ledger no solo provocan un distanciamiento en el espectador, imprescindible para una lectura crítica del mito, sino que colocan la existencia de Dylan en ese intervalo en el que la realidad y la ficción combaten para hacerse un lugar en su imaginario. Por eso los anacronismos se mezclan con la fidelidad obsesiva a la reconstrucción de una época, ofreciendo una recreación fragmentada de la vida de Dylan falsa y auténtica a la vez. Deleuze sigue a Barthes cuando habla de la tercera imagen-tiempo, la que reúne el antes y el después en un mismo devenir: ese mismo devenir es el mito.

Al contrario que en el cine de Solondz, la mutabilidad del signo en *I'm Not There* no pretende comunicar una visión del mundo determinista. Si *Palíndromos* demuestra que cambiamos para no cambiar nada, la película de Haynes demuestra lo inaprehensible de la identidad, la extraña fugacidad del yo a través de un tiempo que se divide hasta el infinito para abismarse en el «entre» de las máscaras. O no cambiamos nada o cambiamos tanto que no somos más que vacío. Existe una inmovilidad en la superficie del lenguaje que Barthes denuncia, y es esa inmovilidad la que hace posible que el mito sea una palabra robada y devuelta, doble movimiento que *I'm Not There* convierte en ausencia.

2.5. EL TIEMPO MUERTO

Si hacemos caso a Kierkegaard, los hombres fueron creados porque los dioses se aburrían. Nietzsche y Kant parecen estar de acuerdo con él, cifrando el origen del mundo en el tedio de Dios, o en el tedio de Adán y Eva en el paraíso. Nos aventuraríamos a decir que el tedio nos hace humanos: nuestra finitud se opone a la infinitud del tiempo, que entonces se convierte en una celda cuyos barrotes materializan nuestros límites, nuestra insignificancia. Como ha señalado Lars Svendsen, el tedio es pariente de la muerte, porque el tedio también se vincula, inevitablemente, con la finitud y la nada: «Es una muerte en vida, una no-vida. La inhumanidad del tedio nos permite ver en perspectiva nuestra propia humanidad».⁶⁷ La categórica afirmación del filósofo noruego parece ilustrar una cierta tendencia del cine contemporáneo, que podría tener su génesis en los famosos tiempos muertos del cine de Antonioni y su exégesis en la *Jeanne Dielman*

⁶⁷ SVENDSEN, Lars, *Filosofía del tedio*, Barcelona, Tusquets, 2006, pág. 49.

de Chantal Akerman. En películas como *La aventura* o el justamente célebre final de *El eclipse* [L'eclisse, 1961], la imagen se prolonga más allá de las servidumbres narrativas, conduciendo al discurso al otro lado del plano y del cuerpo del actor, fuera del personaje, o en sus alrededores. Parece que el espacio y el tiempo hayan muerto, aunque, como dice Hamish Ford,⁶⁸ se trata de una muerte falsa: es entonces cuando la violencia primordial de las imágenes se manifiesta con toda su fuerza. De ahí que Antonioni intuya y contemple en el presunto vacío del tedio una fuente de transgresión o una pulsión de muerte que escapa a lo visible. La desaparición de Anna en *La aventura*, la no comparecencia de los dos amantes en *El eclipse*, la partida de tenis entre los mimos de *Blow-Up* [1966], no son sino hostiles semillas de un perturbador principio de la incertidumbre que permanece opaco, muro crítico que nos separa de la imagen-acción deleuziana. Imagen-acción cuya reiterada literalidad en la citada película de Akerman logra provocar un efecto muy parecido al del cine de Antonioni. La cineasta belga dibuja una estricta topografía del tedio a lo largo y ancho de la vida cotidiana de un ama de casa que se prostituye ocasionalmente: la suma de todas sus agotadoras acciones diarias desde que se levanta hasta que se acuesta es igual al vacío. Podríamos hablar de la consabida alienación tan cara a Antonioni, pero nuestra heroína, sometida al montaje de su propio aburrimiento, esclavizada en su orden extraterrestre, aplastada en la dictadura de una imagen plana y estática que insiste en no dejarle escapatoria (el contraplano de una acción siempre es otra, contra la pared, contra otra habitación), se venga del tedio cometiendo un asesinato. Es ahí donde el tedio fortalece sus vínculos de sangre con la muerte: es ahí donde aparecen el partido de ping-pong previo al atraco de *71 fragmentos de una cronología del azar* [71 fragmente einer Chronologie des Zufalls, Michael Haneke, 1994], la conversación banal de un cliente y una taxista antes de un asesinato sin motivo en *Las horas del día* [Jaime Rosales, 2004].

En su *Oceanografía del tedi*, Eugeni D'Ors recibe la siguiente recomendación de su médico: «No prescriu el camp. No prescriu el repòs (...) Prescriu, com a única salvació, el tedi. El tedi, *al peu de la lletra* (...) Tant com sia possible, ni un moviment, ni un pensament!».⁶⁹ Lo que sigue es, en efecto, el relato de un aburrimiento en el que el Autor descubre la verdad del hombre, esto es: que el hombre no debe buscar nada —ni «el paisatge, ni l'anècdota ni el drama» exterior a él. Es en el momento vacío en el que percibimos la duración

⁶⁸ FORD, Hamish, «Antonioni's *L'avventura* and Deleuze's Time-Image», *Senses of Cinema*, n.º 28. Consultar en: http://www.sensesofcinema.com/2003/feature-articles/l_avventura_deleuze/.

⁶⁹ D'ORS, Eugeni, *Oceanografía del tedi*, Barcelona, Edicions 62, 1982, pág. 11.

según la entiende Henri Bergson, como la forma que toma la sucesión de nuestros estados de conciencia cuando nos dejamos llevar, cuando anulamos la distancia que, en lo cotidiano, establecemos entre nuestro estado presente y nuestros estados anteriores.

Si Deleuze es bergsonianos, D'Ors es bachelardiano. Bachelard discute la filosofía de la duración de Bergson, que considera que la duración es previa a la conciencia, y lo hace tomando como punto de partida la novela «Silöe» del historiador francés Gaston Roupnel. Su intención es desarrollar una filosofía del instante, negando la noción de instante de Bergson, que lo considera «una ruptura artificial que ayuda al pensamiento esquemático del geómetra», y concibiendo la duración «como instantes sin duración, como la recta de puntos sin dimensión»:

El tiempo es una realidad afianzada en el instante y suspendida entre dos nada. No hay duda de que el tiempo podrá renacer, pero antes tendrá que morir. No podrá transportar su ser de uno a otro instante para hacer de él una duración. Ya el instante es soledad... Es la soledad más desnuda en su valor metafísico. Pero una soledad de orden más sentimental confirma el aislamiento trágico del instante: mediante una especie de violencia creadora, el tiempo limitado al instante nos aísla no solo de los demás, sino también de nosotros mismos.⁷⁰

Bachelard acusa a Bergson de haberse olvidado de los accidentes en su concepción obsesivamente continua del tiempo, y admira a Roupnel por pensar que no hay acción que no rompa la continuidad del tiempo real. Para Bachelard el instante no es una abstracción sino el verdadero portador de sentido en esa construcción sin realidades absolutas que es la duración. Acude también a la teoría de la relatividad de Einstein para explicar cómo esclareció sus dudas respecto a la validez de las teorías bergsonianas, y observa que, en la doctrina del científico judío-alemán, el instante bien precisado sigue siendo un absoluto. El instante se absolutiza sintetizándolo en un punto apoyado en el espacio-tiempo que lo representa: «Está en el punto en que concurren el lugar y el presente: hic et nunc; no aquí y mañana, ni tampoco allá y ahora».⁷¹ Esta contradictoria combinación de adverbios nos servirá más tarde para hablar del cine de Tsai Ming-

⁷⁰ BACHELARD, Gaston, *La intuición del instante*, México DF, Fondo de Cultura Económica, 1987, pág. 11.

⁷¹ BACHELARD, Gaston, *La intuición del instante*, o. cit., pág. 28.

Liang, pero lo que ahora queremos es retener la importancia que tiene para Bachelard la concepción del tiempo como accidente, lo que equivale a igualar el tiempo a su fenómeno. El tiempo, pues, no se experimenta por la duración sino por los instantes, porque la misma duración es un polvo de instantes que se perciben como duración gracias a un fenómeno de perspectiva que los une, que redondea los decimales. En *La dialéctica de la duración* Bachelard prolonga su crítica a Bergson insistiendo en que las continuidades de la duración son una ilusión producida por los caracteres del psiquismo, que son, por definición, líquidos y mutables, inestables. Hay que construirlos y sostenerlos, y por eso, al fin y al cabo, la duración no puede comprenderse «como un dato inmediato, sino como un problema».⁷² Bachelard intenta disolver los límites de la duración, predeterminados por Bergson en una decisión y una finalidad, o lo que es lo mismo, una acción, y aboga por la filosofía del acto propugnada por Roupnel. La duración no actúa a la manera de una causa, como defiende Bergson, sino a la manera de una probabilidad. Con la duración se puede medir, aritmetizar la espera, pero difícilmente se podrá medir la atención, «que recibe su valor de intensidad en un solo instante». Así las cosas, cuando el médico de Eugeni D'Ors dice «ni un moviment, ni un pensament», está recopilando el ser del Autor en un instante que cuenta por sí mismo. Una pared blanca que se deja invadir por todos los colores del arcoíris, las gotas de lluvia disociadas de una en una y una mosca pegada son, en cierto modo, instantes que transgreden la duración, que es subjetiva y continua. El polvo de instantes se transforma en el tedio: cuando Francis Bacon decía que no hay nada más vasto que las cosas vacías, probablemente se refería al polvo de instantes que conforma una experiencia tediosa. Hablar de duración para hablar del vacío parece, a priori, inútil o inadecuado, porque este desafía a la mensurabilidad. En el tedio el tiempo se divide infinitesimalmente en millones de instantes, implosiones de lo que Lars Svendsen denomina «un presente sin contenido». El tedio es el campo abonado para una imagen-tiempo que ha dejado atrás la duración bergsoniana para adaptarse a la intuición del instante en la que se precisa que el espectador mire como Eugeni D'Ors miraba la pared blanca: preparándose para ver el infinito.

Se ha hablado con frecuencia del cine de Tsai Ming-Liang como un cine de espacios. Los centros comerciales, las escaleras mecánicas, los pisos piloto, las saunas, los pasillos vacíos y los ascensores son los 'no-lugares' en los que sus personajes coinciden en una suerte de tránsito permanente,

⁷² BACHELARD, Gaston, *La dialéctica de la duración*, Madrid, Ed. Villalar, 1978, pág. 23.

como si la ciudad hubiera inventado esos espacios de encuentro para que nadie se encontrara en realidad. Tsai habla a menudo de sus películas como retratos de la vida en Taipei, como si lo que importara fuera un exterior impersonal e intercambiable que pudiéramos asociar con una cierta idea de lo urbano. Aprovechando *What Time Is It There* [Ni na bian ji dian, 2002], que termina con la aparición del fantasma del padre del protagonista, Kent Jones establece una interesante reflexión sobre la dimensión temporal del espacio en el cine de Tsai: «Es un momento mágicamente estático que habla de algo esquivo y aun así fundamentalmente humano: a saber, la idea, la realidad del “allá” como “no aquí”». ⁷³ El «no aquí» implicaría también una noción de «no entonces» posible que se contrapone a un «ahora»: los planos del cine de Tsai Ming-Liang materializan el polvo de instantes del que hablaba Bachelard. Coexisten el instante y su negación, conviven el espacio y su alteridad solarizada. Por ejemplo, en el tedio que flota en cada uno de los planos de *The River* [He liu, 1997] existe la amenaza del accidente, la del instante que se revelará climático para iniciar una duración. Desde la puesta en escena, la familia de la película parece completamente desconectada: apenas comparten el mismo encuadre, ni siquiera se dignan a cruzar una palabra, quizás no se conozcan, seguro que se desprecian. La repentina torticolis del hijo (Lee Kang-Sheng, ⁷⁴ álter ego de Ming-Liang), aparecida casi como una enfermedad del alma contraída durante su intervención como extra en el rodaje de una película, lucha a lo largo de todo el metraje por erigirse en un problema que resolver, aunque las sucesivas visitas a médicos y curanderos organizadas por el padre no surten efecto. A Tsai le interesa menos buscar una solución –la permanencia del dolor en el cuello y el gesto inclinado del actor que le corresponde producen un efecto tan cómico como perturbador– que explorar la relación de los personajes con el espa-

⁷³ JONES, Kent, «Aquí y allá», en Marcello Panozzo (ed.), *Una sandía es una sandía. Las películas de Tsai Ming-Liang*, Gijón, Festival Internacional de Cine de Gijón, 2004, pág. 25. Publicado originalmente en ROSENBAUM, Jonathan y Adrian MARTIN (eds.), *Movie Mutations. The Changing Face of World Cinephilia*, Londres, British Film Institute, 2003.

⁷⁴ Tsai Ming-Liang ha explicado que la torticolis que sufre el protagonista de *The River* está directamente inspirada en una enfermedad sufrida por Lee Kang-Sheng durante

el rodaje de *Rebels of the Neon God* [Qing shao nian nuo zha, 1992] que le duró nueve meses. «Esa fue la primera vez en que empecé a entender la relación entre la psicología humana y la enfermedad. Me di cuenta de que probablemente había enfermado porque no estaba preparado para afrontar los cambios en su vida (...) Creo que todos sufrimos enfrentándonos a los rincones más oscuros de nuestra mente», en CULP, Samantha y Tyler COBURN, «An Interview with Tsai Ming-Liang», <http://www.yale.edu/wake/fallo3/tsai.html>.

cio y el tiempo puro que habitan. La secuencia más desgarradora de la película no tendrá lugar en ningún hospital sino en una sauna gay: en un plano fijo, a oscuras, el padre masturbará a su hijo confundiéndolo con uno de los clientes anónimos del local. Tsai demuestra que, como decía Bachelard, el tiempo es la realidad del instante suspendida entre dos nada. Sin la nada el instante no existe: es la imagen-tiempo la que nos ha liberado de la causalidad, por eso el padre y el hijo simulan que esa escena –por otro lado el único momento de intimidad de toda la película– no ha ocurrido, y la película termina con un plano fijo del hijo en su habitación, antes de reunirse con su padre para desayunar, aún aquejado de una tortícolis que ha cambiado la expresión de su cuerpo. Robert Bresson cita a Pascal: «Quieren encontrar la solución ahí donde solo hay enigma». El tedio según Tsai Ming-Liang es la inasequible duración de ese enigma.

Según André Chastel,⁷⁵ Leonardo da Vinci deseaba crear composiciones en las que el lenguaje fuera integralmente sustituido por los gestos en un mundo humano de donde la palabra se habría desvanecido (como cuando se observa una conversación a través del cristal) y donde subsistiera la mímica. La pertinente supresión de la palabra en *The Hole* [Dong, 1998] saca a la luz la relevancia del gesto como máxima expresión del instante en el cine de Tsai Ming-Liang. Esta película apocalíptica, situada a una semana de la llegada del nuevo milenio, carece prácticamente de diálogos: el único discurso articulado de *The Hole* nos llega a través de la radio, incorpórea voz que nos informa de la enfermedad que afecta a la población de Taipei, la fiebre taiwanesa, o a través de las canciones de Grace Chang, recreación apasionada de las fantasías escapistas de nuestra heroína. *The Hole* cuenta una historia de amor que se encarama por el eje vertical constituido por los pisos de sus protagonistas. Mientras el mundo se acaba y afuera no para de llover, un hombre y una mujer se conocen a partir de un accidente, a través de un agujero que un incompetente trabajador de la compañía del agua practica en el suelo del primero y en el techo de la segunda. No es este el único agujero simbólico de la película: los enfermos de la fiebre taiwanesa tienden a comportarse como cucarachas, escondiéndose de la luz en rincones oscuros o agujeros en la pared. Los agujeros son puertas del mundo. O puertas hacia otro mundo: según la simbología en la cultura tradicional china, el agujero significa el tránsito hacia la pérdida de las coordenadas del

⁷⁵ CHASTEL, André, *Le Geste dans l'Art*, Paris, Liana Levi, 2001, pág. 41.

tiempo y del espacio, cuando la vida se transforma en una vida sin forma, el cuerpo en un fantasma. Podríamos afirmar, pues, que el espacio vertical en el que nace el amor es un limbo donde la palabra ha desaparecido. La mímica no solo se establece como lenguaje de la seducción sino como expresión de un tiempo indefinido: solo sabemos de la evolución del amor a través de la evolución del gesto (la pierna de Lee Kang-Sheng colgando del agujero del techo tiene que interpretarse como un paso adelante irónico, como una insinuación y un acercamiento). No debe extrañarnos que esta historia de amor concluya con la ascensión de la mujer al reino del hombre a través del agujero del título: es un gesto de salvación que remata una relación condenada a sobrevivir a la luz de una canción romántica. O es el paso definitivo hacia otro mundo que está en este.

2.6. EL TIEMPO DE LA INTERRUPCIÓN

El rostro que clausura *La calle de la vergüenza* [Akasen chitai, 1956] es una puerta que se cierra. Como si Kenji Mizoguchi supiera que aquella será su última película, la mirada de una prostituta joven que apenas se esconde detrás de una puerta se clava en el espectador como los clavos de un ataúd. No es solo el entierro de su mirada sino el entierro de la nuestra. Tres años antes otra mirada a cámara, la de Harriet Andersson en *Un verano con Mónica* [Sommaren med Monika, Ingmar Bergman, 1953], nos había hecho cómplices de un rostro que cambia, que ya no es el que era antes de interpelarnos. En Mizoguchi el rostro es un aviso y un epitafio. El portugués Pedro Costa, gran admirador de la obra del cineasta japonés, define este primer plano como una puerta que puede o no abrirse. «Desde este momento», observa Pedro Costa, «Mizoguchi nos dice que no puedes entrar en esta película. Que es mejor que no entres en este mundo (...) La ficción es siempre una puerta que queremos abrir o no... no es un guión. Tenemos que saber si esa puerta es de entrada o de salida. Creo que hoy, en el cine, cuando abrimos una puerta siempre es falsa, porque le dice al espectador:

Entra en esta película y te sentirás bien, pasarás un buen rato», y finalmente lo que ves en este género de películas no es otra cosa que a ti mismo, que una proyección de ti mismo (...) y todo Hollywood se basa en esto (...) Lo resumiré así: creo que (...) Mizoguchi, Ozu, Griffith y Chaplin son grandes directores de docu-

mentales, y por tanto grandes directores de la vida, de la realidad. Son directores que esconden cosas, que cierran puertas, y puedes abrirlas, a veces.⁷⁶

Resulta significativo que el cineasta japonés que más contribuyó a estudiar los lazos de tensión establecidos en el marco del espacio fílmico, renunciando a cualquier tentación de exceso dramático, decidiera terminar su película póstuma con un primer plano. No era la primera vez que lo hacía: ya en *Elegía de Naniwa* [Naniwa erejì, 1936] Mizoguchi clausuraba la crónica de la degradación de Ayako (Isuzu Yamada), telefonista metida a prostituta para pagar las deudas de su familia, con un primer plano de su rostro desencajado. Podríamos entender el desarrollo del proyecto estético de Mizoguchi como un intervalo que se extiende entre estos dos primeros planos femeninos. Durante ese periodo, el cineasta japonés privilegió las tomas largas y el plano general frente al montaje convencional y el plano-contraplano. Se convirtió en un organizador del espacio, modulado por el movimiento de los actores y los objetos con los que se relacionan. La cámara, siempre situada a una cierta distancia de los personajes, a menudo separada de ellos por tules, cortinas, biombos y columnas, respeta la coreografía interior del flujo del tiempo. Es como si un recipiente de cristal contuviera toda la expansión del tiempo y sus efectos sobre los que lo habitan. Atender a la expresión del rostro, subrayar su identidad dramática, rompería el rigor de la puesta en escena mizoguchiana. De ahí que el primer plano surja como un asalto al espectador, o como una puerta que es mejor no abrir o no franquear. Cuando el historiador Donald Richie califica *La calle de la vergüenza* como la película que mejor ha retratado la situación de la mujer en el Japón de posguerra, está sugiriendo que el rostro de Shizuko, la chica que está a punto de iniciarse en el mundo de la prostitución y que hasta ese momento ha adoptado el rol de observadora del trasiego del burdel de El País de los Sueños, es el equivalente nipón del suicidio de Edmund en *Alemania, año cero*. Profundamente afectado por la venta de su hermana a una casa de geishas y atado a la figura de una madre maltratada por su padre, Mizoguchi dedica toda su obra a examinar la condición femenina, a reivindicar el decisivo papel de la mujer en la sociedad japonesa y a entenderla como símbolo de libertad. Habría que interpretar el último plano de *La calle de la vergüenza* como una llamada de atención. El rostro de Shiziku está a punto de cruzar un límite, está entre el sí y el no, entre la luz y la sombra, en

⁷⁶ COSTA, Pedro, «A Closed Door That Leaving Us Guessing», *Rouge*, n.º 10, 2007. Consultar en: http://www.rouge.com.au/10/costa_seminar.html.

un intervalo que se suspende y transfiere toda la responsabilidad al espectador, que será el culpable de hundirla en la miseria de por vida o de redimirla para siempre. Ese rostro puede ser la antesala del abismo, esa «rostreidad» de la que hablaban Deleuze y Félix Guattari en un capítulo de *Mil mesetas* y que Jacques Aumont utiliza para explicar una cierta crítica del rostro como valor propio de la civilización occidental y cristiana. Según Deleuze y Guattari, hay que escapar de ese rostro que funciona como una política, discriminatoria y etnocéntrica. Tal vez el rostro de Mizoguchi no sea más que otro aviso de ruptura entre el tiempo y el acontecimiento histórico, la marca registrada de una sociedad que fue destruida por el imperialismo de Occidente y que no pudo evitar sucumbir a su influencia. Ese rostro en primer plano está también conjugado en futuro, y anuncia, tal y como apunta Daniel Serceau, una posibilidad de revolución:

Shizuko, maquillada para su primer cliente y su primera relación sexual, es la imagen de un porvenir pero también de un pasado. En 1956, Mizoguchi quiso cerrar su película sobre la constatación de un mundo sin esperanza. Ya se sabe, incluso en esta desesperanza florecían las armas de la revuelta.⁷⁷

Al final de *Vive l'amour* [Ai qing wan sui, 1994] de Tsai Ming-Liang, una mujer llora desconsoladamente. Podemos especular acerca de por qué esa mujer llora, pero ¿importa realmente? Hay algo de la capacidad del cine para convertirse en registro del éxtasis. En esta mujer que llora hay mucho de la fuerza abstracta del rostro humano, en la astucia natural de una cara para neutralizar el espacio en que está inscrita, en su poder para relacionarse consigo misma y, por extensión, con el espectador. En convertirse, en definitiva, en la imagen-símbolo de una emoción sublimada. Podríamos decir, pues, que, tal vez, la mujer que llora no existe porque es esa mujer y, al mismo tiempo, todas las mujeres del mundo, y también ninguna: ahí está el cine borrando individuos y categorías, transformando la realidad de la materia en la verdad de lo colectivo. Es un llanto que se detiene para volver a empezar y luego deslizarse suavemente por un corte a negro que no clausura el vómito de la pena. Las lágrimas de esta mujer parecen tan sinceras, tan *reales*, que resulta difícil distinguir dónde empieza la ficción y dónde acaba el documental. Es un llanto que atrapa todos los tiempos del mundo, que funciona como un desagüe por el

⁷⁷ SERCEAU, Daniel, *Mizoguchi: De la révolte aux songes*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1983, pág. 145.

que escapa toda la película: no hay antes ni después de este llorar que centrifuga el universo. Encarna lo que Deleuze llama tercera imagen-tiempo, en la que una misma transformación «arrastra al cine de ficción y al cine de realidad, y confunde sus diferencias: en el mismo movimiento las descripciones se hacen puras, puramente ópticas y sonoras; las narraciones se hacen falsificantes, los relatos, simulaciones (...) Su paradoja es introducir un intervalo que dura en el momento mismo».⁷⁸ Deleuze habla entonces de un cuento del escritor austríaco Lernet-Holenia, *El barón Bogge*, que afirma que la muerte no dura un momento sino que puede prolongarse durante varios días en un 'espacio-tiempo' que no es más que un limbo. El rostro de la mujer de *Vive l'amour* es un emblema de ese limbo en el que la muerte acecha, una puerta que separa el ser del no-ser.

Encontramos también ese rostro-limbo en el ejemplar y perturbador plano final de *Safe* [Todd Haynes, 1995]: otro rostro femenino acercándose a los confines de la vida. La película cuenta la historia de Carol White (Julianne Moore), un ama de casa que desarrolla una extraña enfermedad que la convierte en alérgica al siglo xx. Haynes explica el inevitable proceso de alienación de esta máscara angustiada, perdida en los grandes espacios de su casa de Los Ángeles, mientras se aleja de ella, negándole las muletas y la respiración asistida, rompiendo los vínculos con su rostro para luego refugiarse en una burbuja sectaria, en una comunidad que tiene el aspecto de una salvación engañosa, putrefacta, donde el aislamiento parece un estilo de vida legítimo. El pálido rostro de Carol White encuentra su lugar en el mundo en un iglú insonorizado, una celda de clausura monstruosamente blanca. En la última secuencia de la película, nuestra frágil muñeca de porcelana se desprende de su mascarilla para acercarse finalmente a la cámara, que puede ser un espejo o la única ventana que da al exterior, y, después de unos tímidos balbuceos, consigue decirse a sí misma lo que tanto esfuerzo le ha costado sentir. Repite: «Te quiero». El rostro desfigurado de Julianne Moore, ajeno a su propia disolución, intenta recuperarse, reencontrarse con su imagen. Su declaración de amor es, también, una declaración de amor al rostro como termómetro del tiempo e indicio de muerte. Tiene razón Aumont cuando dice que el rostro es tiempo en la medida que este apunta, tiende a la muerte. El rostro demacrado de Carol White es una máscara. ¿Qué hay debajo? La nada, la pérdida del rostro: quizás a esta sufrida ama de casa no le quede ni la posibilidad de morir,

⁷⁸ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 208.

dado que su rostro ya no existe, está a punto de ser devorado por la Nada. El rostro como agujero o como punto final. El rostro como clausura del afecto o del infinito. Lo dice Susan Sontag:

El tema de *Persona* [Ingmar Bergman, 1966] es la violencia del espíritu. Si las dos mujeres se violan recíprocamente, es lícito decir que cada una de ellas se ha violado a sí misma de una manera por lo menos igualmente profunda. En el paralelismo final con este tema, la misma película parece ser violada, parece emerger del caos del «cine» y de la película-como-objeto para luego sumirse en él.⁷⁹

Sontag se refiere al rostro desplegado en dos mitades distintas que parecen una y al rostro resquebrajado de Liv Ullmann, incendiando el celuloide: en ambos casos el rostro es una bisagra entre dos mundos, o un intersticio. Deleuze habla de Bergman en *La imagen-movimiento*, aunque su inclusión en este volumen es sospechosa: si el rostro bergmaniano «suspende la individuación», si es cierto que «Bergman llevó hasta su extremo el nihilismo del rostro, su relación en el miedo con el vacío o con la ausencia, el miedo del rostro frente a su nada»,⁸⁰ no es menos cierto que el rostro abisma el relato, representa una grieta en el tiempo. Es el intersticio que Deleuze asocia a Godard —el intersticio que obliga a la imagen a arrancarse al vacío y a caer en él, como en un abismo— el que aparece reencarnado en los rostros fundidos de Bergman. Es lo que le ocurre al rostro de Nicole Kidman en *Reencarnación* [Birth, Jonathan Glazer, 2004] cuando, en medio de una representación operística, la cámara se detiene ante él: se convierte en intersticio, en delator del tiempo que abre los ojos y se instala *entre* los ojos y *en* la mirada. Entonces lo entendemos todo porque su rostro es el rostro de la fe y la revelación: todo aquello que nos resultaba imposible creer (esto es: que su marido fallecido se haya reencarnado en un niño de diez años) se torna posible y verosímil. Esa imagen se ha convertido en el «corte irracional» de Deleuze: el intervalo entre imágenes ya no depende de lo que hay antes y después porque se carga de sentido, significa en sí mismo. El rostro de Nicole Kidman ha ingresado en el reino de lo inconmensurable: se ha independizado de su poder conector, se ha empapado de tiempo para canonizar todas las expresiones de la creencia. Y aunque el plano sea invadido un par de veces por la nariz del marido, insi-

⁷⁹ SONTAG, Susan, «Persona», *Estilos radicales*, Madrid, Punto de Lectura, 2002, pág. 219.

⁸⁰ DELEUZE, Gilles, *La imagen-movimiento*, o. cit., pág. 148.

nuando un fuera de campo que nos devolvería a la imagen-movimiento y a la existencia de un mundo prolongable, el rostro de Kidman ignora la intrusión y se entrega a fondo a encarnarse en imagen óptica y sonora pura. Glazer habla del rostro de Maria Falconetti en *La pasión de Juana de Arco* [La Passion de Jeanne d'Arc, 1928] de Dreyer como fuente de inspiración de este plano. El rostro de alguien que ha escuchado de verdad la voz de Dios se reencarna en el rostro de Kidman, en el que se proyecta una toma de conciencia, la apertura de una nueva forma de percibir el amor y a sí misma, la pérdida del miedo. El rostro se transforma en pensamiento viviente y rompe con todo lo que hay fuera de él. Si el cine moderno demuestra la desconfianza del hombre con respecto al mundo, también exige el restablecimiento de ese vínculo: «Lo que se ha roto es el vínculo del hombre con el mundo. A partir de aquí este vínculo se hará objeto de creencia: él es lo imposible que solo puede volverse a dar en una fe (...) Solo la creencia en el mundo puede enlazar al hombre con lo que se ve y oye. Lo que el cine tiene que filmar no es el mundo, sino la creencia en este mundo, nuestro único vínculo (...) Volver a darnos creencia en el mundo, ese es el poder del cine moderno».⁸¹ El rostro, el intersticio como célula portadora de la fe.

Se practica una cierta épica de la interrupción: el cine se divide, a veces asimétricamente, en dos caminos reflejados en el mismo espejo. El intervalo puede ser ese espejo, un cristal o un muro, pero las dos partes resultantes siempre están relacionadas entre sí, aunque sea por exclusión. Gonzalo de Lucas aventura una estimulante teoría al respecto: cuando las fórmulas del cine amenazan con agotarse, las películas se dividen en dos con el afán de rescatar las huellas que el tiempo del relato o del cine ha dejado en ellas. Acaso, dice De Lucas, sea una reacción a los soportes digitales, que son enemigos del deterioro del tiempo, y entonces es el cine quien proyecta los fantasmas de su historia, el que deshace el relato para reflexionar sobre sus mecanismos o sobre lo que hay detrás o debajo de las imágenes: «Después de todo, ver en el cine es ver el tiempo dos veces»,⁸² apostilla. Ver dos veces. Rodar dos veces. Deshacer los contornos de la vida en un continuo devenir de líneas y colores tomando como base la representación mecánica de la realidad.

La dimensión onírica de *Waking Life* [Richard Linklater, 2001] está reforzada por la inestabilidad que transmite la animación rotoscópica, técnica que

⁸¹ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 229.

⁸² DE LUCAS, Gonzalo, «Ver dos veces», *Cahiers du Cinéma/España*, n.º 8, enero de 2008, págs. 16-17.

consiste en redibujar fotograma a fotograma el material previamente filmado en celuloide o digital. De este modo los cuerpos de los actores se libran de sus contornos de la misma manera que lo hacen los objetos y los fondos. La metamorfosis de la realidad en sueño apunta hacia un reblandecimiento de los límites físicos, a un proceso de desfiguración de todo aquello que percibimos como real. La animación rompe el vínculo de la imagen con su referente, diluye la identidad de la representación, la convierte en un signo sospechoso, una mancha inaprehensible que sirve como metáfora de lo que está a punto de pasar a estado gaseoso.

Waking Life cuenta una serie de encuentros oníricos encapsulados en el sueño de un joven que se pregunta, como sugiere acertadamente Kent Jones,⁸³ sobre la diferencia que existe entre nuestra percepción y el mundo que percibimos. A medida que se constituye la «mise en âbime» que sirve de esqueleto a la película, en la que hallamos constantes referencias al cine del propio Linklater,⁸⁴ las reflexiones metafísicas de los personajes que participan en ella adquieren un tono progresivamente siniestro. Lo que había empezado como una lectura lúdica sobre el sentido de la existencia se transforma en un ensayo sobre la naturaleza del tiempo. Es en ese sentido que el encuentro entre Wyley Wiggins, el actor que encarna al protagonista sin nombre, y el propio Richard Linklater en la penúltima escena de la película se carga de significado. Wiggins empieza a pensar que su prolongado tránsito onírico, su incapacidad para despertar a la vida real, tiene que ver con la muerte. Tal vez no está soñando, tal vez solo está muerto. Mientras juega a la máquina del millón, Linklater le explica cómo Philip K. Dick llegó a la inquietante conclusión de que el tiempo es una ilusión. Se dio cuenta de ello cuando algunos personajes y situaciones de *Fluyan mis lágrimas, dijo el policía*, novela que Dick había escrito casi en estado de trance, se repetían literalmente en la vida real, como si la creación literaria se hubiera adelantado a la realidad, o como si la realidad fuera fruto de la creación literaria. En un ensayo titulado *How to Build*

⁸³ JONES, Kent, «To Live or Clarify the Moment: Rick Linklater's *Waking Life*», *Senses of Cinema*, n.º 19, marzo-abril de 2002. Consultar en: <http://archive.sensesofcinema.com/contents/01/19/waking.html>.

⁸⁴ El protagonista de la película, Wiley Wiggins, lo era también de *Movida del 76* [*Dazed and Confused*, 1993]. Ethan Hawke y Julie Delpy se escapan de *Antes del amanecer*

[*Before Sunset*, 1995] para conversar sobre la reencarnación como manifestación última de la memoria colectiva. La estructura dramática de *Waking Life* recuerda poderosamente a la de *Slacker* [1991], ópera prima de Linklater que reproducía la arquitectura circular de *La ronda* [*La ronde*, 1950], de Max Ophüls, según las reglas de un juego formal completamente rendido al poder de la palabra.

a *Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later*, Philip K. Dick recordaba que, en una conversación con un sacerdote, había descubierto que uno de los pasajes de la novela era una reproducción exacta del Libro de los Actos de la Biblia, lo que le hizo pensar en que todos vivimos en el año 50 después de Cristo (época en la que transcurre el Libro de los Actos) y en que el tiempo fue inventado para distraernos de la idea de que Dios es inminente. Linklater enlaza el relato de ese sueño con otro que lo matiza: Lady Gregory, la mecenas del poeta irlandés William Butler Yeats, le dice que solo existe «este instante», el instante en que Dios nos invita a unirnos con él, y que nosotros somos los creadores del tiempo al posponer constantemente esa invitación. «La vida», sostiene Lady Gregory, «es el viaje desde el “no” hasta el “sí”». En la siguiente escena de *Waking Life*, Wiggins vuelve a despertarse, sale a pasear y está a punto de abrir la puerta de un coche –imagen que nos remite al principio de la película, inspirado en otra novela de Dick de visionario título, *Tiempo desarticulado*– cuando su cuerpo empieza a levitar, a flotar como un globo que se escapa de las manos de un niño, cada vez más pequeño, en el cielo, ya transformado en un punto, y luego en nada. Es un momento de un lirismo extraño, próximo al horror que sientes en un sueño de caída al abismo o de desdoblamiento: después de él algo ha cambiado para siempre. El cuerpo convertido en punto, la fisura del tiempo como manifestación de la muerte.

Una película como *Goodbye Dragon Inn* [Bu san, 2003] plantea ese «ver dos veces el tiempo» en un mismo plano, sin necesidad de subdividirse porque su propia naturaleza es la de la convivencia de dos tipos de imágenes en el interior de un solo encuadre. La película de Tsai Ming-Liang es una celebración funeraria por una sala de cine que está a punto de cerrar, y en su última sesión proyecta *Dragon Inn* [King Hu, 1966], clásico del cine de artes marciales. En un plano largo vemos, en la platea, a dos o tres espectadores viendo la película, que nosotros solo podemos oír. En otro plano vemos a la acomodadora confrontada con las imágenes y los sonidos de pelea, detrás de la pantalla. En otro vemos la trastienda de la sala poblada por hombres que ligan, o podrían ser espectros de proyecciones pasadas, mientras persiste el sonido de la película proyectada. Tien Miao y Chun Shih, dos de los espectadores de la película, son los protagonistas de *Dragon Inn*. La *imagen-movimiento* se ha convertido en una presencia fantasmática, un montón de indicios que se acumulan en los rincones de la imagen-tiempo, los restos de un recuerdo que a nadie le interesa recordar. Pocas películas como esta han representado mejor el dolor que siente el cine moderno al dejar atrás el cine clásico, y la necesidad que

tiene de reconocerse en sus herencias, en las ruinas de un pasado en estado de demolición.

Podríamos decir que en *Goodbye Dragon Inn* [Bu san, 2003] el cine popular ocupa el lugar de la imagen-movimiento. El género se ha convertido en un almacén simbólico, o en una estructura antropológica del imaginario, si queremos seguir la terminología de Gilbert Durand. A su vez el mito reemplaza el concepto de género en una película tan singular como *Tropical Malady* [Sud Pralad, 2004], en la que el tailandés Apichatpong Weerasethakul utiliza la división narrativa de la que hablaba Gonzalo de Lucas para explicar dos veces la misma historia de amor. La película arranca con una cita de un escritor japonés, Ton Nakajima: «Todos nosotros somos, por naturaleza, animales salvajes. Nuestro deber como seres humanos es llegar a ser domadores que mantienen a sus animales bajo control e incluso les enseñan a hacer funciones más allá de su condición de bestias». La primera secuencia nos muestra a unos soldados que encuentran un cadáver en medio del campo y se hacen fotos con él a modo de trofeo. Acto seguido el film narra los progresivos flirteos entre un soldado, Keng (Banlop Lomnoi), y un campesino, Tong (Sakda Kaewbuadee), de un modo que bascula entre la frescura inmediata del documental y el misterioso onirismo de una fábula. Son notas, impresiones tomadas al vuelo, oprimidas por la incertidumbre del tiempo que transcurre. Tras el encuentro más físico de los dos amantes, el único momento en que el deseo trasciende los límites de la declaración romántica, ambos lamiéndose las manos como gatos heridos, Tong desaparece en la oscuridad de la selva. No volveremos a verle, aunque cuando la película transforma su título («El sendero del espíritu») y cambia de piel, lo intuiremos como tigre poseído por el alma de un chamán. El soldado Keng es ahora el cazador en el bosque. La realidad ha dejado paso al mito: la película vuelve a empezar, ahora sin diálogos y directamente entregada a la intervención de lo fantástico. Lo más interesante de este segmento no es tanto la manera en que reinterpreta la historia de amor sino la manera en que la realimenta, la reaviva y la restituye: el primer fragmento termina con la imagen de Keng contemplando una foto compartida con Tong, y la sensación es de pérdida, final y melancolía, pero el mito de la caza del tigre hace perdurar ese amor, resucita el deseo y lo explica como un viaje de la oscuridad de la noche a la luz de la transmigración. No sabemos qué ocurre con el tiempo, porque el tiempo del mito es circular: es posible que la fábula coexista con la realidad, desplegada en otra dimensión, o tal vez la fábula solo sea un sueño del protagonista, o quizás sea una alegoría de la

naturaleza animal del deseo que apuntaba la cita inicial. Mircea Eliade consideraba que los hombres renuevan el tiempo a través de rituales que se repiten una y otra vez. Por tanto, el tiempo mítico es una sucesión de eternidades que se actualizan a través de esos rituales: de ahí que el cuento folclórico que representa la segunda parte de *Tropical Malady* aparezca como una ceremonia de búsqueda y consumación que se superpone y se refleja en el primer relato como el sol se refleja en el agua: a fognazos. Las coincidencias entre las dos historias sugieren la existencia de un tiempo que se devora a sí mismo para volver a nacer, como le ocurre al soldado Keng cuando, casi desnudo, deja que el tigre se lo coma. Tendrá razón Bachelard cuando dice que el hombre no nace de la necesidad sino del deseo.

La fuerza atávica del mito, dinamizadora de un tiempo que no conoce conjugaciones, vuelve a protagonizar *Uncle Boonmee recuerda sus vidas pasadas* [Loong Boonmee raleuk chat, 2010], el más accesible pero también el más radical de los largometrajes de Apichatpong Weerasethakul. De la sinopsis –un hombre aquejado de una dolencia renal incurable se retira al campo con la intención de pasar sus últimos días de vida con sus más allegados– no puede deducirse la complejidad de una película que aúna el mundo de los muertos y el de los vivos, el cine de género y el de autor, lo realista y lo onírico, los viajes astrales y la fábula política, con una pasmosa falta de solemnidad. Cada una de las bobinas de la película representa una de las vidas pasadas del tío Boonmee, y cada una de las bobinas está rodada según parámetros estéticos completamente diferenciados. No existe una cronología clara, en la medida en que el mito impone el tránsito por un territorio donde todos somos fantasmas, proyecciones de vidas posibles o soñadas. Una princesa encuentra en su reflejo líquido el objeto de su deseo en un pez que le declara su amor y satisface sus necesidades sexuales. Una cena invadida por los sonidos de la jungla acoge a dos invitados de excepción –el fantasma de la mujer de Boonmee y el de su hijo, convertido en mono de ojos como rubís encendidos– que se sientan a la mesa con toda naturalidad. Boonmee se adentra en la caverna donde nació para morir a la luz de la luna, en un agujero negro. Todas estas historias no son solo reencarnaciones de una rica tradición cultural sino también del propio cine: es esta una película–compendio que, por un lado, parte como misteriosa reflexión sobre el violento pasado de la historia de Tailandia –Boonmee se arrepiente de que, en su juventud, le obligaran a matar comunistas– y que, por otro, sabe diseñar su propia mitología a partir de todas las mitologías del cine. De la noche americana que granula el descenso al útero materno de

Boonmee al relato en fotofija protagonizado por los soldados y los fantasmas-mono, tan deudor de *La Jeteé* [Chris Marker, 1962] y que comunica la película con el arranque de *Tropical Malady*; del maquillaje de los espectros-animales, tan de serie B (señalemos que Weerasethakul es fan del cine de terror norteamericano, empezando por John Carpenter y acabando por Stuart Gordon), al cuento de princesas y mundos fantásticos tan caro al cine popular tailandés; todas las facetas del cine como constructor de mitos parecen darse cita en esta singularísima película.

El tiempo del mito también es el protagonista de *Mysterious Object at Noon* [2000], en la que, basándose en la técnica del «cadáver exquisito»⁸⁵ inventada por los surrealistas, Apichatpong Weerasethakul construye una fábula errante que parte del relato oral, folclórico y juglaresco para representar esa vagabunda sucesión de eternidades de la que hablaba Eliade. El método del cineasta tailandés reproduce su propio proceso de investigación, instancia creadora de una ficción que se inicia en la imaginación, innata o inducida, de los distintos testimonios que escriben el guión de la película. Weerasethakul entrevista a una vendedora de pescado para que le cuente su vida, y esta procede a relatar cómo estuvo a punto de ser vendida por su padre, y su posterior huida de casa. Esta porción de realidad puede hacernos pensar que el propósito de la película está en fijar una tragedia real, aunque, acabada la confesión, el director desmiente nuestras expectativas empujando a su personaje a la fabulación: tiene que contar algo que se le ocurra, algo que invente o recuerde que haya visto o leído. Así nace la historia del niño en la silla de ruedas y su profesora, historia que Weerasethakul representa en imágenes al mismo tiempo que permite filtrar el sonido ambiente que rodea al relato oral. El director de *Syndromes and a Century* [Sang sattawat, 2006] parece haber leído *La imagen-tiempo*, cuando Deleuze habla de cómo el autor se busca personajes reales y los obliga a fabular, a ficcionar: es una manera de acercar el mito a la realidad del autor y viceversa. El filósofo francés se adelanta algunos años al ardiente debate en torno a los delgados límites que separan la ficción y el documental,

⁸⁵ «Los participantes se sientan alrededor de una mesa (seis o siete). El primero toma un papel y escribe una frase, luego lo pliega, dejando ver la última palabra. El segundo participante escribe otra frase a partir de la palabra que el jugador anterior había dejado descubierta, y así sucesivamente hasta terminar la ronda. Si se desea se puede repetir la operación cuantas veces se quiera. Terminadas las vueltas, se desdobra el papel y se lee lo escrito. La primera vez que los surrealistas jugaron este juego obtuvieron la siguiente frase: 'El cadáver – exquisito – beberá – el vino nuevo'. De ahí el origen del nombre del juego» (SETTON, Yaki, *La revuelta surrealista*, Buenos Aires, Libros del Quirquincho, 1990).

que Weerasethakul resuelve sentándose en un punto medio, ese punto en el que no se puede hablar ni de una cosa ni otra, como si reivindicara su derecho de habitar el intervalo entre ambos. El autor y el pueblo se encuentran en el centro de un 'devenir doble'. «La fabulación no es un mito impersonal, pero tampoco es una ficción personal: es una palabra en acto, un acto de palabra por el cual el personaje no cesa de cruzar la frontera que separaría su asunto privado de la política, y produce él mismo enunciados colectivos».⁸⁶ Ese «devenir» es el mito construido por una voz colectiva, ese «misterioso objeto al atardecer» que crece como una bola de nieve a medida que el relato se transmite de forma viral. Cuando Deleuze reflexiona sobre el papel del intelectual en los cines del Tercer Mundo, destaca su condición de portavoz del pueblo. Weerasethakul no es un cineasta político, de ahí que su intención no sea, como lo era en el caso de Glauber Rocha, criticar la noción de mito. Acaso todo lo contrario: demuestra que la crisis de la linealidad temporal también es consustancial a la constitución del mito, y que en ese reconocimiento hay una celebración de las raíces del pueblo que se explica a sí mismo, como si solo pudiera hacerlo a través del relato pluricelular y mutante, aquel que crean jóvenes y ancianos, gente del medio rural y niños que salen de la escuela. El relato nómada y fragmentario une capas de pasado y puntas de presente para constituir un solo tiempo puro y congelado. La ordenación de la experiencia mítica se produce desde la errancia del autor y su contacto con el pueblo, pero es el cine el que momifica el proceso. La fluidez de la realidad del mito se cierra en la sala de montaje, a partir de la visión de un director que quiere controlar el tiempo una vez este se haya manifestado en toda su mutabilidad. Es el sino de todo documental: convertirse en ficción.

2.7. EL TIEMPO FEMENINO

Mulholland Drive [David Lynch, 2002] es el sueño de un fantasma, el fantasma del cine clásico de Hollywood. Es lo que sueña *Gilda* [Charles Vidor, 1946] cuando terminan los créditos finales y la película pasa a proyectarse en un imaginario colectivo que la ha congelado en el tiempo. Las protagonistas de ese sueño son los dos arquetipos femeninos que definieron las formas del melodrama y el «film noir» de los años treinta y cuarenta, enfrentados en una

⁸⁶ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 293.

historia de amor que los convierte el uno en el reflejo del otro, y viceversa. Lynch viene a demostrarnos que la mujer doméstica (o la rubia ingenua) y la mujer fatal eran, en realidad, hermanas gemelas colocadas a uno y otro lado del espejo. Es ese «ver dos veces» del tiempo del cine que pierde pie, que anda a ciegas. Y es que la idea de duplicidad rige la estructura aparentemente desequilibrada de la película, dividida en dos partes desiguales que dialogan entre sí a través de un juego de imágenes rimadas. En cierto modo, también podríamos decir que esas dos partes están, como Betty/Diane y Rita/Camilla, mirándose desde lados distintos de un espejo. Puede resultar difícil distinguir qué fragmento de *Mulholland Drive* es producto del sueño del otro, pero lo que sí parece evidente es la naturaleza geminiana de la película, en el sentido en que Géminis es a la vez naturaleza creadora y naturaleza creada. En ese limbo de imágenes proyectadas, tan similar a los espectros que pueblan la isla de *La invención de Morel* de Bioy Casares, Rita no es más que el fruto de la imaginación de un cine clásico que nos habla desde la ultratumba. No es la mujer fatal sino la mujer fatal reinventada por el sueño de su reflejo.

Betty (Naomi Watts) acaba de llegar a Los Ángeles con la ilusión de convertirse en actriz. Al entrar en casa de su tía, que se ha ausentado de la ciudad para rodar una película, descubre en el baño a una mujer desconocida, escondida tras la mampara de la ducha. Ese «descubrimiento» parte de un movimiento de cámara que se desplaza desde el espejo donde Betty se mira hasta el cristal esmerilado donde podemos intuir la figura de una mujer fatal que aún no sabe que lo es. Pronto ese espejo le servirá para reconocerse en el cartel de *Gilda*: a partir de ahora nuestra amnésica se convertirá en Rita (Laura Elena Harring) en honor a la gran Rita Hayworth; es decir, asumirá la identidad de una de las mujeres fatales más representativas del cine clásico. La función del espejo en ambos momentos es distinta e idéntica a la vez: en el primero, el espejo sirve para materializar lo que un día fue cercano a Betty (su obsesivo objeto de deseo) y en el segundo, para corporeizar la imagen de un estereotipo. Es esta, no lo olvidemos, una película de actrices, entendiendo «actriz» como la portavoz de una representación. Y esa representación es, como el espejo, un símbolo lunar, ambivalente, femenino en todo caso.

«Es como si avanzara por un pasillo largo que había tenido espejos y aún quedan fragmentos de esos espejos y a medida que penetro en el pasillo no hay más que oscuridad...», dice la Madeleine (Kim Novak) de *De entre los muertos*, otra película bicéfala a la que *Mulholland Drive* parece hacer referencia en su necesidad de representar el amor como un juego de reflejos

especulares, en este caso orquestados por un demiurgo masculino, Gavin Elster (Tom Helmore), que engaña a un espectador enamorado, Scottie (James Stewart). Madeleine se convierte en Judy en virtud de una mirada masculina que pertenece al «interior» de la película y que, a la vez, es la proyección de la mirada de Hitchcock. Algo que no ocurre en *Mulholland Drive*, porque es Rita/Camilla la que genera a Betty, la que la hechiza con su magnética mirada de Medusa en una de las más bellas secuencias de sexo del cine contemporáneo; la que, en definitiva, la obliga a darse cuenta de que las dos son caras de una misma moneda. No se trata, pues, de un proceso de corrupción sino del despertar de una conciencia: hasta ese momento, Betty ya ha dado pruebas –la secuencia del casting, en la que, en trance, «parece» una mujer fatal– de que su inocencia es pura ilusión. No es extraño que la repentina confesión amorosa de Betty hacia Rita se produzca después de que esta se haya cortado el pelo y se haya puesto una peluca rubia en un gesto que remite al de otra gran mujer desdoblada del universo hitchcockiano, *Marnie la ladrona* [Marnie, 1965]. «Pareces otra», le dice Betty. «Pareces yo», podría haberle dicho. Ese reconocimiento precoz entre las dos mujeres precede al único momento sublime –si, como hace Eugenio Trías, entendemos lo sublime como una cierta elipsis de lo siniestro– en una película que tiende de forma natural a la pesadilla circular.

Al contrario que en el cine de Hitchcock –si exceptuamos el caso de *La ventana indiscreta* [Rear Window, 1954]–, en *Mulholland Drive* el elemento masculino es pasivo (el personaje del director, interpretado por Justin Theroux, que tiene que obedecer a una jerarquía de fuerzas casi sobrenaturales) o externo (el maestro de ceremonias del Club Silencio, posible tráfuga del propio Lynch). Esa disipación de la presencia de lo masculino permite que la película pueda ser leída como una reinterpretación de la feminidad en un cine que ha asesinado a la narrativa clásica. La narrativa clásica se venga creando una ilusión de «film noir», imaginando una película de misterio más o menos convencional (en términos lynchianos) que descubre que no puede huir de su naturaleza posmoderna. En ese sentido, la secuencia del Club Silencio es significativa. El local, bañado por una luz acuática, como la de un mar de noche –otro signo del régimen nocturno del que habla el antropólogo Gilbert Durand–, se ilumina débilmente para mostrarnos a un hombre que, en el escenario, anuncia: «No hay banda (en castellano). Todo está grabado. Es una cinta. Todo es una ilusión». La película demuestra su condición de sofisticado ejercicio de karaoke audiovisual cuando Rebecca del Río empieza a

cantar una versión del *Crying* de Roy Orbison como si se tratara de una de las sirenas de *La Odisea* homérica. Pero su canto es, cómo no, una cinta que sigue su curso cuando Rebecca se desmaya. Lynch viene a decirnos que la duplicación no es exacta, del mismo modo en que la primera vez que la imagen se desdobra —cuando Betty y Rita descubren el cadáver de Diane Selwyn— o la segunda —justo antes de salir hacia el Club Silencio—, acompañada por una desestabilización de la cámara, nos están informando de que estamos a punto de entrar en un universo en el que algo no cuadra, como si lo miráramos (y oyéramos) todo con gafas que no se ajustan a nuestra miopía. Lo que no «cuadra» es que estamos a un milímetro del mundo real, del espejismo que la narrativa dislocada de la película nos quiere hacer pasar por sueño. Porque, ¿desde dónde se narra la película? Desde los ojos de Diane Selwyn, actriz de tercera que creyó en Hollywood como fábrica de sueños para despertar en una fábrica de pesadillas.

Es entonces cuando *Mulholland Drive* se transforma en el viaje al interior de una caja, del mismo modo que *Terciopelo azul* [Blue Velvet, 1986] se transformaba en el viaje al interior de una oreja. Sabemos por Juan Antonio Cirlot que las cajas pueden ser símbolos del inconsciente femenino. Lynch penetra en la oscuridad de ese inconsciente, que, asociado al mito de la caja de Pandora, tiene reminiscencias excesivas y destructoras, y desata los males del mundo. Tanto Betty como Rita desaparecen absorbidas por un agujero negro. En términos astrofísicos, dice Alain Verjat,⁸⁷ la feminidad lo es: un agujero negro que devora tiempo y espacio, el amor en todas sus formas. Si el Club Silencio era la inquietante antesala del deseo, lo que hay dentro de la caja es su síntesis estremecedora. Estamos alejados del reino del Logos, y metidos de lleno en el reino de Eros, donde todo es confusión y caos. En su oscura madriguera, Betty, ahora Diane Selwyn, cree ver a Rita, ahora Camilla Rhodes, pero el contraplano de su mirada acaba siendo su propia imagen. Diane, que en la primera parte de la película era solo un cadáver pudriéndose en una casa en tinieblas, ha dejado de ser la rubia ingenua para transformarse en la rubia vengativa. El amor es, por supuesto, femenino. En su entrega al sentimiento puro está la pérdida de referentes, la desaparición del Logos, la reivindicación de la experiencia emocional. Según *Mulholland Drive*, Hollywood es un sistema patriarcal que se rige por un único sistema de valores, una tiranía, un régimen absolutista que, afortunada-

⁸⁷ VERJAT, Alain, «Consideracions al voltant d'un imaginari de la feminitat», en Núria Bou, *Deeses i tombes. Mites femenins en el cinema de Hollywood*, Barcelona, Proa, 2004, pág. 14.

mente, no puede controlar los designios del amor, aunque estos sean terribles. El universo amoroso, que representa la segunda parte de la película, es el universo del cine, o al menos del cine como lo entiende Lynch. El cine como un sueño que se completa a sí mismo: si Betty/Diane y Rita/Camilla son las dos partes de una sola entidad ficcional, es coherente que la película se cierre en círculo, y acabe justo antes de empezar, clausurando una historia que parece condenada a repetirse hasta la eternidad. Como una pesadilla recurrente que se aleja de los patrones de orden y linealidad narrativa del cine clásico, *Mulholland Drive* solo encuentra su significado en su naturaleza rizomática, pluricelular, que «se extiende silenciosa, se reserva, almacena recursos, vitalidad, vida, y siempre resurge, como de la Nada, cuando uno pensaba que todo estaba perdido».⁸⁸ El cine será femenino, o no será.

«El cine es una mujer que no puedes encender y apagar; pero el cine es una mujer y un día se irá».⁸⁹ Nicholas Ray explicaba así lo que David Lynch ha explicado en *Mulholland Drive* y su espontánea prolongación, *Inland Empire* [2006]. El cine y su feminidad huidiza: el cine es, otra vez, un agujero, y el agujero es, a la vez, símbolo de la fertilidad femenina y del acceso a otros mundos. Nikki Grace (Laura Dern) quema un trozo de seda y hace un agujero para mirar a través de él. Previamente ha cruzado una puerta que la ha trasladado a otra dimensión, en un bucle de pasillos, pasadizos y escaleras que siempre parece desembocar en un agujero, un ojo o el objetivo de una cámara.

El oráculo, cómo no, es una mujer (Grace Zabriskie, la madre de Laura Palmer en *Twin Peaks* [1990]), vecina de Nikki que llama a su puerta no solo para presentarse sino también para predecirle el futuro en una suerte de parábola que no puede hacer sino recordarnos las conexiones entre la reciente obra de Lynch y *El jardín de los senderos que se bifurcan* de Jorge Luis Borges. Escuchemos al sinólogo Stephan Albert, protagonista del célebre cuento del escritor argentino:

A diferencia de Newton y Schopenhauer, su antepasado (Ts'ui Pên) no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmen-

⁸⁸ VERJAT, Alain, «Consideracions al voltant d'un imaginari de la feminitat», o. cit., pág. 16.

⁸⁹ RAY, Nicholas, *Por primera o última vez. Nicholas Ray haciendo cine. Textos reunidos*

por Susan Ray, Gijón, Fundación de Cultura Ayuntamiento de Oviedo, 1993. Citado en Gonzalo DE LUCAS, *Vida secreta de las sombras*, Barcelona, Paidós, 2001, pág. 175.

te se ignoran, abarca todas las posibilidades. No existimos en la mayoría de esos tiempos; en algunos existe usted y no yo; en otros, no usted; en otros los dos (...) El tiempo se bifurca perpetuamente hacia innumerables futuros. En uno de ellos soy su enemigo.⁹⁰

Encarcelada en un primer plano que la aplasta y la deforma, la mujer-oráculo empieza a hablar ante una estupefacta Nikki Grace: «Un niño pequeño salió a jugar. Al abrir la puerta vio el mundo. Al cruzar la puerta provocó un reflejo y nació el mal. Había nacido el mal y siguió el niño». Y prosigue: «Una niña pequeña salió a jugar. Se perdió en el mercado como a medio nacer. Entró no por el mercado sino por el callejón detrás del mercado. Este es el camino a palacio, pero no es algo que usted recuerde...». Es, según las palabras de la vidente-fantasma, «un cuento y su variación». La mujer-oráculo es la transmutación femenina de Stephan Albert. Quedémonos con estos fragmentos del espejo: «reflejo» y «pero no es algo que usted recuerde». Tengamos en cuenta que, aunque *Inland Empire* nos tienta con perseverancia a que lo encontremos detrás de sus simetrías y repeticiones, todas las pistas escapan de su significado. Los signos nos cogen de la mano para huir de su contenido, abren puertas que conducen a pasillos oscuros que mueren en una misma habitación, donde Nikki Grace se confiesa convertida en su personaje, interpretándose a sí misma como un símbolo que se escurre entre sus manos, una y otra vez, agarrada a su monólogo como la aguja de un tocadiscos a un surco rebelde. Los sucesivos mundos que habita Nikki Grace —como estrella de cine que participa en una película maldita; como Susan, protagonista adúltera de esa película; como Nikki, ama de casa— son reflejos inexactos de una «memoria-mundo» que se ha partido por la mitad, y que ha dejado irrumpir los monstruos del Id. Como ocurría en *Mulholland Drive*, la que parece la trama principal —Nikki Grace comete adulterio con su compañero de reparto, y este es amenazado de muerte por el posesivo esposo de su rubicunda amante— de *Inland Empire* no es sino el sueño de otra Nikki que acaba por confluír, otra vez, en Hollywood. Es en Sunset Boulevard donde Nikki Grace acaba por ser asesinada: rodeada por una pandilla de prostitutas, confundida con ellas, inicia un paseo errante e interminable que aplasta su rostro contra el objetivo de la cámara digital de Lynch. Incapaz de mediar palabra, acaba retorciéndose de dolor, estirada en el suelo entre dos vagabundas. Después de escuchar un mo-

⁹⁰ BORGES, Jorge Luis, «El jardín de los senderos que se bifurcan», *Ficciones*, o. cit., pág. 116.

nólogo escalofriante, Nikki muere, la cámara hace un breve desplazamiento hacia atrás para enseñar el andamiaje del cine, y descubrimos que el final de la pesadilla es el final de la película que Nikki Grace estaba rodando. Hollywood sigue siendo el reino de las sombras, esa «memoria-mundo» en la que habitan todos los fantasmas. Sin embargo, la película continúa, Nikki se enfrenta a su propia imagen, en la pantalla y en esa desconocida ciudad del Este donde una mujer, otra mujer, ha observado, llorosa, su vía crucis. Hay un abrazo y una disolución (la figura de Nikki se deshace, desaparece) para terminar, ya definitivamente, con una fiesta donde las únicas invitadas son todas las mujeres que han intervenido en el film (y otras, como Laura Elena Harring, que parecen haberse filtrado desde las imágenes de *Mulholland Drive*). El cine, decíamos, dice Lynch, es femenino. Porque lo femenino no termina nunca, se extiende y se repliega para volver a nacer, avanza y se retira como la marea. Alain Verjat precisa la condición femenina del cine tomando como base uno de los conceptos más populares de la filosofía de Deleuze, el mencionado rizoma: «La feminidad es rizomática: se extiende silenciosa, hace reservas, almacena recursos, vitalidad, vida, y siempre resurge, como de la nada, cuando uno pensaba que estaba todo perdido. El fin del mundo no es una idea femenina».⁹¹

La feminidad, pues, es deleuziana. Lynch la utiliza para definir el rotundo triunfo de la imagen-tiempo sobre la imagen-movimiento, moviéndose continuamente entre una y otra en un intervalo eterno, asesinando al cine clásico en su propio terreno, vertiendo su sangre sobre las estrellas de Sunset Boulevard, y dispuesta a crear una tercera imagen, la que hemos llamado imagen no-tiempo. ¿Dónde se produce esta amalgama de muertes y partos con dolor? Al *glamour* de la «femme fatale» y la chica inocente de *Mulholland Drive* le corresponde el primer plano comprimido, machacado, de Nikki Grace en *Inland Empire*. Los primeros planos de esta película son la manifestación de la imagen-pulsión deleuziana, caras que se transforman en objetos parciales que pasan a un primer término del encuadre, rostros que se desgarran y desorganizan el espacio que late a su alrededor y que funcionan como manifestaciones de una herida, más como insertos o puñaladas que como consecuencias lógicas de un punto de vista. Si el fetiche es, según Deleuze, un pedazo extirpado por la pulsión a un medio real, el rostro de Nikki Grace podría ser su materialización fílmica. No es casual que Deleuze hable de Francis Bacon

⁹¹ VERJAT, Alain, «Consideracions al voltant d'un imaginari de la feminitat», o. cit., págs. 15-16.

cuando habla de pulsiones: el pintor favorito de David Lynch también trabaja una violencia que no es solo interior o innata sino también estática. El rostro de Nikki Grace es el rostro de la actriz en busca de la causa-efecto, de las motivaciones del personaje que encarna, pero la verdadera batalla de la película no solo se celebra en su territorio facial sino también en un limbo-conciencia representado según los parámetros de una comedia de situación con risas enlatadas y personas con cabezas de conejos gigantes. Puede ser que Lynch haya intuido que la televisión es el verdadero contenedor de la imagen-tiempo, la única capaz de proyectarla a un más allá de infinitas posibilidades.

3. HACIA UNA IMAGEN NO-TIEMPO

3.1. LA IMAGEN ELECTRÓNICA COMO TIEMPO PURO

«En el punto se traduce a la vez una metaforización del espacio a través del tiempo y del tiempo a través del espacio».⁹² Lo dice Lorenz Engell al hilo de una reveladora relectura de la imagen televisiva como máxima expresión de la imagen-tiempo deleuziana. Según Engell, la imagen de la pantalla televisiva⁹³ no se define a través de un cuadro —esto es, no se define según coordenadas espaciales— sino a través de los intervalos y la forma de reproducción de las unidades mínimas de significado que la componen —esto es, según su temporalidad—. Los fonemas de la imagen televisiva son los puntos-imagen que constituyen las líneas y las columnas de la pantalla, pero también son los intervalos que los separan. Esos puntos-imagen, ausentes y presentes, nunca son visibles al mismo tiempo sino que se manifiestan en sucesión temporal.

⁹² ENGELL, LORENZ, «Regarder la télévision avec Gilles Deleuze», en Oliver Fahle y Lorenz Engell (eds.), *Le cinéma selon Deleuze*, Weimar, Verlag der Bauhaus-Universität Weimar/Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1999, pág. 483.

⁹³ Recordemos cuál es el proceso de formación de la imagen en una televisión analógica. «El análisis o exploración de la superficie sensible se hace de un modo ordenado, mediante un sistema de barrido según el cual el rayo analizador recorre, a una cier-

ta velocidad, todos los puntos de la imagen recibida. La imagen-cuadro se divide en 625 líneas de exploración. El haz de electrones liberados recorre estas líneas, de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Cada 1/50 de segundo se “lee” la totalidad de las líneas pares (o semicampo) y en la fracción 1/50 siguiente las líneas impares, con lo que resulta una línea de lectura o exploración del cuadro de 1/25 de segundo». Ver SOLER, Llorenç, *La televisión, una metodología para su aprendizaje*, Barcelona, Gustavo Gili, 1988, pág. 30.

Para la percepción la imagen consiste en esos intervalos entre los puntos-imagen, intervalos que, para Engell, son tiempo además de espacio.⁹⁴ Dado que el punto es la metáfora de aquello que no es ni extensible ni representable, o lo que es lo mismo, es la representación de la no-representación, la imagen electrónica no está determinada por la presencia del punto-imagen sino por su ausencia de dimensión. Cuando el punto se hace visible, pierde lo que le otorga sentido: si existe, si lo vemos, si es microscópicamente mensurable, ya no es *solo* un punto. La imagen televisiva está condenada a ocupar el tiempo y el espacio de una intersección, los de una imagen que llega y los de una imagen que se marcha. Al ser una imagen en tránsito permanente, también es una imagen doble, en la que se manifiesta la coexistencia de lo actual y lo virtual y en la que es prácticamente imposible distinguir una cosa de la otra. Engell hace una hermosa y precisa interpretación de la formación de la imagen televisiva según estos parámetros: sobre la pantalla la imagen percibida nunca está presente pero es allí donde se descompone en dos imágenes que son escritas por el rayo catódico la una *en* la otra y la una *sobre* la otra; una imagen no puede ser percibida como actual en la medida en que necesita completarse por su imagen virtual. En la medida en que la ontología de la imagen televisiva lleva implícita la simultaneidad de presente y pasado, no estaríamos errando si pensáramos que «la televisión no es más que tiempo hecho imagen».⁹⁵

En su prehistoria el videoarte supo detectar cuál sería el poder anestésico de la televisión sobre las masas. Dominando el epicentro del espacio doméstico, estaba escrito que la televisión sería un instrumento de control, un aparato de cohesión social, opio rentable para el pueblo. En 1963, en el Yam Festival celebrado en New Brunswick (Nueva Jersey), el videoartista alemán Wolf Vostell envolvió un aparato de televisión con alambre de espino para enterrarlo mientras seguía emitiendo los programas del día. En ese peculiar funeral Vostell obligaba a morir a la televisión pero demostraba a la vez su fortaleza en el imaginario colectivo: incluso después del sepelio el sonido del aparato obli-

⁹⁴ Según Engell, la más importante de las teorías de la televisión, trazada por Marshall McLuhan en *Understanding Media*, está basada en una hipótesis equívoca: la hipótesis que dice que el intervalo entre los puntos es únicamente espacial.

⁹⁵ ENGELL, Lorenz, «Regardez la télévision avec Gilles Deleuze», o. cit., pág. 485. «La diferen-

cia entre el cine y la televisión reside en el hecho que el cine es imagen y espacio, mientras que en la televisión no hay espacio, no hay imagen, solo hay líneas, líneas electrónicas. El concepto esencial en la televisión es el tiempo». Ver FARGIER, Jean-Paul, CASSANGNAC, Jean-Paul y Sylvia VAN DER STEGEN, «Entretien avec Nam June Paik», *Cahiers du Cinéma*, n.º 299, abril de 1979, pág. 10.

gaba a sus espectadores a pensar e imaginar lo que emitía el televisor. El vídeo empezaba, pues, a rebelarse contra la dictadura de la televisión de la manera en que proponía Deleuze, denunciando ese «más allá» que la televisión ignoraba sin pudor. No era una reacción nueva: Raymond Bellour nos recuerda que es la misma que la literatura experimentó en las postrimerías del siglo XIX frente a la industrialización de la prensa. Tanto Vostell como el coreano Nam June Paik formaban parte del grupo Fluxus, organización internacional de artistas de lo más heterogénea que dedicó todas sus energías a la agitación cultural desde la vanguardia de todas las disciplinas artísticas. La manera en que ambos se enfrentan a la crítica de la televisión es diametralmente opuesta: según Jean-Paul Fargier, Vostell representa la actitud negativa ante el medio y Paik la positiva o constructiva, que investiga las nuevas posibilidades expresivas de la imagen electrónica. Vostell no interviene en la imagen, no la modifica: ve en la televisión un aparato que retransmite imágenes, un aparato que hay que ejecutar en público (algo que hizo literalmente durante una performance celebrada en Wuspertal: fusiló a una televisión en funcionamiento en medio de una cantera). Por el contrario, Paik se da cuenta muy pronto de que el videoarte no debía destruir a la televisión sino aprovecharse de lo que la hacía única: esto es, si la televisión es tiempo puro, el vídeo debe trabajar esa pureza, llevarla a su terreno para separarla de su dominante función social. Podría decirse que el videoarte liberó a la televisión, le arrancó lo que tiene de bello y lo puso en contacto con el público.

No es extraño que Fluxus naciera en el contexto de una exposición antológica sobre el dadaísmo celebrada en Düsseldorf en 1958. No lo es porque la manera en que Nam June Paik empezó a utilizar el vídeo en sus obras tiene mucho que ver con el movimiento artístico de Tristan Tzara y acólitos. Con el dinero de una beca de la Fundación Rockefeller, Paik se compró uno de los primeros Portapacks, equipos de vídeo portátil compuestos por una cámara y un magnetoscopio que fueron comercializados entre 1964 y 1965. El 4 de octubre de 1965, volviendo a casa en taxi, se topó con la comitiva del Papa Pablo VI durante su visita a Nueva York. Armado con su cámara y su vídeo domésticos, grabó las imágenes del Papa y las proyectó esa misma noche en un encuentro del grupo Fluxus celebrado en el café Go-Go. La pieza se titulaba *Electronic Video Recorder* y es el primer «objeto encontrado» en formato vídeo del que se tiene conocimiento. Con él Paik reflexionó sobre el poder de la televisión en directo, sobre esa mimesis electrónica del tiempo real. La simultaneidad otorga un realismo inédito a la imagen, lo que la hace más

peligrosa, porque puede tocarnos. ¿Qué ocurre entonces con lo que Philippe Dubois llama ‘accidentes’ de los (más o menos) falsos directos de televisión? Lo que sabemos es que Nam June Paik quería favorecer esos ‘accidentes’, esos errores en la perfecta materialización del tiempo de la imagen electrónica que descontextualizara la farsa de ‘lo real’ televisivo.

Paik insistió en esa línea de trabajo —la redefinición de la despótica imagen televisiva, el desplazamiento de su temporalidad— deformando la imagen a través de la manipulación tecnológica. Utilizaba generadores de ondas, resistencias, micrófonos y toda clase de imanes para modelar esa imagen en vivo y en directo; para, en fin, convertirse en un escultor del tiempo y transformarlo en no-tiempo, creando una imagen de síntesis antes de que los ordenadores soñaran con ser domésticos. La imagen televisiva, afirma Jean-Paul Fargier,⁹⁶ es una imagen sin fuera de campo, donde es imposible que se produzca la dialéctica entre lo visible y lo invisible que se produce en el cine. Todo tiene que ocurrir delante de la cámara, porque lo que está fuera del objetivo no tiene valor. La imagen televisiva aspira a ser la imagen total, a abarcar todos los puntos de vista, todos los ángulos de visión, y por eso rechaza todo silencio, todo campo vacío, sacrificando paradójicamente su ambición totalizadora. ¿Cuál es entonces el papel del vídeo? El vídeo tiene que restituir ese fuera de campo en el interior de la imagen, o detrás de ella. Es lo que hace Nam June Paik al retorcer la imagen televisiva y transformarla en una lluvia de signos ininteligibles que sacan a la luz la verdad que hay en lo real y lo infinito que hay en el no-tiempo del vídeo. La televisión se convierte entonces en lo que Michel Gheude denomina «un objeto volante no identificado», que sobrevuela un espacio y un tiempo imposibles.

Cuando se afirma que esta nueva imagen no-tiempo del vídeo carece de fuera de campo, también se dice que carece de profundidad de campo. La jerarquía delante-detrás ha desaparecido porque todo ocurre en el interior del plano, hay un rechazo por la realidad física. Si la profundidad de campo baziniana era condición sine qua non para provocar un efecto de realidad, la profundidad por capas de la imagen vídeo transforma a su referente real en una abstracción. Cuando Nam June Paik filma a Ryuchi Sakamoto en la pieza *Replica*, deconstruye la figura humana del músico japonés en una ensalada de ondas electromagnéticas, en un conjunto de solarizados e interferencias que reformulan la imagen del artista. De pronto, Sakamoto es «irreal»: su imagen

⁹⁶ FARGIER, Jean-Paul, *Où va la vidéo*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1986, pág. 12.

es entonces una imagen sin fondo, sin organización, sin rangos, completamente interior, heterogénea y mutante; pero, esta vez sí, totalizadora. Una imagen que se rige por la lógica del fractal, que trabaja la estructura de su ADN para desarrollar un sistema de imágenes más complejo dentro de los límites del encuadre pero sin vivir, sin dejarse condicionar por esos límites. En efecto, una imagen sin límites, sin fecha de caducidad, que solo se agota en sí misma. Cuando se califica la obra de Nam June Paik como «pintura electrónica», se admite que el sistema ontológico de la televisión —la composición de campos de líneas de escaneado entrelazadas— es su materia prima, su pincel y su lienzo. Es una idea que Bellour reconoce en el trabajo de Thierry Kuntzel: la capacidad del vídeo para ir más allá de la pintura. El gesto que se eterniza en el tiempo, el color que aparece como una mancha en bajorrelieve, el movimiento como mueca fantasmática. Es otra pintura, una pintura travestida, sin materia. La expresión «pintura electrónica» es una antinomia, revela la magnífica contradicción de la imagen electrónica: la noción de pigmento, tal como explica Florence de Merèdieu, necesita de un soporte opaco, sólido, concreto, con una textura y una masa, mientras que la noción de pigmento electrónico es pura longitud de onda, es pura luz.⁹⁷ El vídeo logra sustraer la materia de la esencia de la pintura, la espiritualiza: se produce una especie de eclipse de la imagen, cada parcela de la imagen (punto) se enfrenta con su vacío (intervalo) potenciando su función elíptica, transformándola a la vez en su nacimiento y su muerte, y dejando que todo ocurra entre esos dos paréntesis. No es extraño que Merèdieu cite a Seurat como referencia de esta «pintura electrónica»: el puntillismo entendido como suma de vibraciones e intensidades de la luz y el color que la retina tiene que ordenar en una subjetiva recreación de la realidad, la pintura entendida como un diálogo entre las palpitaciones de la luz y el color y la sensibilidad óptica del espectador.

Pero ¿es en las artes visuales donde debemos buscar la verdadera naturaleza del vídeo? El videoartista norteamericano Bill Viola piensa que no:

Si el cine ha evolucionado a partir de la fotografía (el cine es una sucesión de distintas fotografías), el vídeo ha surgido de la tecnología del audio. Una cámara de vídeo se parece más a un micrófono en funcionamiento que a una cámara de cine; las imágenes de vídeo están grabadas sobre una cinta magnética en un grabador de

⁹⁷ DE MERÉDIEU, Florence, «L'implosion dans le champ des couleurs», en Raymond Bellour y Anne-Marie Duguet (eds.), *Vidéo. Communications*, n.º 48, Paris, Éditions de l'Etoile, 1988, pág. 253.

cintas. Por lo tanto, concluimos que el vídeo está más cerca del sonido, o de la música, que de los medios visuales del cine y la fotografía.⁹⁸

En realidad lo único que distingue a la imagen del sonido es que ambos se transmiten por diferentes anchos de banda, pero se sustentan en el mismo soporte, son las dos caras de una misma identidad. Gracias al vídeo, el sonido dejó de ser el hermano menor de la imagen para ponerse a su nivel. Tardó algo de tiempo en hacerse querer, porque la grabación sonora en los primeros magnetoscopios tenía muy poca calidad, y los instrumentos que permitían experimentar a los videoartistas eran poco accesibles. No fue hasta que fue posible la grabación sincrónica que el sonido no ocupó el lugar que merecía en el mundo del videoarte.

Muchos de los practicantes de la prehistoria del videoarte estuvieron relacionados, de un modo u otro, con la música. El mismísimo Nam June Paik escribió su tesis doctoral sobre el maestro del dodecafonismo, Arnold Schönberg, que a su vez fue profesor de John Cage, responsable del primer 'happening' del que se tiene noticia (*Black Mountain* (1952)) e ídolo y amigo de Paik desde mediados de los cincuenta. Una de las primeras performances organizadas por el artista coreano se titula *Hommage à John Cage: Music for Tape Recorder and Piano* (1959), en la que llegaba a cortar las cuerdas de un piano. El instrumento existía para destruirlo, para provocar otro sonido con él. A veces, el cuerpo de June Paik era creador de sonido: por eso se estrellaba violines contra su cabeza o se daba cabezazos contra el piano. Paik había comprendido que tanto el vídeo como la música trabajan con la manipulación del tiempo, de ahí que sus piezas adquirieran la forma de sonatas o secuencias sinfónicas. Cuando Cage basó muchas de sus composiciones en el principio de la indeterminación, dejándose guiar por la aleatoriedad del azar, deformando sonidos y creando escalas imposibles, impulsando una cierta política del reciclaje y el sampleado, estaba señalando a Paik como su más directo heredero en el terreno del vídeo. Paik se preocupó de desarrollar la tecnología para integrar las nociones de variación y caos, tan propias de la música de vanguardia, en sus instalaciones: en 1969, y con la ayuda del ingeniero japonés Shuya Abe, construyó un vídeo-sintetizador que alteraba las imágenes electrónicas a través del sonido. El vídeo se había transformado en un instrumento musical. El sonido podía generar imágenes, modificarlas en

⁹⁸ VIOLA, Bill, «The Porcupine and the Car», *Reasons for Knocking at an Empty House*, Londres, Thames & Hudson, 1995, pág. 62.

tiempo real. Los videoartistas no editan, no graban: solo componen e interpretan. Quizás por eso muchos tienen tendencia a hablar como si fueran músicos o a presentarse como tales: la silueta de Godard de espaldas al espectador en *Scénario du film 'Passion'* [1982] recuerda mucho a la de un director de orquesta, un teclista o un *disc-jockey*.

En su *Conferencia sobre el tiempo musical* (1978), Deleuze se acercaba al análisis de la música de vanguardia calificándola de «música de moléculas (...) donde todo tipo de montaje es posible (...) Dado que no podemos imponer una cadencia métrica común a estas duraciones, ¿cómo articularlas? (...) La música de moléculas sonoras oscilantes garantiza una comunicación interna de duraciones heterogéneas, de ritmos, o trasrritmicidad (...) Este descubrimiento de las moléculas sonoras en lugar de notas y de tonos puros permite que las relaciones recaigan en una población molecular, no sobre una métrica unitaria».⁹⁹ ¿En qué consiste, según Deleuze, la radicalidad de esta música molecular, o su relevancia? Simple: arranca a un tiempo pulsado partículas de tiempo no pulsado. Estos son conceptos que Deleuze articuló en *Mil mesetas*: el tiempo pulsado es aquel que atañe a Cronos, el tiempo de la medida y la duración, el tiempo que define la temporalidad de una forma en desarrollo o de la formación de un sujeto, y el tiempo no pulsado es el que identificamos con Aion, es el tiempo de lo incorpóreo y del acontecimiento, el tiempo puro de lo que aún está por hacer, el tiempo de velocidades y lentitudes que lo dinamizan. El símil biológico que utiliza Deleuze para explicar las tensiones entre tiempo pulsado y tiempo no pulsado en cinco piezas de Pierre Boulez nos sirve para explicar la ontología de la imagen electrónica. El punto y el intervalo (o el 0 y el 1 en la imagen digital) vendrían a ser los átomos de la imagen que conforman la molécula o píxel. Lo que hace el videoartista/músico es distorsionar los impulsos eléctricos del tiempo pulsado de la formación de esta imagen. De esta distorsión inarmónica, de esta desmaterialización de la melodía audiovisual, de este tiempo no pulsado robado al tiempo pulsado, nace el no-tiempo de la imagen.

Una de las características del vídeo que más atrajo a los primeros videastas era la capacidad de la cámara para registrar todo, en tiempo real. Se imponía el mandato de lo instantáneo. La inmediatez, la capacidad de reac-

⁹⁹ DELEUZE, Gilles, «Conferencia sobre el tiempo musical». Citado en ROSSELL, Oriol, «Tres digresiones, tres. A propósito de S. M. Eisenstein, Dziga Vértov, Oskar Fischinger y James y John Whitney», en Pablo G. Polite y Sergi Sánchez (eds.), *El sonido de la velocidad*, Barcelona, Alpha Decay, 2005, pág. 27.

ción del vídeo para colocarse en un impertérrito 'ahora', le convirtió en el perfecto sustituto del súper 8, formato que había triunfado en la década de los cincuenta pero que, con el tiempo, entró en decadencia por las crecientes dificultades para encontrar material y revelarlo. Fueron las guerras, en un gesto que no se le escaparía a Godard, las que hicieron posible que las cámaras de súper 8 y de vídeo fueran más ligeras: nada serían si no fuera por la cámara Bólex, utilizada en la Segunda Guerra Mundial, o la de vídeo como medio de reconocimiento aéreo en la guerra de Vietnam. La tecnología militar permitió, paradójicamente, que el arte y la vida se confundieran, y que el vídeo grabara el tiempo real de las cosas como reacción al tiempo fragmentado que la televisión, interrumpida por la publicidad, encerrando su programación en cápsulas de (sin)sentido, estaba imponiendo como consumo de masas.

Uno de los problemas de las cámaras de súper 8 era que había que cargarlas de película cada tres minutos, de manera que su captación del tiempo real era entrecortada. Nada que ver con el flujo líquido del vídeo, que podía llevar a la práctica el sueño de Fernand Léger de rodar una película que filmara las veinticuatro horas de la vida cotidiana en una sublimación de lo que Laura Baigorri llama «estética del aburrimiento». Videoartistas como Paul Ryan o Bruce Nauman rechazarían el recurso del montaje para potenciar en sus obras la idea de tiempo eterno que el vídeo les ponía en bandeja de plata. Muchas de las primeras videoinstalaciones permitían la interacción del espectador con las piezas. Tanto si la grabación de los vídeos incluidos en ellas se hiciera con un 'time delay' (o un tiempo de desfase) o con un 'feedback' (en el que se mezclan varios tiempos simultáneos de la acción), el espectador iba a enfrentarse a lo que el videoartista Gary Hill denominaba «un movimiento contenido en el pensamiento, una forma accesible de topología temporal»: el tiempo de consumo de la obra se multiplica en el tiempo del paseo entre monitores, el tiempo de las propias cintas de vídeo y el tiempo de la reflexión que suscita la visita. Son obras procesuales, que se construyen en la imaginación del espectador a medida que son consumidas, en una especie de operación de montaje parecida a la que debe de hacer el guardia de seguridad en el centro de control de un circuito cerrado de cámaras de videovigilancia. La comparación es interesante en el sentido en que propone una nueva gramática de la percepción que el cine no podría asumir: destaca la omnivisión de este tipo de cámaras de vídeo, en general situadas en las alturas y con capacidad para girar sobre su propio eje; la continuidad panóptica que ofrecen, salvando las distancias de espacios alejados entre sí; el automatismo de sus imá-

genes, la posibilidad de preprogramar la cámara para que grabe sistemáticamente y desde diversos ángulos; la invisibilidad del observador, que transforma su infinita ubicuidad en una visión sin mirada; y la reversibilidad de los espacios, en la que lo interior y lo exterior se confunden, confrontados en un espejo que los iguala, que les hace jugar en la misma división.¹⁰⁰ ¿Qué ocurre cuando este dispositivo se sitúa en el entorno de una videoinstalación? Vito Acconci responde: «La videoinstalación ubica lo que no tiene un espacio; la videoinstalación atenta contra la parálisis del tiempo».¹⁰¹ Por un lado, se le da un lugar a aquello que carece de él; por otro, se dinamiza el tiempo de una imagen que lo define por sí misma, anclado en el movimiento eterno y en bucle que supone su continua formación.

¿En qué sentido la imagen electrónica sirve como molécula primigenia de la constitución de su propia historia pero también de la historia colectiva? Bill Viola destacó la urgencia con que el vídeo estaba escribiendo su autobiografía, con sus mitos y sus leyendas urbanas, antes de estar preparado, por antigüedad o por exceso de entusiasmo, para tener un pasado y contarlo en el idioma que él mismo había creado. El vídeo quería tener una historia antes de hacer historia. El vídeo se alimentaba, pues, de su propia paradoja: la falta de tradición de un nuevo medio que lo tiene todo por inventar se obstina en legitimarse demostrando que puede tener un pasado. Embebido de triunfalismo visionario, Nam June Paik vislumbró un futuro en que la historia debía cambiar de nombre para adaptarse al del soporte que iba a testimoniarla. Si la historia se registraba en celuloide o en vídeo, ya no puede hablarse de «Historia» sino de «Imaginería» o «Videoría». Paik llevaba razón en una cosa: en la sociedad contemporánea, lo que no está registrado en un documento visual, no existe, o no merece existir, de ahí que el vídeo haya obligado a existir a la Historia a la vez que inventaba y documentaba la suya propia. Cuando en los años setenta Paik lanzaba su vaticinio de videasta vidente, las cintas de vídeo que archivaban nuestra historia delataban en pocos años su condición efímera, ofreciendo imágenes y sonidos deteriorados a la memoria del mundo. Algunos de los formatos quedaron completamente obsoletos cuando desaparecieron incluso los magnetoscopios que

¹⁰⁰ Más información en DUGUET, Anne-Marie, «Dispositifs», en Raymond Bellour y Anne-Marie Duguet (eds.). *Vidéo. Communications*, n.º 48, o. cit., pág. 230.

¹⁰¹ ACCONCI, Vito, «Television, Furniture and Sculpture. The Room with the Ameri-

can View», *The Luminous Image*, Amsterdam, Stedelijk Museum Editions, 1984. Citado en BAIGORRI, Laura, *Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*, Madrid, Brumaria, 2007, pág. 238.

podían reproducirlos y grabarlos en los formatos que los substitúan. Esas cintas invisibles son fósiles de un universo que cambia con una velocidad de crucero que ni el cine ni la fotografía fueron capaces de alcanzar. Algunos teóricos, como Marita Stunken,¹⁰² asocian el desarrollo acelerado de la tecnología electrónica de la imagen y de la televisión con una ideología, directamente relacionada con el deseo de captar la realidad en tiempo real. La televisión nació para emitir, no para archivar: su existencia está intrínsecamente vinculada con la transmisión en directo, con el único objetivo de que su imagen pueda llegar a varios lugares a la vez. Por eso las cintas de vídeo se deterioran: porque a nadie le preocupó la conservación de esas imágenes, era el tiempo real el que se imponía, y luego nada. Si la historia es la manifestación cultural de la memoria, esas cintas de vídeo hacen sufrir al pasado, lo condenan a una desaparición que no tiene nada de histórica. La historia es archivo, conservación y memoria, y los tres sustantivos solo han sido capaces de reivindicarse como históricos cuando la imagen ha pasado de ser electrónica, de grabarse en cintas magnéticas, a ser digital, a refugiarse en el disco duro del ordenador.

La imagen digital no puede olvidar. El ordenador no hace una selección subjetiva de los hechos que le interesa recordar y de los que quiere eliminar. La imagen digital es la memoria total, es ese hombre que, en *Sin sol* [Sans Soleil, Chris Marker, 2002], está condenado a recordarlo todo y corre el riesgo de vivir, por tanto, en el magma de la ignorancia absoluta, siendo ese conocimiento infinito una cárcel de la que no puede escapar. Marker imagina cómo será la prisión de ese hombre que, en el año 4001, no conoce el significado de la palabra 'amnesia'. Su memoria es una memoria sumergida en el éter, anestesiada para siempre. En todos los recuerdos detecta huellas prehistóricas de un cosmos sin enigmas, en el que ni siquiera existen agujeros negros. Para Marker, es un tercermundista del tiempo, y eso le exaspera. Es la exasperación que sienten los que han hecho la revolución, es la crispación de aquellos pueblos africanos que tuvieron que convivir con las imágenes impuestas por un Occidente colonizador. *Sin sol* existe para contrarrestar esa memoria total, o para demostrar que es posible reconfigurarla, borrar algunos fragmentos para que esa imagen-origen —la imagen de unos niños en la Islandia de 1965 como en un jardín del edén—, que entendemos como representación idílica de la felicidad, vuelva a salir a la luz. Es a partir de esta imagen que

¹⁰² STURKEN, Marita, «La elaboración de una historia, paradojas en la evolución del vídeo», *El Paseante*, n.º 12, Madrid, Ediciones Siruela, 1989. Versión revisada de un texto publicado anteriormente en BELLOUR, Raymond y Anne-Marie DUGUET (eds.), «Les grandes espérances et la construction d'une histoire», *Vidéo. Communications*, n.º 48, o. cit., págs. 125-148.

Marker organiza un *collage* de imágenes mellizas que existen solo para dar sentido a aquella que las ha engendrado. De este modo, las cartas que un supuesto viajero, el cámara Sandor Krasna, le envía a la narradora de *Sin sol* son el particular paseo que Marker se da por el paraíso de esa imagen en la que nos gustaría quedarnos a vivir; paseo que demuestra hasta qué punto el cine se ha convertido en el arte que investiga la coexistencia de distintas dimensiones del tiempo, la gran preocupación de la cultura del siglo xx. Un viaje que va y viene entre África y Japón, que observa la muerte de una jirafa y la quema ritual de muñecas japonesas con la misma insólita curiosidad, que interroga el enigma felino y que contempla a los nipones montados en el metro, que visita los escenarios en los que se desarrollaba *De entre los muertos* a la vez que concluye que los videojuegos representan con claridad el destino humano.

Cuando el crítico Terence Rafferty afirma que la creación del deseo de ver las cosas otra vez es parte del método de *Sin sol* y es quizás «su verdadero tema», está expresando el modo en que Marker reivindicará la importancia del vídeo para volver a esa imagen primigenia, fundamental, y convertirla en memoria. La Nueva Biblia del siglo xxi, profetiza Marker, será una cinta magnetoscópica que ha registrado el tiempo y se relee a sí misma para saber que ha existido. «Si las imágenes del presente no pueden cambiarse, cambiemos las del pasado», dice el diseñador de videojuegos Hayao Yamaneko en *Sin sol*. Lo dice porque está convencido de que la textura electrónica es la que mejor expresa el sentimiento, la memoria y la imaginación. Marker le cree, le sigue el juego, hace un acto de fe en el vídeo para acortar el camino hacia esa imagen que lo hechiza, recomponiendo así las cenizas de un pasado que se le escapa. «Este es un lenguaje que me toca, porque habla de esa parte de nosotros empeñada en hacer dibujos en las paredes de las prisiones. Un cacho de tiza para seguir los contornos de lo que no es, o no es nunca más, o no es aún. Una escritura de la que cada uno se servirá para hacer una lista de las cosas que le tocan el corazón, o para ofrecerlas o para borrarlas. En ese momento, la poesía estará hecha por todos». Mucho antes de que los efectos digitales crearan realidades paralelas para sustituir o maquillar un presente incompleto, insatisfactorio; mucho antes de que las mini-DV pusieran el cine al alcance del público de a pie, Chris Marker soñaba, desde un idealismo un tanto optimista, con la democracia del digital. En *Sin sol*, prefirió ignorar que la galaxia de videoblogs, de vídeos amateurs colgados en youtube y de registros de cámaras de vigilancia situadas en los más remotos rincones del planeta podían convertirnos en ese hombre con memoria total con quien tanto temía confrontarse.

Marker no trabaja con las imágenes para elaborar un discurso historicista, porque de lo que se trata es de pensar tanto la imagen como la Historia, no de narrarla. La Historia no es una sucesión de hechos sino de posibilidades. Marker explora, pues, una Historia posible que se materializa en la libre asociación de ideas que suscita el acto de pensarla o imaginarla. Trece años después de *Sin sol, Level Five* [1997], primera película de Chris Marker rodada íntegramente en vídeo, desarrolla la idea de esa dimensión virtual de la historia, de ese ‘quizá’ que acabará revelándose irreversible. El entorno tecnológico de la cultura occidental ha cambiado radicalmente, de ahí que Marker decida empezar su hermosa reflexión sobre las heridas de la memoria confinando la mirada de un hombre primitivo en la cárcel de una alucinación futura, la visión de una ciudad de noche («un mar de luces») que le recuerda al *Neuromante* de William Gibson («el mar de los Sargazos... lleno de algas binarias»). Ese hombre primitivo somos todos, navegando en un océano oscuro de información, cayendo en lo más hondo de sus simas, sucumbiendo al color sublime de sus peces ciegos. En ese océano navega Laura (Catherine Belkhdja), la mujer que se pregunta si se puede ser tan bella como una imagen mientras evoca lo importante que fue para ella y su amante ausente la película de Otto Preminger que lleva su nombre y la canción que compuso David Raskin para su banda sonora. Laura tiene como misión acabar el videojuego sobre la batalla de Okinawa que empezó a diseñar su pareja. El fin de esta empresa es reconciliar el dolor íntimo, «el más banal, el más fácil de definir», con el dolor colectivo de una catástrofe en la que murieron cien mil japoneses. Una catástrofe olvidada por un país que quiso hacer borrón y cuenta nueva, eliminando su memoria culpable por haber empujado a su población civil a suicidarse en masa para salvar su honor antes que ser capturada por el enemigo.

En *Level Five*, el videojuego sobre la batalla de Okinawa funciona como un verdadero fragmento de no-tiempo: como un espacio centrífugo en el que la necesidad de recuperar la memoria ignorada de un genocidio se encuentra con la necesidad de reconstruir una historia personal y vivir un duelo. Esta otra batalla se libra en la red de redes, en esa *Optional World Link*¹⁰³ en la que «los bits han substituido al ahorro», que te ofrece la posibilidad de conectarte a toda red disponible, «existente o no existente», y en la que a menudo sus habitantes virtuales se enmascaran detrás de una personalidad inventada, an-

¹⁰³ Las siglas de *Optional World Link* (OWL) son una broma privada que Marker lanza a los que conocen bien sus filias y fobias. «Owl» significa lechuga en inglés, uno de sus animales favoritos y logo de su productora, Argos Films.

siosos como están de ser otros incluso cuando son ellos mismos. La red entendida como ejercicio definitivo de la clandestinidad («erais entre Robin Hood y una sociedad secreta») en el que, por fin, se puede discriminar a los imbéciles con contraseñas secretas. Laura recaba información para terminar el videojuego, porque un juego de estrategia consiste en ganar batallas perdidas, pero pronto se da cuenta de que su misión es en sí una batalla perdida porque el ordenador no codifica las órdenes que podrían cambiar la Historia. Laura le habla a un etnólogo del futuro: «Entre aquellos pueblos era una práctica común dirigirse a un espíritu conocido y protector, que algunas tribus llamaban computadora y otras ordenador. Se le consultaba su opinión sobre todo, se le confiaba la memoria; la gente ya no tenía memoria, él era su memoria». La imagen digital se transforma en ese espíritu, en un panteón-mosaico, en un rompecabezas que se representa a sí mismo como lo que es, un puzzle de imágenes-recuerdo cuyo consumidor reactiva de clic en clic, con un ratón que salta de una a otra con la esperanza de neutralizar el olvido.

Hay un momento memorable en *Level Five*, que se produce mientras Laura reflexiona sobre los suicidios colectivos de Okinawa. En su deambular internauta encuentra la imagen de una mujer de la isla de Saipan, próxima a Okinawa, que corre hacia un desfiladero para saltar al vacío. Se para un instante, y al percibir que alguien la está filmando acelera el paso para finalmente acabar con su vida. Ese fotograma se sobreimpresiona sobre otra mirada difusa a cámara, la de un hombre que, en el París de principios de siglo, está dispuesto a probar un extraño paracaídas colgado de la Torre Eiffel. Vacila, y después de un instante de duda, al comprobar que una cámara le está filmando, salta y muere. Laura se pregunta: «¿Habrían saltado si no hubieran sabido que les estaban observando?». La imagen de archivo se transforma en involuntario holograma del futuro: no hace falta insistir hasta qué punto esa sobreimpresión de miradas nos recuerda a los suicidas de las Torres Gemelas. Pero lo más importante es que esa interrogación, que presupone que la cámara ha funcionado como el rifle de un cazador que abate a su presa, desplaza la preocupación de Marker, ahora dirigida hacia el papel que cumple la imagen en la formulación de esa cuestión. El cine filma a los muertos en caída libre, es el hilo que cose nuestra pulsión de vida y nuestra pulsión de muerte. Pero para llegar a ese nivel 5 del que habla Laura hace falta que el cine le permita a la imagen digital que tome el relevo, que acepte la posibilidad de una relectura en su proceso de transformación. El digital nace de las cenizas del cine, porque, como se dice en *Sin sol*, la ceniza es el lugar donde la memoria puede

crear su propia leyenda. El digital nace, pues, durante el proceso del luto. Por eso Marker altera la textura de la imagen icónica de los cinco soldados americanos plantando la bandera en la isla de Iwo Jima, para que veamos hasta qué punto se trata de una representación, de una puesta en escena, pero también para tirar de la imagen, para empujarla hacia su muerte y renacimiento. El ordenador organiza los signos, las huellas de la memoria. Los ordena y los recompone, como hace Marker con las imágenes que trata como fichas de dominó buscando un orden posible, el orden del recuerdo.

«Sufro del mal del tiempo. El tiempo me perfora (...) La migraña del tiempo está en mí y no es mía». Después de pronunciar estas palabras, Laura desaparece dejando inacabado el videojuego de la batalla de Okinawa. El ordenador es incapaz de codificar su nombre, porque hay algo que los ordenadores no pueden hacer: entender a los fantasmas, digerir la ausencia. El ordenador necesita al Otro. Poco antes, Laura confesaba cuánto se identificaba con la isla de Okinawa, y en verdad *Level Five* es fruto de esa insularidad ontológica: excepto por los segmentos japoneses, la película es un monólogo que se filmó en el despacho de Marker sin más equipo que la actriz y él mismo, el Power Mac con que trabaja Laura es el ordenador de Marker, el panel de control de la máquina de edición que se ve también es el suyo. No debe extrañarnos que esa ínsula aún se hiciera más pequeña, aunque aspirara a ser archipiélago, o isla fractal. Esa es la concepción que Marker tiene de sí mismo: o es la desaparición de una isla, o se ve como una isla que, por el reflejo del sol o de la luna, de la luz en todo caso, se transforma en cientos de islas inaprehensibles. Así nos gustaría entender el menú de *Immemory* [1996], el CD-Rom que Marker inventó cuando los CD-Rom empezaban a convertirse en una forma revolucionaria de archivo digital: cada una de las opciones del menú («Cine», «Fotografía», «Poesía», «Guerra», «Museo», «Viajes»...) es en sí una isla, un elemento de la geografía de la memoria de Marker que tiene a bien compartir con otros viajeros, con otros topógrafos que añadirán sus recuerdos a los suyos, que tomarán senderos distintos para llegar a cimas parecidas u opuestas. *Immemory* convierte a Marker en un archipiélago infinito.

«Pensar en la persona en términos de ‘vídeo’ (entonces me obligo a tratar a la persona como una información de última hora, un culebrón, un juego)».¹⁰⁴ Estas palabras de Vito Acconci coinciden en la manera en que Marker se tra-

¹⁰⁴ ACCONCI, Vito, «Plan vidéo en 10 points», en Raymond Bellour y Anne-Marie Duguet (eds.). *Vidéo. Communications*, n.º 48, o. cit., pág. 215.

duce en lenguaje digital, en memoria binaria, concibiéndose como una obra abierta, como una obra en expansión o, como dice Raymond Bellour, «en movimiento». En un hermoso texto sobre *Immemory*, el ensayista francés explica cómo Marker logra crear un dispositivo que tiene la forma de esa memoria sin principio ni fin; de ese intervalo, por utilizar terminología deleuziana, que siempre crece por un extremo y decrece por otro, que cambia de tamaño a medida de la experiencia de cada uno, que regresa del pasado para proyectarse en el futuro. Bellour nos recuerda que *Immemory* es el relato de un hombre cuya vida se explica a partir de la reflexión sobre la historia del siglo XX, depósito de una memoria que es todas las memorias. Marker firma un autorretrato con una tecnología que le permite que recordemos lo que ya habíamos olvidado: que la vida de una persona es más que la suma de sus partes. Es el mundo.

3.2. A LA TELEVISIÓN LE FALTA EL SUPLEMENTO

Cuesta creer que la intuición visionaria que demuestran las palabras de Deleuze en las conclusiones de *La imagen-tiempo* no tuviera una prolongación en una valoración estética de la imagen televisiva. Deleuze entendió que sus dos volúmenes sobre cine daban cuenta sobre un arte que estaba amenazado por una voluntad de cambio, por un nuevo formato que iba a modificar para siempre no solo su dimensión ontológica sino el modo de pensarla:

La imagen electrónica, es decir, la de televisión o vídeo, la imagen numérica naciente, iba o bien a transformar al cine o bien a reemplazarlo, a sellar su muerte (...) Las nuevas imágenes ya no tienen exterioridad (fuera de campo), y tampoco se interiorizan en un todo: poseen más bien un derecho y un revés, son reversibles y no superponibles, tienen algo así como el poder de volverse sobre sí mismas. Son objeto de una reorganización perpetua donde una nueva imagen puede nacer de cualquier punto de la imagen precedente. La organización del espacio pierde con ello sus direcciones privilegiadas, y ante todo el privilegio de la vertical, aún sostenido por la posición de la pantalla, en provecho de un espacio omnidireccional que no cesa de modificar sus ángulos y sus coordenadas, de intercambiar la vertical y la horizontal. Y la propia pantalla, aun cuando conserve una posición vertical por convención, ya no parece remitir a la postura humana, como una ventana o un cuadro, sino que constituye más bien un tablero de información, superficie opaca

sobre la cual se inscriben «datos»: la información reemplaza a la Naturaleza y al cerebro-ciudad, el tercer ojo, reemplaza a los ojos de la Naturaleza.¹⁰⁵

A un nivel histórico, la coincidencia entre la aparición de la imagen-tiempo y la consolidación de la televisión como medio de comunicación de masas está marcada por la posguerra. Hemos demostrado que la imagen televisiva se ajusta a la perfección a la idiosincrasia de la imagen-tiempo: si el cine depende del montaje, la puesta en escena, el encuadre y el sonido, por citar cuatro elementos imprescindibles, para que el tiempo emerja como sensación óptica y sonora pura, la televisión lleva el tiempo inscrito en su ADN, le pertenece en un sentido ontológico. ¿Por qué, dándose cuenta de los secretos de la imagen electrónica, Deleuze rechaza la televisión? Simplemente porque la acusa de no haber aprovechado su especificidad estética, convirtiéndose en una máquina de comunicación completamente comercializada que solo sabe devolver formas y contenidos superfluos. A la televisión le falta lo que Deleuze llama el «suplemento» o función estética, que ha perdido en favor de «una función social, función de control y de poder, reino del plano medio que rechaza toda aventura perceptiva en beneficio del ojo profesional».¹⁰⁶ De este modo, la televisión ha sustituido la perfección técnico-social por el vacío estético.

En 1982 Wim Wenders invita a una serie de cineastas, presentes en el Festival de Cannes, a divagar en solitario, delante de una cámara y al lado de un magnetófono, sobre cuál será el futuro del cine. Godard, que acaba de dar la espalda a sus años vídeo —y como Rossellini, ha fracasado en su utópico objetivo de transformar la función estética del medio—, realiza un condensado repaso a la historia de la televisión incidiendo en la opinión de Deleuze y destacando la función propagandística de la publicidad:

Hay que saber quién inventó la televisión, en el contexto del cine sonoro, cuando estaba en el subconsciente de todos la posibilidad de dominar, el increíble poder del cine mudo que enseguida se volvió muy popular, mientras que la pintura nunca ha sido popular. Eran los reyes los que encargaban cuadros a Rembrandt, música a Mozart, pero es el público que empezó a pedir películas (...) Podría haberse inventado el cine sonoro antes, pero se esperó treinta años, a la madurez, a la

¹⁰⁵ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., págs. 351-352.

¹⁰⁶ DELEUZE, Gilles, «Optimismo, pesimismo y viaje. Carta a Serge Daney», *Conversaciones*, Valencia, Pre-Textos, 1995, pág. 120.

ley del más fuerte. Llegó el nacimiento técnico de la televisión, la gente del cine se desentendió, así que se encargaron de él los empleados de las telecomunicaciones. Y después nació la televisión. Y hoy es esto, un aparato pequeño. No asusta porque está cerca, necesitamos tener cerca la imagen. En el cine la imagen asusta, es grande, pero se ve de lejos. La televisión nació rápidamente, principalmente en Estados Unidos, nació con la publicidad, que la financió. El mundo de la publicidad tiene mucha fuerza, dice mucho con una imagen. Tiene tanta fuerza como Eisenstein. Es Potemkin. Los anuncios están hechos como Potemkin pero Potemkin dura noventa minutos y un anuncio dura uno, porque si durara más habría que decir la verdad sobre lo que muestra. Está ligado a la verdad el aceptar su ausencia a cambio de palabras vacías (...) Es difícil rodar fuera, como si la vida ya no nos diera historias. En cuanto pasa algo, nos dejamos de historias, en plural (...) La imagen debe ser como una radiografía, asusta o tranquiliza, pero después de ver esa parte de la historia propia (...).¹⁰⁷

Cuando una televisión francesa le pidió permiso para insertar un anuncio durante la emisión de *Al final de la escapada* [A bout de souffle, 1959], Godard hizo una contraoferta: mejor insertar seis cortes publicitarios, uno de ellos un anuncio de insecticida o detergente que separara el rostro de Jean Seberg de la palabra «fin». En cierto modo, Godard estaba sugiriendo el valor de la publicidad como antiimagen, la némesis visual y sonora que tanto preocupaba al Don DeLillo de *Americana*, a la que definía como «la guerra de guerrillas que se libra tras las líneas de la imagen». La antiimagen se manifiesta con todo su pulido esplendor en los anuncios que utilizan la vida como modelo de su mensaje. El protagonista de esta novela se pregunta si algún día un redactor de eslóganes se dará cuenta de que lo importante no es tanto «la vida misma» como «la muerte misma». Es decir, DeLillo se pregunta si la televisión será capaz de crear la antiimagen definitiva, la perfección solarizada del desolado bienestar de América. Autores clave de la posmodernidad como Donald Barthelme, John Barth, Jerzy Kozinski o Don DeLillo absorbieron la morfología y la sintaxis de la imagen televisiva como parte de un proyecto literario que tenía mucho de experimental, mucho antes de que el cine dejara de menospreciarla como rival que había logrado retener a los espectadores en los confines del espacio doméstico. No renunciaron a la denuncia, como demuestra la novela de DeLillo, pero lo que más les importaba era, precisamente, la función

¹⁰⁷ Declaraciones de Jean-Luc Godard recogidas en *Room 666* [Wim Wenders, 1982].

estética de la televisión, lo que tenía de elogio poético del intervalo y la interrupción, y los efectos que ello podía tener en el lenguaje.

La televisión acota el mundo, mezcla la tragedia con el consumo, crea un mensaje que quiere ser metonimia de la vida, sustituye la reflexión por una lluvia de aforismos que pueden transformarse en un síntoma de la verdad. El protagonista de *Desde el jardín*, de Jerzy Kosinski, es Chance, jardinero retrasado cuyo único contacto con el mundo se produce a través de su oficio y de la televisión. Chance termina transformándose en un líder de opinión porque su voz es la del pueblo; un pueblo, claro está, tartamudo y discontinuo, que ha perdido la capacidad de distinguir entre lo real y lo imaginario. Chance es un folio en blanco que se deja escribir por el barrido de líneas y columnas del tubo catódico, un ventrílocuo que ha aprendido a hablar en *playback*, con los sonidos pregrabados de las risas de una comedia de situación y el tono grave, casi funerario, de los presentadores de telediarrios. Sus extraños comentarios son tomados por metáforas que reparan los errores de lo político y lo social. De la electricidad estática de la imagen televisiva, del eco de la nieve que cierra la emisión diaria, surge la fuerza que le hace caminar sobre las aguas como un nuevo Mesías del píxel. Esa fuerza centrípeta, invisible e innombrable es la que obliga a estos escritores a poner en marcha un dispositivo narrativo que traduce la realidad televisada en un texto fragmentario y lleno de interferencias, tramado por ese «white noise» que DeLillo convirtió en el título de una de sus más emblemáticas y conseguidas novelas. Allí donde la televisión fracasa, allí donde se deja asfixiar por su función social, la literatura triunfa, porque, a través de la asunción de los rasgos de identidad de la imagen televisiva, le devuelve la función estética. No se trata, como hace Daney según Deleuze, de hablar de televisión a partir de su perfección técnica y su nulidad noética, sino de admitir todo lo nuevo que aporta la imagen que la constituye.

Deleuze escribe su personal diatriba contra la televisión como industria de control cuando dialoga con la mirada crítica de Serge Daney sobre el medio. La televisión consiste en ver de cerca lo que está lejos: en un artículo sobre *Ginger y Fred* [Ginger e Fred, 1985], película que Federico Fellini concibió como ataque al poder banalizador del tubo catódico a la que vez que como epitafio de una cierta manera de entender la profesión del cómico, Daney destacaba que la Roma que presentaba la película era un espacio abstracto donde lo cercano y lo lejano son indistinguibles: «Pero, ¿no es acaso este el espacio desurbanizado, el arrabal universal creado por la televisión? Y la

«sabiduría» de Fellini (...) ¿no es acaso la forma cortés, un poco desolada, de lo que la Tv y la publicidad transformaron en imperativo categórico: *no existe nada que no sea ya una imagen*». ¹⁰⁸ En un artículo posterior Daney se planteaba por qué no hay nada más improbable que pensar en la existencia de una historia de la televisión. Cuarenta años después de su implantación, la televisión seguía siendo esclava del presente puro, incapaz de saber nada de sí misma más allá de su falta de profundidad. Tanto Deleuze como Daney pensaban que en la televisión todo es externo, en ella no hay responsabilidad moral, no hay aventura de la percepción, la amnesia sustituye al pensamiento. Es lo que cuenta el protagonista de la novela *La televisión*, de Jean-Philippe Touissant, profesor universitario que, en lugar de emplear su tiempo en escribir el ensayo sobre Tiziano y Carlos V para el que ha sido becado, es abducido por la luz líquida de un aparato que adormece la mirada. En la televisión, dice nuestro héroe, nada dura, ni siquiera los instantes. Las imágenes parecen condenadas a desaparecer en su propio reverso, como si no pudieran mantener los ojos abiertos, como si les diera vergüenza existir, aun a costa de decir lo que nadie quiere oír, que es una mentira disfrazada de verdad.

Quizás tenga razón Jean-Michel Frodon cuando dice que Godard, Rosellini, Nam June Paik y, por extensión, Serge Daney, incurrieron en el error de aplicar códigos estéticos e instrumentos teóricos importados de otras disciplinas creativas para entender un fenómeno que necesitaba de sus propias armas de análisis. Deleuze entendió que la tensión entre la función estética (virgen y ciega) y la función social (ubicua y polivalente) del medio impedía que las potencialidades de la imagen electrónica llegaran a manifestarse. Con todo, había esperanza en su discurso: para Deleuze la televisión tenía la obligación moral de mirarse en el espejo del vídeo. Solo en ese gesto podría encontrarse como acto de resistencia, como posibilidad de futuro de un lenguaje que impidiera el nuevo desarrollo del cine a partir de las imágenes electrónicas o numéricas. En el vídeo, pues, había una posibilidad de revolución. El «más allá de la imagen» podía encontrar por fin su lugar en el mundo. Lo que no intuían ni Deleuze ni Daney era que la televisión iba a reemplazar al cine clásico como máximo exponente de una imagen-movimiento que ha visto en la serialización una manera de prolongar sus efectos desde lo nuevo. Se ha producido, por supuesto, una reencarnación positiva: la segunda edad

¹⁰⁸ DANAY, Serge, «Ginger y Fred», *Cine, arte del presente*, Buenos Aires, Santiago Arcos Editor, 2004, pág. 264.

de oro de la televisión norteamericana ha allanado el camino para que la imagen-tiempo volviera, aún con más fuerza, a manifestarse en los confines de cierto cine contemporáneo. No intuían, pues, el advenimiento de series como 24 o *Perdidos*: asfixiados por la dictadura amnésica de la imagen catódica no pudieron prever su vertiginosa resurrección como testimonio directo de los laberintos del relato en los albores del siglo XXI.

3.3. «Y» O GODARD Y LAS FRONTERAS DE LA IMAGEN

Lorenz Engell llega a la conclusión de que la constitución de la imagen electrónica como destilación de la esencia del tiempo nos prepara para una imagen que está más allá de la imagen. No es casual que sea el Godard de mediados de los setenta, el que ha dejado atrás el cine militante después del desencanto post-68 y de un grave accidente de moto que le aparta del mundo durante casi tres años, el primero que se dé cuenta de ello. En su trabajo televisivo se entrega a otra militancia, la de interrogarse sobre la naturaleza de la imagen, sobre ese «más allá» que huye y está en la retaguardia pero permanece intacto como célula de tiempo que se entrega a su examen. Se trata de un esperanzado volver a empezar que no solo evoluciona según las reglas de un juego de opuestos sino también a partir de la firme intención de desarrollar un experimento que, en celuloide, Godard daba por colmado. La investigación formal de sus proyectos televisivos se corresponde con el deseo de llegar a una audiencia masiva («es enviar veinticinco postales por segundo a millones de personas»),¹⁰⁹ ilusión que compartía con el Rossellini de la televisión didáctica. Sorprende la ingenuidad de Godard al sobrevalorar, especialmente después de conocer la (mala) experiencia del maestro italiano, el impacto mediático de su incursión en el medio, pero lo que importa es lo que descubre, base ontológica de una imagen electrónica que expande las posibilidades de la imagen-tiempo deleuziana. Hablábamos antes de imagen doble: todas las películas de este periodo-vídeo insinúan o manifiestan esta duplicidad (o existen los polos opuestos (*Ici et Ailleurs* [1974]) o se nombra el número dos (*Six fois deux (Sur la communication)* [1976] o *France tour détour deux enfants* [1979]) o es el título de un nuevo comienzo (*Numéro deux* [1975])). Todas res-

¹⁰⁹ BAVY, Yvonne, «Faire les films possibles là où on est», *Le Monde*, 25 de septiembre de 1975, en Alain Bergala (ed.), *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard. Tome 1, 1950-1984*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1998, pág. 385.

ponden a la ilustración de una dialéctica, de un sistema de oposiciones que se pregunta constantemente qué hay después de un plano y antes de otro, para acabar preguntándose qué hay entre dos planos. Y en la asunción de esa duplicidad determinada por el intervalo, Godard se acerca a la posibilidad de definir una nueva imagen que ya está más allá de la imagen-tiempo: en el montaje es imposible una separación nítida entre imágenes porque una se descompone en otra para recomponerse en otra distinta. Godard utiliza el texto como una imagen, una capa que se incrusta en otra (*Ici et Ailleurs*), u obliga a que una imagen penetre a otra, o se desintegre en ella a cámara lenta. Millones de puntos-imagen se disgregan en millones de puntos-imagen: un equipo de edición casero es suficiente para que el milagro ocurra y la imagen prefiera el tránsito al trayecto, la disolución aleatoria al viaje con horarios. Es la «tercera imagen» que emana del encuentro entre otras dos: de la comunión entre el punto y el intervalo, centelleante o solarizada o sobreimpresionada, nacerán las nuevas imágenes de las monumentales *Histoire(s) du cinéma*.

Deleuze insistió en la importancia de la conjunción «y» en la obra de Godard. La «y» es la fisura, la frontera, el intersticio, el cromosoma femenino de la imagen-tiempo. La «y» es «la diversidad, la multiplicidad, la destrucción de identidades (...) Es exactamente el tartamudeo creador, el uso extranjero de la lengua, por oposición a su utilización conforme y dominante fundada sobre el verbo ser».¹¹⁰ El entusiasmo que Deleuze sintió al ver *Six fois deux* tiene que ver con el descubrimiento de las posibilidades de una nueva imagen que está perfilando su carácter. En el trabajo de composición y descomposición del movimiento, en el que, como señala Alain Bergala, el sonido sigue su propio camino a velocidad normal, en el que el cambio de velocidad visual nunca es un final sino otro principio en el que se registran pérdidas y ganancias de significado, Godard no practica un ejercicio de dominio sino de expedición. No busca el *raccord* exacto porque prefiere dejarse seducir por la inexactitud de las aleaciones entre imágenes. Godard hace del descubrimiento del medio una figura retórica en sí misma, como si hubiera una distancia cósmica entre el hombre que filma unas imágenes y el hombre que las mira en su sala de montaje. Como si esa distancia le permitiera entender la otredad de esas imágenes, y lo feliz de un hallazgo que está en la precipitación, en el poso que dejan unas en otras. Como si, en fin, el vídeo le diera la opción de

¹¹⁰ DELEUZE, Gilles, «A propósito de, sobre y bajo la comunicación», *Cahiers du Cinéma*, n.º 271, noviembre de 1970, en Josep Lluís Fecé (ed.), *Teoría y crítica del cine*, Barcelona, Paidós, 2005, pág. 81.

hacer la película al mismo tiempo que nosotros la visionamos, como un efecto de directo que le convierte en el pintor callejero que añade a su cuadro mil y un detalles al tiempo que estos se añaden a la realidad.

Godard empieza a pensar en el vídeo en la época de *La Chinoise* [1967], cuando en un escaparate ve una cámara y un magnetoscopio y piensa en qué habría ocurrido si hubiera utilizado el vídeo para grabar el debate de los comunistas con el fin de fomentar la autocrítica. Junto a Jean-Pierre Beauviala, ingeniero y experto en tecnología visual y sonora, sueña con inventar una cámara de 35 mm que pueda guardar en la guantera de un coche, del tamaño y la manejabilidad de una cámara de súper 8, para la que no necesite un equipo profesional detrás. Tras el fracaso de la experiencia militante con el grupo Dziga Vértov, Godard necesita estar solo, transformarse en un artesano que lo controla todo desde su oficina situada en Grenoble, lejos de París, ese lugar donde la gente está sola sin darse cuenta de su soledad. Beauviala y Godard trabajan en Grenoble, al lado de su casa en Rolle (Suiza), cerca de la frontera.¹¹¹ Sonimage, sociedad de treinta millones de francos de capital que sustituye a Anouchka, productora de muchas de las películas de Godard a partir de 1964, se transforma en su pequeño estudio, su gran laboratorio de ideas. El vídeo se lleva bien con su impaciencia: no hay que esperar al día siguiente para ver la imagen filmada. El vídeo le ofrece la posibilidad de atravesar la cadena de producción del cine de arriba abajo sin apenas invertir dinero: «de la cámara al televisor no hay más que un hilo, es más fácil que el cine».¹¹²

En *Ici et Ailleurs*, cinco individuos pegan en la pared fotos de la lucha revolucionaria mientras Godard reflexiona sobre lo que significa construir una cadena de imágenes. Una junto a otra, en plano general, podemos verlas simultáneamente, al contrario que en el cine, donde se nos obliga a verlas una *detrás* de la otra. Un fotograma reemplaza a otro, un fotograma expulsa a otro creando un montaje en cadena (o una cadena de montaje, la fábrica o la industria del cine). Godard percibe cómo se produce un movimiento fundamental: cuando las imágenes se inscriben en su soporte, lo que hacen es convertir el espacio que representan en tiempo, en esa suma de emociones que tienen una duración. Esa

¹¹¹ La colaboración entre Beauviala y Godard terminó mal, como tantas otras de las mantenidas por el cineasta suizo. Es ilustrativo, en este sentido, el enfrentamiento entre ambos en un despacho de la revista *Cahiers*, transcrito en un artículo titulado «Genesis of a Camera: Jean-Pierre Beauviala and Jean-Luc Godard»,

Camera Obscura, vol. 5, n.º 13/14, primavera-verano 1985, págs. 163-193. Consultado en: http://www.geocities.com/glen_norton/Genesis.html.

¹¹² FONT, Ramón (ed.), *Jean-Luc Godard y el Grupo Dziga Vértov: un nuevo cine político*, Barcelona, Anagrama, 1976, pág. 185.

metamorfosis de la que rinde cuentas el cine es, según Godard, la demostración de su doble identidad como creador, esos «espacio y tiempo como dos trabajadores en una cadena de montaje donde cada uno es la copia y el original del otro». Godard utiliza el vídeo para que esa metamorfosis se produzca en un mismo plano, objetivo que se manifestará en toda su complejidad en *Numéro deux*.

La televisión venció la guerra de la imagen, los medios no comunican ya nada, la información no pasa más, el sentido se perdió, leer un diario se transformó en un hecho de mentiras y amnesia, y mirar una imagen se ha vuelto una operación maquina, el gesto de un ciego (...) ¿Cómo? ¿Por qué? ¿Qué se puede hacer? Toda la obra de Godard de este periodo se plantea este tipo de preguntas. Y el vídeo, que descubre y se apropia de ese momento, le parece la única posibilidad para «combatir con las mismas armas», esto es, para «responder en imágenes y sonidos» al bloque de preguntas, que se dirigen al por qué no sabemos más cómo comunicar, hablar, ver y pensar, y cómo se puede tratar todavía de hablar y crear con imágenes y sonidos.¹¹³

No debe extrañarnos que todas las preguntas que se hace Godard en *Ici et Ailleurs* (¿Qué lugar ocupo en esta cadena de imágenes? ¿Cómo encontrar un orden en ella? ¿Cómo fabricar la imagen de uno mismo?) nazcan de un fracaso, de los fragmentos de una película inacabada como *Jusqu'à la victoire*, filmada en la Palestina de 1970 con los actores «en peligro de muerte». Fue la asociación con Anne Marie Miéville, a quién conoció en el rodaje de *Todo va bien* [Tout va bien, 1972] y con quien inauguró a partir de entonces una fructífera colaboración, la que le impulsó a volver a esas imágenes para recuperar no la fe en ellas sino en el pensamiento que ponían en marcha. A una descomposición de la imagen se le une, por tanto, una recomposición, un germen de futuro que, en positivo, abre una puerta a la configuración de un sentido. El vídeo hace posible este montaje interior de la imagen: el uso de la incrustación integra una fotografía de la primera ministra israelí Golda Meir con un cartel propagandístico del Ejército de Liberación palestino y el uso de las cortinillas electrónicas relacionan un retrato de Hitler con una foto del Frente Popular y el sonido de una canción de la Revolución Rusa. La incrustación y las cortinillas electrónicas parten de combinar dos fragmentos de imagen de origen distinto para que el montaje dialectico defendido por

¹¹³ DUBOIS, Philippe, *Video, cine, Godard*, Buenos Aires, Libros del Rojas, 2001, pág. 115.

Eisenstein se produzca de un solo golpe, una ráfaga de tiempo que agita el pensamiento. Pensar una imagen en transformación.

El análisis de los procesos políticos que se desarrolla en *Ici et Ailleurs* no sería posible sin ese «*ici*», sin ese «aquí» situado en Francia, en ese espacio doméstico donde un hombre, «un pobre revolucionario tonto, millonario en imágenes de la revolución», su mujer y sus dos hijos están sentados frente al televisor. En ese mismo espacio doméstico se librará la batalla de *Numéro deux*, porque no se trata de otra cosa que de una batalla entre monitores donde la burguesía y la clase obrera, el cine y la televisión, el hombre y la mujer, echan un pulso animados por Godard, el jefe que también es obrero. El cuerpo es una fábrica, a su alrededor pintamos un paisaje. El rostro de una mujer en un monitor de televisión también es una fábrica, o una máquina que está envuelta en el terciopelo negro que es la oscuridad del encuadre, y que a su lado, o en su contra, tiene otro monitor que emite nieve, que es la imagen electrónica intentando formarse, un cuerpo-interferencia. Es una breve introducción para ese largo prólogo en el que Godard enseña el dispositivo que pone en funcionamiento la película: un proyector, un monitor de vídeo con su imagen, un Godard borroso explicando que el cine no es más que una máquina (una mano) que hace funcionar a otra máquina (la cámara). No es extraño que esa cadena de máquinas que se usan mutuamente demuestre que la familia, las relaciones de pareja, la lucha de clases y la cultura del trabajo puedan reunirse en una sola imagen donde la palabra «montaje» se transforma en la palabra «fábrica». Por eso *Numéro deux* se define a sí misma no como una película de izquierdas ni de derechas sino de «delante» y «detrás». «Delante están los niños, detrás el gobierno», dice la voz de la narradora. La incrustación del rostro de Vanessa, la hija, sobre la imagen del padre sodomizando a la madre, Sandrine (Sandrine Battistella), nos descubre una profundidad que Godard logra a partir del trabajo con las capas del vídeo: en efecto, existe un «delante» y un «detrás» tanto de las imágenes como de la institución familiar. Lo que hay delante es la mujer, ese ojo, cuerpo y voz femeninos que, como decía Daney, han articulado el discurso de la pedagogía godardiana desde 1968. La mujer que reta, enseña, provoca, amenaza. Es una idea que Raymond Bellour desarrolla, y que ratifica la condición femenina de la «imagen no-tiempo» que apuntábamos al hablar del *Inland Empire* de David Lynch: «El ojo femenino problemático. El ojo de la mujer que ve. El ojo agujereado que sostiene todas las metáforas de la inscripción de la mirada y de su decaída. El ojo virtual a través del cual

se efectúa la misión imposible que nos hará escapar del imaginario del dispositivo-cine para al fin encontrarnos no de frente a la imagen sino en la imagen misma». ¹¹⁴ Es el ojo y la voz de la mujer que increpa a su jefe en *Comment ça va*, la que le enseña a ver detrás de las imágenes rutinarias, ciegas, de un documental sobre un periódico comunista. Un ojo y una voz que no tienen rostro, que permanecen fuera de la imagen aunque la ocupen de espaldas; es, desafiante, la voz de la conciencia y del conocimiento.

El documentalista Harun Farocki ¹¹⁵ afirma que el vídeo obliga al cineasta a trabajar con la simultaneidad. En la sala de edición, se trabaja con dos monitores: por un lado, el que enseña la película montada y, por otro, el que enseña el material en bruto, todo aquello que puede integrarse en el montaje final. El cineasta se acostumbra a trabajar a la vez con dos imágenes, no de una forma secuencial. En *Numéro Deux*, añade Farocki, Godard pone en práctica un montaje suave, en el que es el espectador el que tiene que hacer asociaciones y atar cabos sueltos. Godard propone una conexión que el espectador debe interpretar, una idea que necesita poner los pies en el suelo. El vídeo permite estar aquí y en todas partes, o reflejar esto y aquello. La duplicación no solo es cosa del título. También se extiende al proceso de ideación y producción del film. En primer lugar, buena parte del material en bruto de *Numéro deux* se grabó en vídeo y luego se emitió a través de monitores de televisión filmados a su vez en 35 mm. En segundo lugar, y como dice Farocki, Godard trabaja a menudo con dos monitores, que a veces se subdividen en dos imágenes más por obra y gracia de la incrustación y las cortinillas electrónicas. No hay por qué elegir entre dos elementos de una ecuación. No se trata de hacer ficción o documental, porque la historia que nos presenta *Numéro deux* ya no está escrita ni dirigida por nadie, solo producida. La producción define las relaciones interpersonales de las tres generaciones de la familia de la película, del mismo modo que define las del cine. Cuando la voz de Sandrine duda de si hablar de política o pornografía en relación al film, Godard está poniendo de manifiesto la relación entre la producción y el placer, tal y como señala Bellour: «No se hace el amor sino en cadena, y se monta a una mujer igual que una película». ¹¹⁶

¹¹⁴ BELLOUR, Raymond, *L'entre-images*, Paris, La Différence, 1990, pág. 185.

¹¹⁵ FAROCKI, Harun y Kaja SILVERMAN, «In Her Place», *Speaking About Godard*, Nueva York,

New York University Press, 1998, pág. 142.

¹¹⁶ BELLOUR, Raymond, *L'entre-images*, o. cit., pág. 178.

Godard decía que la singularidad de *Numéro deux* estaba en que es un film concebido por la televisión pero vestido por el cine: «La televisión para la que se ha concebido el film no existe, y el cine existe demasiado. Todo el mundo sabe que la televisión no permite la originalidad, y que el cine solo tolera las ideas admitidas».¹¹⁷ Intuía, pues, que tal vez su proyecto catódico carecía de lugar, u ocupaba un intervalo. La utopía catódica de Godard aspira a ser aún más didáctica que la televisión didáctica de Rossellini, aspira a convertir en un aula la sala de estar de todos aquellos que confían en la televisión pública. Tanto *Six fois deux* como *France tour détour deux enfants* estructuran su discurso sobre el sistema educativo: en el primer caso, las divisiones de los programas corresponden a las divisiones de la enseñanza primaria francesa; en el segundo, puede considerarse un anti-homenaje a un libro muy popular en la escuela francesa del siglo XIX titulado *Le Tour de la France par Deux Enfants: Devoir et Patrie*. La televisión de Godard es una escuela extraña: podría parecer que en sus aulas todos son profesores y alumnos, pero no. Es una clase donde el alumno se ve obligado a participar, porque el profesor no habla, se queda en silencio, o habla demasiado, en un lenguaje que interroga y es enigmático. Porque la escuela, dice Serge Daney, es el lugar donde el maestro no tiene por qué dar explicaciones acerca de sus conocimientos. No se sabe de dónde proceden. Los tiene y punto. Tanto *Six Fois Deux* como *France Détour* se transforman en esa película entre el actor y el espectador, entre el activo y el pasivo, que era *Comment ça va*. Godard añade a los descubrimientos de su obra videográfica el que será el Santo Grial de este periodo: la ralentización.

Philippe Dubois nos recuerda que el ralenti no es una invención del vídeo. Jean Epstein le dedicó mucha energía en sus reflexiones sobre el cine como arte del tiempo, y puso en práctica su capacidad para descomponer el flujo de la materia y el espíritu, obsesionado como estaba en demostrar la relatividad del universo, sometido a un proceso de aceleración y desaceleración que manifestaba la fluidez natural de las cosas captada por la cámara. Epstein se alineaba junto a Vértov y Pudovkin en una alianza que quería descubrir otra percepción del universo, una cuarta dimensión que naciera del tratamiento del tiempo propio del cinematógrafo. Como niños con zapatos nuevos, experimentaban con un medio joven, igual que Godard y Miéville cuando descubren el vídeo, que les permite volver a ver lo cotidiano para desmembrarlo, descuartizarlo con suavi-

¹¹⁷ FONT, Ramón (ed.), *Jean-Luc Godard y el Grupo Dziga Vértov: un nuevo cine político*, o. cit., pág. 186.

dad pero a tirones, como encontrando su elasticidad entre capas y más capas de significado. Otra vez se asiste a la infancia del cine: cuando los gestos de los niños de *France détour deux enfants* se descomponen sin encontrar un principio ni un final, Godard y Miéville se convierten, en cierto modo, en esos niños: niños que juegan a ser detectives con una imagen como única prueba. Cortan la imagen, escriben y dibujan sobre ella, intentan descubrir un movimiento. Cuando Godard entrevista a Aurelie en el primer episodio de *France détour deux enfants*, se pone a su nivel, preguntando preguntas ingenuas pero imposibles. Existe una cierta inocencia en el método godardiano, la inocencia de los pioneros, del cine mudo que tanto admira.

El ralentí de *France détour deux enfants* examina lo que hay dentro de la duración, transforma un movimiento cotidiano en un gesto alienígena, que transmite una ineludible sensación de extrañamiento. Es muy diferente al ralentí clásico, porque se ve el resultado final durante el proceso, no hay que esperar al revelado. El ralentí también denota un amor primario, animal, por las imágenes: Godard y Miéville no quieren que una imagen termine, es fácil imaginar su dolor cuando el plano llega a su fin. Hay una sustracción del tiempo, una negación posesiva, como la del niño que no desea que sus amigos se marchen de su fiesta de cumpleaños porque quiere que dure siempre. Hay, pues, una cierta felicidad en esos ralentís: una felicidad fría, tamizada por el pensamiento que generan, una felicidad distante, pero felicidad al fin y al cabo. La felicidad de ver las cosas tal como son, de acceder a una cierta clase de verdad.

Las primeras imágenes de *Scénario du film 'Passion'* [1982] nos muestran la silueta de Godard de espaldas a nosotros, recortada en una pantalla que se funde sucesivamente con imágenes de *Passion* [1982] mientras él se levanta, toca los mandos de su mesa de control, está pendiente de los monitores de vídeo a izquierda y derecha de su cuerpo. La figura del cineasta se inscribe en la pantalla, parece que las imágenes aparecen directamente dictadas por su pensamiento. Son el primer resultado del proceso que explica la necesidad de un guión, de la escritura que nació para negociar o llevar la contabilidad de los mercaderes y se transformó en una historia probable, que la cámara convirtió en posible. Ver el guión, ver lo invisible: en ese trabajo titánico, que es el que debe mover a todo cineasta, Godard se encuentra a sí mismo. La pantalla blanca, la página en blanco de la que hablaba Mallarmé, se abre como una playa con un sol cegador, el sol que obligó a Mersault a cometer un asesinato del que nunca iba a arrepentirse. Aquí no se trata de matar sino de escribir. Años más tarde, Godard empezará sus *Histoire(s) du Cinéma* con el sonido de una máquina de

escribir, las letras golpeando la superficie de la pantalla como una ametralladora, un arranque épico para una obra igualmente épica que reivindica la necesidad de ver a partir de la escritura *en* las imágenes. En este *Scénario...* aparece un alfabeto desordenado, el teclado de un ordenador, y entonces Godard se niega a sí mismo, porque lo que quiere es ver, no escribir: quiere recibir o volver a ver (juego de palabras que silabea: «re-see-voir»). Al principio, fue la imagen: eso es lo que demuestran estos cuadernos de notas en vídeo (*Scénario de Sauve qui peut la vie* [1979], *Scénario du film 'Passion'* y *Petites notes à propos du film 'Je vous salue Marie'* [1983]) que, en los ochenta, le sirven a Godard para demostrar hasta qué punto el vídeo responde con satisfacción a la velocidad del pensamiento. El vídeo es un laboratorio, un lugar de esbozos y ajustes, un espacio donde se cocinan ideas a partir de los juegos con el lenguaje. El vídeo sobreimpresiona la imagen de Hanna Schygulla corriendo con un ramo de flores como si fuera «una ola que va y viene, un movimiento». Al principio, fue el movimiento: el vídeo produce un latido, un jadeo, una respiración. El vídeo es el corazón y el pulmón de la imagen. Una imagen que necesita el cine para alimentarse, para salir a la luz, porque la televisión nunca mira de frente a las imágenes, siempre les da la espalda. Los actores tampoco comprenden, están demasiado ciegos, piensan en su público, se obsesionan por encontrar un personaje pero solo tienen que encontrar un movimiento. Godard se levanta para besar la imagen latente de Isabelle Huppert, la toca. El suyo es otro movimiento, que transforma la pantalla en blanco en una piel sensible. Encontrar esa piel, reconocerla: ese es otro de los efectos que busca Godard en el vídeo. La imagen como material sensible, un cuerpo al que poder tocar. Existe otro movimiento, que se repite como un eco durante toda la película, entre el presente del estudio de Godard, donde ejerce de demiurgo, y el pasado o el futuro que representan las imágenes de *Pasión*. Porque ¿es este singular *making of* el trabajo previo a entrar en la sala de montaje o es la lección de cine que imparte Godard con los deberes hechos? La temporalidad del ensayo es difusa, como si estuviera grabado en un falso directo. Tres tiempos verbales parecen confundirse; la foto-fija, el cine y el vídeo representando, juntos y por separado, al pasado, el presente y el futuro de la imagen. Una imagen que balbucea, intermitente y a la vez lúcida, como una partitura a medio hacer, una orquesta a la que se van uniendo instrumentos poco a poco. Es el vídeo que piensa el cine.

En el largo y elocuente diálogo que Godard mantiene con Youssef Is-haghpour acerca de sus *Histoire(s) du Cinéma*, este le hace notar que su obra magna ha nacido para preservar el tiempo, no para ser preservada *del* tiempo.

Ishaghpour quiere entender la operación urdida por Godard, que, por un lado, quiere encontrar la expresión justa del tiempo que le ha tocado vivir y, por otro, quiere que esa expresión contraste con nuestro tiempo, esa «totalitarización del presente» que se encarga de homogeneizarlo, de volverlo único y de, en cierto modo, abolirlo. Ishaghpour se pregunta si la urgencia del presente, tan apegada a la desaparición del tiempo, había sido determinante en la concepción de las *Histoire(s)*... como una «memoria del tiempo dentro del tiempo», comparándola con el *Paris, capitale du XIXe siècle* de Walter Benjamin. La respuesta de Godard es un balbuceo, un ejemplo de falsa modestia o una muestra más de su actitud de «enfant terrible»: «No está muy claro, es muy inconsciente, más tarde reflexionándolo es más consciente. Cuando usted, o muchos otros, citan un libro o hablan de un autor, lo hacen porque lo han leído, pero en mi caso, oigo un sonido...».¹¹⁸ A Godard le gusta mentir, o desafiar a sus interlocutores: lo que hace con Ishaghpour es reivindicar la intuición como método que la naturaleza del vídeo alimenta. Y la intuición es un eco, una reverberación.

En otra entrevista, esta vez realizada por Gavin Smith,¹¹⁹ el crítico norteamericano elogia algunas de las sobreimpresiones de las *Histoire(s)*, advirtiendo que logran articular una gramática propia del vídeo, pero Godard, quizás resentido por el fracaso de sus experiencias televisivas, las subestima, porque trata al vídeo, así se lo confiesa a Smith, como un apéndice del cine, casi un feliz accidente que le ayuda a conservar la calidad de la imagen, a mejorarla incluso, cosa que no podría haber hecho trabajando con copias de reverso negativo, con las que la pérdida de calidad habría sido inevitable. Godard se enorgullece de haber utilizado dos, a lo sumo tres, posibilidades de las cuarenta que le ofrecía la tecnología del vídeo. Ningún equipo, un par de monitores, ni siquiera un documentalista. El resultado es un homenaje a algunos de los trucos de Méliès pero también un homenaje a la pintura, que el vídeo evoca como nuevo arte del poso. Godard insiste en que solo usa el vídeo para llegar donde el cine no puede llegar, como una muleta le sirve a un inválido provisional, pero Ishaghpour le respondería con una idea tan sencilla como brillante: si la fotografía se convirtió en el archivo de la historia del arte, el vídeo ha hecho lo mismo con la historia del cine. Es su existencia la que nos permite hablar de una historia del cine y es su existencia la que nos permite desacralizarla.

¹¹⁸ GODARD, Jean-Luc y Youssef ISHAGHPOUR, *Archeology of Film and the Memory of a Century*, Nueva York, Berg, 2005, pág. 79.

¹¹⁹ SMITH, Gavin, «Jean-Luc Godard», en Da-

vid Sterritt (ed.), *Jean-Luc Godard Interviews*, Mississippi, University Press of Mississippi, 1998, pág. 191. Entrevista publicada originalmente en *Film Comment*, marzo-abril 1996, págs. 31-32, 35-41.

Godard no puede estar en la pantalla blanca, en la tela en que habitaba Méliès como una figura plana y frontal, y su rememoración le exige situarse tras la espalda del espectador, en un escorzo en el que las imágenes se contemplan en profundidad de campo, dejando una distancia habitada por los afectos, las separaciones y los reencuentros, el aire íntimo de los sucesos vividos.¹²⁰

Estas palabras de Gonzalo de Lucas expresan hasta qué punto la confluencia de películas, fotos, músicas, pinturas y textos literarios de las *Histoire(s) du Cinéma* ofrecen el relato paralelo de la propia vida de Godard, que se cuela sobre las radicales sobreimpresiones de imágenes y sonidos de esta obra magna, sobreimpresiones que provocan una perspectiva, que proyectan un punto de fuga sobre la propia Historia del arte y del mundo. Él mismo se convierte en una imagen manipulable y contrastable, él es esa tercera imagen que nace, como una virgen vestal, de dos imágenes-cualesquiera escogidas con sumo cuidado, como las palabras que uno elige para su epitafio o el título de su autobiografía. La inmensidad del proyecto certifica que el vídeo como instrumento que analiza procesos políticos y sombrías militancias ha revelado su hermosa condición plástica. En la época de *Numéro deux*, Godard admitía que, gracias al vídeo, podía pensar en imágenes y no en texto; que el vídeo reinyecta las imágenes a un flujo en el que pueden ser manipuladas; que la imagen perdía así parte de su tiranía, porque la fijeza de la fotografía y el cine había dejado paso a una cierta mutabilidad. El pensamiento en imágenes o las imágenes del pensamiento asaltan a un Godard ajetreado, que invierte diez años en buscar la imagen justa para explicarse a sí mismo entre centenares de cintas de vídeo. Es un acto violento y generoso, una sesión de espiritismo durante la que se invoca a todos los fantasmas de la Historia. El montaje vertical de todas esas imágenes justas hace posible que regresen a la superficie, que recuperen su color y vuelvan para quedarse. El vídeo realiza la profundidad de campo de la memoria, despega a los recuerdos de las paredes del cerebro para proyectarlos hacia otra imagen, otra interpretación, otra luz.

En *Elogio del amor* Godard presenta un relato en dos tiempos. El presente es en blanco y negro y en 35 mm; el pasado es en colores saturados y en digital.¹²¹ Dos clases de archivo: el celuloide en blanco y negro recuerda, casi ontológicamente, a la textura de un noticiario que evoca sin falsas nostalgias

¹²⁰ DE LUCAS, Gonzalo, *Vida secreta de las sombras*, o. cit., págs. 114-115.

¹²¹ No es casual que Godard decida invertir

el método de Spielberg en *La lista de Schindler*, que decidió rodarla en blanco y negro (el pasado) excepto por un epílogo en color (el presente).

la época de la Nouvelle Vague, esa época en la que los críticos recién convertidos en cineastas filmaban los lugares que amaban o que transitaban como si los amaran o transitaran por primera vez; el digital en color documenta la intensidad del pasado pero desde su naturaleza netamente paradójica. El digital apenas tiene historia, su biografía es la de un bebé que gatea, pero su elevada mutabilidad le convierte en un medio perfecto para representar la dinámica de la memoria. En esa aparente contradicción opera la gran sobreimpresión de *Elogio del amor*, la que Godard nos obliga a hacer fundiendo celuloide y digital, presente y pasado, para obtener lo que tiene la película de cuestionamiento de toda una obra y, por extensión, de lectura crítica de un arte, el cine, que no supo responder a las exigencias de la Historia en el corazón del Holocausto. Godard, pues, nos obliga a fundir dos paisajes, y a preguntarnos por el resultado de esa fusión, en perspicaces palabras de D. N. Rodowick: «Godard nos pide una vez más que comparemos dos paisajes, celuloide y vídeo, el presente que pasa y el futuro emergente, no solo para recuperar un pasado perceptual que estamos perdiendo, sino también para darse cuenta de que el futuro estético de la imagen electrónica puede estar atado al celuloide, aunque de modos que no hemos anticipado o entendido completamente».¹²²

El digital es, en *Elogio del amor*, la memoria de un pasado incandescente, imprescindible para entender el presente sombrío que es también una ola, la Nueva, que regresa para no quedarse. «El pretérito crea la imagen presente», le dice Berthe (Cécile Camp) a Edgar (Bruno Putzulu), el director de cine que aún no sabe que lo es. Godard acerca los dos tiempos necesarios, los invierte, los asocia a formatos en apariencia paradójicos, para demostrar que, en efecto, solo podemos contar con la juventud (el digital) y la vejez (el cine). Aspira a que nosotros busquemos una edad adulta que no existe: esa sería la tercera imagen que nacería de la imprescindible sobreimpresión entre las dos edades del tiempo. En la conversación que Edgar mantiene con el viejo de la Resistencia que ha vendido sus memorias a la productora de Spielberg, queda clara cuál es la pregunta que Godard se hace a sí mismo a los setenta años, cuando está cerca de ser un anciano venerable. «¿Hasta qué punto la memoria nos ayuda a recuperar nuestras vidas?», esa es la cuestión que Edgar deja en el aire. «Alguien que decide mirar hacia adelante es alguien que decide renunciar a su yo», dice Edgar, pero para algunos admitir que el pasado está vivo

¹²² RODOWICK, D. N., *The Virtual Life of Film*, Cambridge, Harvard University Press, 2007, pág. 93.

«significa rechazar el tiempo para sentir que no lo desperdician», aferrándose a la convicción de que no están cambiando. Esta idea no solo abre el debate de *Elogio del amor* sobre el tráfico con el recuerdo que del Holocausto tienen los que lo vivieron en carne propia —y de los que lo compran para lavar su conciencia, esa América que lo ha invadido todo— sino que también refleja el cuestionamiento que Godard hace de sí mismo. ¿Qué ha hecho para recuperar su memoria ese muchacho suizo que, desde una neutralidad aséptica y lejana, se libró de los horrores del nazismo? ¿En qué se ha convertido Godard, en un artista que sigue mirando hacia el futuro aun cuando el futuro no parece inspirarle ninguna esperanza, o en un retrógrado, un viejo gruñón que se resiste al cambio, maldice el imperialismo americano y se resiste a abandonar la Resistencia? Resistir es, según Godard, un acto de amor, y, como dice San Agustín, la medida del amor es amar sin medida.

La tierra naranja, el océano azul cobalto: Godard aprovecha las posibilidades antinaturalistas del digital no solo para convertirse en un pintor fauvista sino también para revelar el objetivo de la estructura narrativa de su película. Ver un paisaje nuevo es compararlo con otro que ya conocemos, pensar en una cosa es pensar a la vez en otra: pensar el digital es pensar el cine, pensar el pasado es pensar el presente. Godard edifica su nueva catedral sugiriendo la capacidad del encuadre sobrepresionado para completar el significado de todo lo que parece inacabado, amnésico y abocado al vacío. La estampa congelada del mar, tan parecida a esos cuadros de Gauguin donde el color estalla en una orgía de cuerpos y sonrisas, se anima a la vez que integra la figura de Edgar, como si el agua irrumpiera en la habitación que este ocupa, como si esa memoria del futuro inundara su conciencia. En una obra que ha rechazado los *flash-backs* casi por norma, en una filmografía tan aferrada al presente como la de Godard, el regreso al pasado de *Elogio del amor* no puede resultar más melancólico. Cuando oímos la voz de Berthe en la última secuencia de la película, el parabrisas barriendo el color de la noche, sabemos que es la voz de una despedida. «Ella», ese era su nombre en la primera parte de la película, es el objeto de deseo de Edgar, director de cine que quiere mostrar las cuatro etapas del amor a través de tres parejas de distintas edades. En ese presente blanquinegro, «ella» aparece entrecortada y sin rostro, casi como un esbozo, o como alguien que está a punto de borrarse del mundo. Y así lo hace: la noticia de su suicidio remata el aquí y ahora de Edgar. La segunda parte, que relata cómo Edgar conoció a «Ella», ahora Berthe, nieta de dos miembros de la Resistencia, es la que da sentido al título de la película. Berthe se ha quitado la

vida porque no entendía que su abuela no hubiera vuelto a adoptar su apellido judío; porque, en definitiva, ese gesto es el que la lleva a vender su pasado a Hollywood. Berthe no puede sobrevivir a su pasado heredado, convirtiéndose en el objeto idealizado de un amor que tiene mucho que ver con la práctica del amor cortés. Si es cierto que el elogio es una alabanza que explica su razón y funda su motivo, en este caso es el digital el que lo hace posible, es en él donde encuentra su poética. El digital es, en sí mismo, la razón y el motivo de este elogio que llora por el fracaso de la Historia y de los que han intentado representarla; que llora, en fin, por los que creían amar convencidos de que el amor es ciego.

En *Elogio del amor* se habla del colapso de la mirada. La mirada culpable de los inocentes, la mirada ausente y subsidiaria de la televisión. Más apocalíptico que integrado, Godard sigue denunciando el fascismo catódico, el totalitarismo de la imagen electrónica cuyas potencialidades intentó desarrollar en sus años vídeo, en la década en la que vivió prácticamente del dinero que le pagaba la televisión pública francesa. Cuando Berthe afirma que «la imagen, capaz ella sola de negar la Nada, es también la mirada de la Nada sobre nosotros», es Godard quien habla por su boca. Godard y sus contradicciones: el Godard que, gracias al vídeo, ha podido terminar en solitario sus *Histoire(s) du cinéma* y el Godard que ha exprimido las nuevas texturas del digital en la segunda parte de *Elogio del amor*, sigue poniendo sus reticencias sobre la mesa. Sus protestas parecen orientadas a despreciar el formato como huella indeleble de un avance tecnológico que considera oportunista: «Que la cámara tenga un pie o no, no tiene ninguna importancia. Todo el mundo dice que el digital permite hacer esto o aquello, pero sin decir nunca lo que efectivamente se ha hecho. El digital permite ser libre, pero ¿libre para hacer qué? ¿En qué momento?».¹²³

Godard no ha podido evitar responderse a sí mismo con *Film Socialisme* [2010]. Sabe, de algún modo, que nadie hará el trabajo sucio por él. Y si algo ha aprendido de sus años vídeo, fortalecidos por sus tartamudeos digitales, es a disfrutar trabajando solo. Únicamente los que están solos están libres. Porque ¿de qué sirve la libertad sino es para filmar un monólogo? Acaso sirve para dar la espalda a los americanos, que colonizaron nuestro imaginario, o a los alemanes, que masacraron el siglo xx. Europa sigue arrastrándose por las ruinas de los campos de concentración. Europa es un proyecto que no ha

¹²³ BURDEAU, Emmanuel y Charles TESSON, «Futuro(s) del cine. Entrevista con Jean-Luc Godard», *Cahiers du cinéma: Aux frontières du cinéma*, número especial, abril de 2000, en Josep Lluís Fecé (ed.), *Teoría y crítica del cine*, o. cit., págs. 188-189.

tenido lugar, una idea que ha dejado de tener sentido. Por eso navega por un mar embravecido, intentando construir un mapa, una cartografía del desastre que pasa por Egipto, Grecia, Barcelona y, por supuesto, Palestina. Desgraciadamente, Europa es un crucero lleno de turistas; es, en sí mismo, un rizoma de posibilidades que aún están por definir. En la primera de las tres secciones de *Film Socialisme*, Godard se alinea junto al Manoel de Oliveira de *Una película hablada* [Un filme falado, 2003]: ¿qué posición ocupa Europa en el devenir de una Historia que se obstina en desplazarla hasta la periferia de la cultura? ¿Qué relación tiene Europa con su pasado inmediato cuando su futuro resulta tan incierto, o tan irrelevante? Mientras tanto, el crucero flota en un presente que distintos formatos de cámaras digitales se obstinan en registrar. El digital es lo único que mantiene unidas a esas imágenes. No importa si son descargadas de la red, si son tomadas con un teléfono móvil, si es una Dv la que graba o una cámara de alta definición. «Solo se puede comparar lo incomparable», se dice en *Film Socialisme*, y en eso radica el nuevo «socialismo» que propone Godard: en hacer tabula rasa y poner al mismo nivel el genérico de France 3 con los planos televisados de *El gran combate* [Cheyenne Autumn, 1964] y con un pase de Andrés Iniesta. John Ford es lo mismo que dos gatos ronroneando desde el ordenador portátil, y solo atendiendo a esta identidad, a este régimen igualitario, podremos repensar las imágenes en la era digital, y entonces todo será posible, incluso lo más imposible, Europa. Las imágenes son elementos en que pensar, son elementos que se asocian, dice Godard. Y cuando hablamos de asociación estamos hablando de socialismo. Y si hablamos de socialismo estaremos hablando de política. La política de las imágenes hipermodernas es la de la libre descarga, la que descubre la falsa hipocresía de la autoría. Si los autores se creen poseedores de algo, se equivocan: un autor no tiene derechos, solo deberes. «Cuando la ley no es justa», se afirma en *Film Socialisme*, «la justicia pasa por delante de la ley».

Godard ha declarado que en su película no hay personajes, solo estatuas. Todo se interrumpe justo en el momento en que la declamación pueda convertirse en relato y el actor pueda componer un personaje. La interrupción nos obliga a poner en relación no solo los distintos fragmentos que forman este ensayo tripartito sino las estatuas que son su origen. En la segunda sección de *Film Socialisme*, ¿qué vínculo se establecerá entre los miembros de la familia Martin, la reportera de France 3 que intenta entrevistarlos en su gasolinera, la llama y el burro que esperan cerca? Difícil saberlo, en la medida en que se rompe cualquier dinámica de poder entre todos, humanos y ani-

males. Por supuesto, solo son estatuas, y eso proyecta el discurso de la película hacia el pasado. Es en este capítulo donde detectamos la importancia de *Film Socialisme* en la filmografía de Godard: se trata de reeditar las investigaciones de sus años vídeo —en especial de *Numéro Deux*— en un universo fantasmal, que parece real pero no lo es, que pinta desde la saturación del amarillo o el azul lo que está en la imagen misma. El digital materializa las tentativas de esa etapa que terminó con la vuelta al cine de Godard, con su regreso por la puerta grande después de haber abierto cientos de ventanas pequeñas. *Film Socialisme* es su enésimo regreso antes de despedirse para siempre, muy pronto.

En la presentación de la película en Cannes, Godard prescindió de la traducción de los diálogos en los subtítulos en inglés. Como sustitución, una o dos palabras comprimían, como en un archivo 'zip', el sentido del texto original, de manera que al sonido de los aforismos en francés se le añadía su síntesis, solapándose en la imagen con su doble expandido. El concepto clave es «compresión»: las relaciones entre texto e imagen, que siempre han ocupado un lugar central en las experimentaciones godardianas, son llevadas por el digital a un nuevo terreno en el que el sentido no se estrecha sino que se concentra, se destila en un punto irrepresentable de pureza que conversa con la amplitud de lo literal. Es un juego que parece bipolar, fundamentado en los ejes interior/exterior, pero no lo es: se reparte por todos los puntos de la pantalla, muta hasta fundir los dos primeros segmentos del film en un tercero planteado abiertamente como un ensayo en forma de *collage* que se resiste a bajar la guardia. De los abismos que separan los crípticos aforismos del film y sus condensados subtítulos surge esa parcela de cine donde Godard ejerce su libre albedrío, hablando con el lenguaje de la imaginación sobre la crisis económica, sobre la anestesia de los intelectuales, sobre el digital entendido como campo de batalla donde se libran las guerras virtuales del presente. En la era digital, se dice en *Film Socialisme*, la humanidad deberá enfrentarse a problemas que no se permitirán el lujo de expresar. El digital no es una solución, sino otro misterio sin resolver. No por casualidad las dos palabras que cierran la película son «No Comment».

«Ya no hay reglaje, perspectiva, todo es borroso y todo es límpido. No hay impresión de luz. Es el estilo de los videojuegos, de la Playstation, de internet. Me gusta más leer ciertas novelas de ciencia-ficción que transcurren en el año 3000». Un par de años después de estas declaraciones, en la clase magistral de *Nuestra música*, los alumnos le preguntan acerca de la influencia del digital en el cine del futuro. Godard responde con un elocuente silencio.

3.4. PARA UN NUEVO MODO DE REPRESENTACIÓN PRIMITIVO

El digital mira hacia atrás sin ira y se reconoce en el espejo de los orígenes del cine: las películas de los Lumière y el modo de representación primitivo (MRP) de Noël Burch son el modelo para una nueva expresión de la imagen, que se despoja de efectos secundarios para manifestarse en su carcasa, en su esqueleto más mínimo, en un cero que aspira a ser infinito poético. ¿En qué consiste, se preguntaba Noël Burch, el Modo de Representación Primitivo? El cuadro es autárquico, conserva su autonomía a pesar de que haya otro que lo suceda; la cámara se mantiene en una posición horizontal y frontal; y el encuadre prefiere el plano de conjunto y centrífugo. La intervención del comentarista aportaba orden en el plano perceptivo, casi ilegible, y proponía una dirección narrativa, una manera de leer el progreso o el movimiento de la historia contada. Esa lectura provocaba, por otra parte, un efecto distanciador: la palabra estaba fuera del relato y esa exterioridad neutralizaba la aspiración a la transparencia de la diégesis. ¿Qué ocurre cuando ese MRP elimina la figura del comentarista a la vez que desafía la duración de las actualidades de los hermanos Lumière? Hablamos de un caso paradigmático: el de *Five* [2004], de Abbas Kiarostami.

Jean Eustache tenía la teoría de que no había que mover la cámara para filmar una obra maestra. Se acordaba de cineastas que despertaban su más rendida admiración –Griffith, Renoir, Dreyer– para justificar su creencia: lo importante es saber dónde colocar la cámara, no cómo moverla. El plano fijo se transforma entonces en un contenedor del mundo cuya gramática, de extrema simplicidad, puede reproducir el movimientos de la conciencia, la dirección del pensamiento, la expansión de los sentimientos. Los «pillow shots» de las películas de Yasujiro Ozu son ejemplos precisos de esta teoría: lo que parecen planos de transición –un pasillo vagamente iluminado por la noche, un jarrón, el tendido eléctrico– se convierten en monosílabos que afirman o niegan, pero que, en todo caso, son fundamentales para entender una frase, cambian su sentido. No es extraño que *Five* esté dedicada a Ozu: los cinco planos que la componen podrían ser cinco «pillow shots», solo que modificados en su duración, agigantados en su minimalismo. Kiarostami quiso seguir los pasos de su abuelo, que, con la edad, fue adelgazando su vocabulario hasta reducirlo a dos palabras, a una nada casi llena. El director iraní asociaba ese proceso al que vivió con el descubrimiento del digital y la realización de *Ten* [2002]. *Five* sería el siguiente paso: la mitad de *Ten*, un Uno incomparable.

Five se entrega a lo que podríamos denominar «ahora eterno». El digital hace del presente un ritual que parece haber captado ‘in medias res’, en la tierra de nadie que convierte lo cotidiano –lo que no habíamos sabido mirar– en un descubrimiento, en un modo de dialogar con lo Absoluto. Es la duración la que hace posible ese diálogo. ¿Es ese «ahora eterno» compatible con una reformulación del MRP? En el MRP la duración viene determinada por la duración de la cinta de cámara: cuando esta se acaba, se termina la película. El brevísimo metraje de las actualidades de los Lumière no hacía más que destacar la importancia del fuera de campo de la acción, el antes y después que quedaba descartado de la filmación. Kiarostami introduce, gracias al digital, el parámetro de la duración. Al eliminar la limitación del rodaje en celuloide, se produce una transfiguración del MRP: el digital permite captar el devenir del tiempo, su transformación, sin que haya ningún proceso de distanciamiento. Es una duración que se manifiesta como un instante, un golpe de imagen o una llovizna de imperceptibles átomos de tiempo. La conciencia del espectador se convierte en la voz del comentarista, de manera que todo lo que era exterior en el MRP es interior en esta nueva imagen, a la que llamaremos no-tiempo. La percepción de la imagen, que carece, como en el MRP, de conclusión, no necesita de comentarios a pie de página. La «frustración de la presencia» del MRP es sustituida por la «seducción de la ausencia». Según hermosas palabras de Jacques Rancière, vemos «la textura de una materia atrapada en la realidad de sus metamorfosis». ¹²⁴

Elijamos al azar una secuencia de *Five*. La tercera, por ejemplo. El mar, en calma. Las olas, perezosas. Sabemos que es el mar no por el azul, sino por el sonido que lo identifica: el plano está bañado de una luz grisácea, neblinosa, que nos impide distinguir el mar del cielo. En la orilla, unas manchas se mueven. Casi como en una pintura de Turner, la meteorología impone su abstracción, impide conocer los detalles. La Naturaleza devora, aunque casi en silencio. Todo es luz que apaga esas manchas oscuras, luz que se abalanza sobre ellas como una tormenta invisible. Será la duración que hace posible el digital la que nos revele lo que significan: son unos cachorros jugando en la playa. Ellos anuncian un relato que no se concluye: es un relato vacío, donde el cielo y el mar constituyen una forma difusa que, finalmente, se une sin esfuerzo con un fundido en blanco. Reconocemos lo que filma Kiarostami gracias al

¹²⁴ RANCIÈRE, Jacques, «¿El cine como pintura?», *Elegías visuales*, Vigo, Maldoror, 2004, pág. 61. Publicado originalmente en *Cahiers du Cinéma*, n.º 531, enero de 1999.

sonido del mar, la mancha sonora que revela el anhelo de silencio de la secuencia. Hay otras manchas, oscuras y horizontales, que no reconocemos y que, lentamente, nos serán reveladas. El digital hace posible esa revelación: en cierto modo es la presencia de la cámara lo que transforma esas manchas en cachorros, y son los cachorros los que procuran una tierna tensión narrativa a nuestra mirada, para luego convertirse, otra vez, en manchas sin contorno, en manchas diluidas de un argumento posible. No es necesario saber el contenido de esa revelación: la revelación en sí se justifica. Después de todo, nunca sabremos si Kiarostami se ha encontrado los perros en la orilla o simplemente los ha colocado allí, engañando a la realidad, engañando a los espectadores. Lo mejor de todo es que poco importa.

3.5. LA IMAGEN PINTADA, O MÁS ALLÁ DEL SUEÑO

Jacques Aumont considera que los Lumière eran, en cierto modo, la materialización de una paradoja: por una parte, en sus películas no existe ni el más mínimo rastro de una composición pictórica, pero, por otra, abordaron la principal problemática de la pintura en lo que se refiere al marco y al efecto realidad. Los Lumière fueron los últimos impresionistas: en la medida en que la Naturaleza quedaba impresa en el celuloide se neutralizaban las ilusiones naturalistas de la pintura. El cine condenó a la pintura al expresionismo: el *Five* de Kiarostami es, en cierto sentido, expresionista, porque no capta la Naturaleza sino la experiencia de la Naturaleza. El digital permite que Kiarostami rentabilice su paciencia de artista, el digital es el medio para que la espera fructifique y, como el pincel de Antonio López en *El sol del membrillo* [Víctor Erice, 1992], actúa como creador de una realidad etérea y mutante, que se construye a medida que se filma.

Uno de los cineastas pioneros en utilizar las posibilidades expresivas de la imagen electrónica fue Michelangelo Antonioni. Realizada por encargo de la RAI en 1980, *El misterio de Oberwald* [Il Mistero di Oberwald], adaptación de la obra de teatro de Jean Cocteau *El águila de las dos cabezas*, no solo funciona como prolongación de la investigación sobre la semántica del color aplicada a la descripción psicológica de los personajes que Antonioni desarrolló en *El desierto rojo* [Il deserto rosso, 1964] sino que se revela como verdadero laboratorio de ideas sobre el vídeo como pincel digital. Antonioni se transforma en un pintor que interviene sobre la reproducción de la realidad:

El sistema electrónico es muy estimulante. En un primer momento, parece un juego. Te ponen delante de una consola llena de mandos cuya manipulación puede añadir o quitar color, intervenir en su calidad y en las relaciones entre varias tonalidades... Pronto te das cuenta de que no se trata de un juego, sino de una nueva manera de hacer cine. No televisión, sino cine. Un nuevo modo de utilizar finalmente el color como medio narrativo, poético.¹²⁵

La imagen ofrece de repente un destello, una discontinuidad cromática que rompe la homogeneidad del cuadro. Ante la manifiesta aversión del director italiano hacia la obra de Cocteau,¹²⁶ la película solo se explica a través de los teñidos parciales o totales de rostros y bosques. Monica Vitti decía que Antonioni había conseguido que la cámara mostrara sus sentimientos, que había logrado que se comportara como un ser humano más en el territorio del drama. El procedimiento puede resultar frío, artificioso, si sobrevaloramos el papel de la tecnología, si imaginamos a Antonioni delante de una consola de mandos como un moderno Mabuse delante de un océano de monitores televisivos, pero lo cierto es que resulta difícil imaginar otro momento en la historia del cine en que un director haya estado más cerca de la pintura. Cierto es que Méliès también pintaba a mano los fotogramas de sus películas para neutralizar lo que Burch llama «efecto de achatamiento debido a la iluminación uniforme», y que Stan Brackage transformó el celuloide en un lienzo en miniatura, pero nadie había pintado sobre el punto-imagen y su intervalo. De esos intervalos nacen los espectros, las súbitas apariciones o disoluciones que pueblan este relato preñado de muerte. La figura humana es invocada desde el otro lado del espejo, desde ese «más allá de la imagen» que codifica el lenguaje electrónico. El píxel y su intervalo son las grietas que conducen a otra dimensión. Comparten encuadre los vivos y los infiltrados. Domènec Font habla de «color fantasma» cuando se refiere al tratamiento visual de la película, tan espectral que consigue estar a la altura de la excentricidad del melodrama surreal de Cocteau. Por extensión, podríamos llegar a la conclusión de que Antonioni inventó la imagen-

¹²⁵ Citado por TINAZZI, Giorgio, *Michelangelo Antonioni*, Roma, Il Castoro, 1994, pág. 125, en Domènec Font, *Michelangelo Antonioni*, Madrid, Cátedra, 2003, pág. 239.

¹²⁶ Gilbert Adair cuenta que Jean Cocteau escribió la obra a petición de su amante, Jean Marais, para que pudiera estar callado en

el primer acto, llorar de alegría durante el segundo y caerse por una escalera en el tercero. ADAIR, Gilbert, «L'aigle a trois têtes», en Lorenzo Cuccu (ed.), *Michelangelo Antonioni, 1966/1984*, Roma, Ente Autonomo di Gestione per il Cinema, 1988, pág. 397. Publicado originalmente en *Sight and Sound*, vol. 50, n.º 4, otoño 1981.

fantasma gracias a un medio que, ontológicamente, es un médium. Si los personajes de Antonioni se caracterizan por mirar a la nada, por abismar su mirada enfrentándose a la inexorabilidad de un tiempo que los ha hecho huérfanos, *El misterio de Oberwald* materializa el contraplano de esa mirada. Tal vez lo que miraban los personajes de Antonioni, siempre rehuyendo la mirada del otro para refugiarse en el vacío, en un universo en espera, era su propia proyección espectral, el holograma de sus deseos.

Antonioni también se sentía fascinado por la posibilidad de ver en directo lo que estaba filmando. El rodaje con multicámaras le permitía inventar sobre la marcha, modificar angulaciones y retocar colores simultáneamente, sin tener que esperar a la fase de posproducción. El pintor deviene absoluto demiurgo en la construcción de la imagen. ¿Cómo son los paisajes que pinta Sokurov en *Madre e hijo* [Mat i syn, 1997]? ¿Qué tienen que ver con los de *El misterio de Oberwald*? La trama se reduce a una despedida: la madre moribunda le dice adiós a su hijo. Se trata, pues, de resaltar la fisicidad de ese último gesto; de ser, por última vez, «un cuerpo sobre la tierra».¹²⁷ Para ello Sokurov desprende al espacio fílmico de su ilusión tridimensional para convertir la imagen en un verdadero *tableau vivant* en el que las nociones de espacio y tiempo desaparecen. Sin esas coordenadas, dice Sokurov, la pantalla deja de ser dimensional. Las imágenes se achatan, son horizontales, y no intentan reflejar la Naturaleza sino crearla. No existe profundidad de campo, las perspectivas están deformadas por lentes anamórficas y filtros de colores, las líneas de fuga se difuminan, los personajes se funden en una suerte de panteísmo cósmico. Todo, espacio y tiempo, está a punto de esfumarse: el plano se ha transformado en pintura para definir ese lugar previo a la muerte en el que todo se destruye, o todo se cuele por las grietas de la imagen. Sokurov habla de Caspar David Friedrich como referencia pictórica. En efecto, el romanticismo está detrás de esta imagen no-tiempo trabada desde los parámetros formales que después aplicará en sus obras en digital. La textura de la imagen se hace tan visible que acabamos pensando que tiene piel: la imagen es plana pero también orgánica, y podemos ver a través de ella. Y detrás, está el vasto infinito.

Sokurov se plantea la imagen como si fuera una tela en la que pintar. Su objetivo es, por tanto, emanciparse del realismo óptico para modelar el espacio libremente y con una intención clara: «Cambiando el espacio, adaptando-

¹²⁷ BOUQUET, Stéphane, «L'ouvre de mort», *Cahiers du Cinéma*, n.º 521, pág. 27.

lo a mi idea, he procurado transformar la dimensión del tiempo». ¹²⁸ Jacques Rancière le discute a Sokurov su reivindicación de la bidimensionalidad como antídoto del realismo y como consagración de un regreso a los valores del espíritu. Se la discute recordándole que el cine está condenado a tener más de dos dimensiones: por ejemplo, qué hace el sonido fuera de campo sino aportar esa tercera dimensión de la imagen. «La «superficie plana» que construye es dos cosas en una», afirma Rancière al hablar del proyecto estético del director ruso. «Por un lado, es la afirmación de un poder de arte que excede doblemente el espacio representativo, por su idealismo y su materialidad, confirmando a los arabescos puros del arte el grado de materialidad bruta. Pero es también un *interface* donde los idealismos materiales de las diferentes artes vienen a juntarse, a sacar partido de su ambigüedad, a bifurcarse unos en dirección a los otros: donde la fotografía se hace pintura pero también una página compuesta». ¹²⁹ A ese *interface*, dice Rancière, Mallarmé lo llamó sueño. Con esto el filósofo francés sugiere que Sokurov practica un arte de tránsito habitado por figuras que pasan de un espacio a otro, de un tiempo a otro, de una disciplina artística a otra, en una suerte de coreografía onírica entre disciplinas que han decidido compartir la misma alucinación. No se trata solo de imitar a la pintura o de idolatrar su bidimensionalidad como paraíso de trascendencia. Aunque Sokurov, rígido teórico, idealiza la pintura, en su cine le está dando un valor añadido: la imagen tiene piel, y es la del sueño.

3.6. DEL OTRO LADO DE LA REALIDAD

Hemos visto cómo en *France tour détour deux enfants* Godard utiliza el ralentí con un gesto propio de un pintor puntillista, disolviendo el movimiento en infinitas pinceladas que se dejan caer por su propio peso, posos del café en los que se puede leer el futuro de la imagen. Godard comparte su condición de pintor con artistas como Kiarostami, Sokurov o David Lynch. Ninguno de estos cineastas ha usado el vídeo o el digital con ánimo figurativo. La impresión de que todo empieza a descomponerse o difuminarse tiene que ver con la particular textura de luz y color potenciadas por el formato: es una forma de decir que esta nueva imagen es consciente de que su propia composición

¹²⁸ BAECQUE, Antonie de y Olivier JOYARD, «Nostalghia. Entretien avec Alexandre Sokourov», *Cahiers du Cinéma*, n.º 521, febrero de

1998, pág. 38.

¹²⁹ RANCIÈRE, Jacques, «¿El cine como pintura?», o. cit., págs. 62-63.

mutante y omnidireccional está preparada para crear su versión de la realidad. Cuando hablamos, por tanto, de imagen no-tiempo asociada a la morfología de la imagen electrónica, estamos rechazando hablar de esa imagen digital que aspira a sustituir la realidad con su simulacro. No nos interesa la mimesis ni la clonación. Tampoco concebimos los píxeles como «datos de carácter informativo» sino como nanoimágenes abiertas a otra dimensión. Así las cosas, la imagen no-tiempo está llamada a reinterpretar la realidad revelando sus múltiples reversos mientras aniquila las distancias entre los personajes y el fondo en el que se recortan, y entre la superficie de la pantalla y el espectador. No solo se trata de utilizar la posproducción para modificar texturas, sino también de valorar el plano por lo que es: una colmena de ventanas y vacíos que admite que la verdad del mundo tiene tantas caras como píxeles de resolución la imagen.

La imagen electrónica y, especialmente, la imagen de alta definición, son desde su origen una abstracción de la realidad (...) Entre la toma de una imagen electrónica y su recepción se produce una «pérdida de la realidad» enorme y, a fin de cuentas, no hay que extrañarse del poco respeto por la «realidad» que, frente a la pantalla de televisión, nos resta (...) La alta definición podría emplear lo que gana en resolución de imagen para luchar contra la pérdida de realidad.¹³⁰

La esperanza de Wim Wenders era que el vídeo pudiera restituir la ilusión mecánica de realidad que el cine se había apropiado desde sus orígenes. Ilusión vana: en una película como *Zodiac* [2007], David Fincher utiliza el digital de alta definición justamente para demostrar lo contrario. El hiperrealismo de la puesta en escena y la consistente nitidez de sus imágenes están al servicio de un experimento formal sobre la imposibilidad de contar una historia. La investigación sin límites que un ilustrador convierte en la obra de su vida es la metáfora de la muerte del cine analógico en manos del digital: atrapar a un fantasma —el asesino del Zodiaco, que nunca fue detenido— con los miles de documentos, testigos, pistas falsas que confeccionan un caso imposible, es intentar entender una nueva imagen —mutante, que se escurre a la mínima que quieras contenerla— con instrumentos caducos. Las mil piezas del rompecabezas que plantea la pe-

¹³⁰ WENDERS, Wim, «Alta definición», *La memoria de las imágenes. Textos de la emoción, la lógica y la verdad*, Valencia, Ediciones de La Mirada, 2000, pág. 150.

lícula se nos presentan como los ingredientes de una obsesión en forma de bucle que se repliega sobre sí misma. Aspirando a reconstruir los hechos, la impoluta presencia de la imagen se despega del fondo oscuro de su contexto para invocar el misterio de lo fantástico. *Zodiac* es, en fin, un gran intervalo deleuziano disfrazado de imagen-movimiento: lo que esconde esta imagen no-tiempo de estética realista es, de hecho, una reivindicación del otro lado de la realidad.

Algo parecido ocurre con las dos películas que Michael Mann ha rodado con la cámara Viper Thomson de alta definición, *Collateral* [2004] y *Corrupción en Miami* [Miami Vice, 2006]. El HD consigue desarticular la profundidad de campo para a la vez realzarla. El encuadre se divide en dos capas en las que el primer plano y el fondo en el que se inscribe están a un mismo nivel, enfocados y presentes. El rostro y el entorno urbano tienen la misma importancia porque se ha eliminado la distancia que los separa. Dos universos opuestos permanecen en una misma dimensión provocando un efecto tan próximo a la realidad como al sueño. A este nivel, la renuncia de Mann a trabajar con iluminación artificial transforma a la cámara de alta definición en un organismo vivo, que responde emocionalmente a las diferencias de luz y color, de una forma muy parecida a lo que hizo Antonioni en *El misterio de Oberwald*. Solo de este modo puede entenderse la secuencia del coyote en *Collateral*, en la que la ciudad parece revelar la luz borrosa de su interior como si el instante fuera robado de una alucinación, o el momento anterior a la secuencia del tiroteo de *Corrupción en Miami*, en el que los rostros de Crockett (Colin Farrell) y Tubbs (Jamie Foxx) están bañados por una luz de color azul y naranja respectivamente. Es evidente que existe la intención por parte de Mann de fomentar estos efectos cromáticos connaturales a la alta definición, que reacciona con una cierta violencia a las variaciones de luz natural. Tiene razón Cyril Neyrat cuando dice que el objetivo de Mann es dejar al descubierto el régimen del HD:

Consecuencia estética: el cineasta no elige la luz, sino que la cámara reacciona. Consecuencias narrativas: los personajes actúan solo por reacción, las secuencias se encadenan demasiado rápido, por cortocircuitos espacio-temporales permanentes. Heterogeneidad visual y confusión narrativa son dos de los efectos indisolubles de la apuesta de Mann de jugar a fondo el juego de la alta definición.¹³¹

¹³¹ NEYRAT, Cyril, «Très haute définition», *Cahiers du Cinéma*, n.º 614, septiembre de 2006, pág. 25.

3.7. PARA UN CINE SIN EDAD, O LAS NUEVAS EDADES DEL CINE

Cuando Robert Rodriguez y Quentin Tarantino quisieron imitar las películas que se proyectaban en programa doble en los autocines o cines de barrio de la década de los setenta, tuvieron que trabajar digitalmente las imágenes para incorporar las manchas, las rayas y los saltos de rollo que les eran propias. De ahí que *Planet Terror* [Robert Rodriguez, 2007] y *Death Proof* [Quentin Tarantino, 2007] conciben las huellas del tiempo como un efecto especial, como algo que se ha descartado por completo de la diégesis y que la posproducción recupera, añade, para homenajear un formato y un género. Lo que antes pertenecía a la morfología del celuloide —el deterioro de su piel, el desgaste de su movimiento— ahora es una ilusión de espíritu *vintage* que limita su radio de acción a un entrañable ejercicio de nostalgia. La imagen digital se somete sin reservas a un proceso de desmaterialización, que sustrae la coordenada temporal de su constitución ontológica. Para la imagen no-tiempo no existe ni el envejecimiento ni el deterioro: imposible doblegarla o modificar su físico, porque circula, ingrávida, en la red; porque no puede rebobinarse; porque se descarga en un ordenador para ser montada o visionada. Michel Chion observa que la dimensión etérea, intocable e invisible, de esa nueva imagen se traduce en una mutabilidad si la comparamos con la caducidad de la imagen cinematográfica. Chion nos recuerda que en muy pocas ocasiones el celuloide juega con los cambios de velocidad y las detenciones de imagen, porque el proceso para obtenerlos es largo y costoso mientras que en el vídeo es inmediato y gratuito. El vídeo es guardián del tiempo porque el tiempo no lo modifica. El vídeo no le tiene miedo: el cine lleva años trabajando el cristal de una imagen que, finalmente, ha logrado independizarse del tiempo. Gonzalo de Lucas ilumina las diferencias entre cine y vídeo a partir, también, de esta variable: «El cine traía consigo las huellas del desgaste del tiempo y la caducidad; el vídeo es una forma de reproducción y multiplicación de la vida».¹³²

No todos los practicantes del digital parecen estar de acuerdo con Michel Chion. «El tiempo lo destruye todo», se dice repetidas veces en *Irreversible* [Irréversible, Gaspar Noé, 2002]. La cronología inversa de los hechos que cuenta la película —la mortal venganza motivada por una violación en plano fijo— así lo demuestra: a medida que avanza el metraje, la historia retrocede

¹³² DE LUCAS, Gonzalo, «Ver dos veces», o. cit., pág. 17.

a un principio idílico, y la imagen que lo representa limpia la suciedad de los doce planos-secuencia que la preceden. Gaspar Noé filmó *Irreversible* en súper 16 y luego transfirió el negativo a digital de alta definición, utilizando el trasvase de texturas para potenciar la tosquedad del grano de la imagen en las secuencias nocturnas, y luego regresar a una imagen neta, enfocada, sin grano. El tiempo se restituye al mismo ritmo que revela la monstruosidad de sus erosiones.

El respeto por el tiempo real de los planos-secuencia es una ilusión. La segunda secuencia, que se desarrolla en el club gay Rectum, está compuesta de cientos de planos cuya sutura no es del todo borrada por los efectos digitales,¹³³ creando una sensación de caos que no evoca la continuidad de un espacio preexistente. El Rectum es, tal y como lo filma Noé, una cavidad que supura cuerpos y jadeos, una cueva que se multiplica en profundidad y ad náuseam, un universo que solo remite a sí mismo en su meándrica arquitectura. Se combina la impresión de un solo movimiento con la de multitud de pequeñas rupturas, recorridas por una cámara que parece desafiar las leyes de la gravedad con tal de filmar el más recóndito de los rincones del club donde uno de los protagonistas (Albert Dupontel) machacará la cabeza del hombre equivocado en nombre de una visceral venganza. La secuencia de la violación de Alex (Monica Bellucci), rodada en plano fijo, es en realidad el resultado del montaje digital de las siete tomas que rodó Noé, el intervalo (o el abismo) que divide a la película en dos partes iguales. Las transiciones entre secuencia y secuencia, con la cámara sobrevolando en círculos a los personajes, también son costuras cosidas en la mesa de posproducción. El tiempo real de *Irreversible* es un tiempo virtual: es la imagen no-tiempo que inscribe en el plano la ilusión de un tiempo que no existe, prefabricado por la tecnología.

Poniendo en relación la película de Noé con la imagen-tiempo de Deleuze, Eugenie Brinkema llega a una conclusión significativa. La violación de Alex no es solo una profanación de su cuerpo sino también una profanación del tiempo:

¹³³ Allan Cameron sugiere que los movimientos de cámara laberínticos que gobiernan esta escena parecen diseñados para representar el viaje a través del intestino. La propuesta formal de la primera parte de la película está concebida para subrayar su dimensión anal, conectando «este espacio hipermasculino con la propia violación, que es (...) anal». CAMERON, Allan, «Contingency, Order and the Modular Narrative: 21 Grams and *Irreversible*», *Velvet Light Trap*, n.º 58, otoño de 2006, pág. 70.

Cuando observamos la tortuosa violación de Alex, es la violación en sí, ahora, aquí, pero también es la reacción en el rostro de su amante, su cuerpo maltratado, la venganza, el final. Su presente ha entrado en su pasado. Al presente se le deniega todo sentido de la pureza, de su ser fuera del tiempo, inmune de su pasado y su futuro (...) La violación inicia el tiempo, el trauma es una violación tanto temporal como física.¹³⁴

Brinkema recurre a la «imagen-cristal» para explicar la complejidad de una película que se parte en dos, reflejando la importancia del pasado en la construcción de un presente que ya no lo es, pero olvida la importancia que tiene el digital en la construcción de ese vacío, de ese agujero negro de tiempo que absorbe por completo la mirada del espectador, que la desterritorializa y a la vez la obliga a estar-ahí, a soportar la exposición total y obscena de un acto inenarrable. El plano fijo de la violación, el proceso de borrado de todas las operaciones de montaje internas al plano, borra el cuerpo de quien lo filma, elimina su intervención y su presencia. Graeme Krautheim recurre a la teoría de los géneros del cuerpo de Linda Williams para demostrar cómo en la escena de la violación de *Irreversible* confluyen los tiempos del melodrama, del terror y de la pornografía. En el melodrama los cuerpos están demasiado tarde, son cuerpos que se colocan en una situación irreparable; en el terror los cuerpos están demasiado pronto, no están preparados para lo que les espera; y en la pornografía los cuerpos están sincronizados, perfectamente alineados con la situación que les ha tocado vivir. La mirada neutra de Gaspar Noé, apoyada en la acción correctora del digital, provoca la convergencia de los tiempos de los tres géneros del cuerpo.

No es extraño que, al final de *Irreversible*, Alex esté leyendo *A Experiment in Time*, de J. W. Dunne. Este ingeniero británico postuló que existían dos clases de tiempo: un eterno presente, en el que coexisten simultáneamente pasado, presente y futuro, y en el que navegamos durante nuestros sueños; y un tiempo lineal, que es el modo en que la conciencia humana experimenta el tiempo simultáneo. Alex tiene un sueño premonitorio de lo que va a ocurrirle esa misma noche, a pesar de que la estructura de la película, que enseña antes los efectos que las causas, ha convertido su presentimiento, su visión, en una confirmación postergada, inútil, del desastre. El tiempo es el

¹³⁴ BRINKEMA, Eugénie, «Rape and the Rectum: Bersani, Deleuze, Noé», *Camera Obscura*, n.º 58, vol. 20, n.º 1, pág. 10.

enemigo de *Irreversible*, tanto como lo es del protagonista de *El curioso caso de Benjamin Button* [The Curious Case of Benjamin Button, David Fincher, 2008], que nace viejo para rejuvenecer a medida que pasan los años. Es hermoso que Benjamin Button (Brad Pitt), huérfano de madre y rechazado por su padre, recale en un asilo de ancianos: quizás sea el sitio más adecuado para criar un niño con la cara arrugada y el cuerpo ajado, pero el hecho es relevante porque allana el camino para que Button entienda lo que significa la muerte. Este sentimiento de finitud recorre fatalmente toda la película, que adquiere el tono de una elegía melancólica por un hombre condenado a ser eterno anacronismo, error del tiempo que el tiempo se dedica a expoliar sin reparos. La falta de sincronía entre Benjamin Button y el resto del mundo lo aparta literalmente de él: la elegante textura del digital de alta definición de la fotografía de Claudio Miranda confiere a la imagen de la película una cierta extrañeza, como si se hubiera contagiado del abismo que separa el cuerpo del espíritu de Benjamin Button. La propia construcción digital del cuerpo de Button en su fase infantil es simultáneamente un proceso de borrado y otro de añadido: utilizando tres cuerpos distintos de actores enanos, se les eliminó la cabeza para sustituirla por la de un Brad Pitt envejecido generada digitalmente. Benjamin Button es como un muñeco roto que contempla su propia vida como en una película, observador pasivo de un reloj de arena que le ha jugado una mala pasada; como si estuviera sentado en una sala de cine, contemplando la vida que le ha tocado vivir como una película que se proyecta al revés, de la muerte al nacimiento, invirtiendo los procesos biológicos con el fin de demostrar el poder del cine para subvertir la temporalidad de las cosas.

La clave de la película parece darla la fábula del señor Gateau (Elias Koteas), el relojero ciego que diseña el enorme reloj de la estación de tren de Nueva Orleans cuyas manecillas funcionan al revés. Gateau quiere descontar el tiempo, revertirlo para devolver a la vida a su hijo y a todos los jóvenes que han muerto en las trincheras de la Primera Guerra Mundial. El resultado se alimenta de la paradoja que sustenta el relato: Fincher utiliza las tecnologías más avanzadas para filmar la recreación de los tiempos del cine silente. Las flechas del tiempo avanzan en direcciones opuestas, rescatando a los que han sido pisoteados por la Historia, transformando el cine digital en su tabla de salvación. La imagen no-tiempo restituye la identidad del tiempo, le da otra oportunidad para que dure de otra manera. Esa secuencia basta para rendir cuentas con la Historia, porque durante el resto del metraje Fincher la relega a un discreto segundo plano, encerrando la curiosa vida de Benjamin

Button en un vacío temporal que solo le pertenece a él. Cuando J.W. Dunne afirmaba que era posible tener sueños premonitorios, remarcaba que estos eran menos probables en gente anciana a quien le quedaba más pasado que recordar que futuro por adivinar. Cuando, en el último tramo de la película, vemos a un Benjamin Button niño, aquejado de demencia senil, no podemos sino recordar que el tiempo lo destruye todo, que es nuestro peor enemigo, y que, incluso este ser sin tiempo, esta burbuja de nada que nos mira como un bebé que sabe demasiado, o como un viejo que ha vuelto a su infancia, no puede librarse de sus erosiones. Button no es tan distinto al más común de los mortales: no importa que su vida haya desandado el camino que nosotros hacemos con la edad, porque su final es también nuestro final, un grado cero del tiempo donde el tiempo llega a su plenitud y también a su vacío.

3.8. DOGMA, O DE LO REALISTA Y LO REAL

En la primera página de *La imagen-tiempo*, Gilles Deleuze detecta la intuición de André Bazin a la hora de acercarse al Neorrealismo italiano no solo desde una perspectiva social sino desde una perspectiva estética. La realidad se dispersa, se transforma en una sucesión de fragmentos autónomos que no exhiben sus vínculos con transparencia sino que se abocan al vacío de los abismos que los separan. La realidad no es algo que se reproduce o se representa, solo es posible apuntar a ella. Deleuze entonces aprovecha para cuestionar a Bazin: ¿no se equivocaba cuando creía que se producía un 'plus' de realidad en el plano material o formal? ¿No será que se produce en el plano del pensamiento, la dimensión que llevará a la imagen-movimiento más allá de sí misma?

Cuando André Bazin elogia la escena del despertar de la criada en *Umberto D* [Vittorio de Sica, 1951], está elogiando lo que denomina un «cine de la duración». No es esta una secuencia que se pueda contar, porque su argumento depende del tiempo de observación de los hechos; de cómo las acciones, en su vacío pero también en su cotidianeidad, se retratan en una bellísima imitación de la vida. Cada uno de los gestos de la criada es como una mota de polvo que se posa en la conciencia del espectador, que comprende la realidad de ese momento entendido como suma de momentos microscópicos sin necesidad de que las elipsis de la imagen-movimiento lo transformen en una inane escena de transición. Para Bazin, el respeto por la duración del su-

ceso es un signo de honestidad, o lo que es lo mismo, de una postura moral ante la realidad. Aquí la elipsis no es una figura retórica, como ocurre en el cine clásico, sino una prueba irrefutable de lo que la realidad nos niega, de las facetas que no quiere dar a conocer. El cine es el arte de la duración, por lo tanto el montaje tenderá a contradecir su dimensión ontológica, será el responsable de la fragmentación del tiempo que sostiene a esa realidad, negará la ambigüedad que le es natural manipulándola. No nos servirá el montaje soviético, porque le interesa demasiado el concepto que nace del choque dialéctico entre imágenes, preocupándose muy poco de la realidad que surge de ellas, independientemente de su relación semántica. Tampoco nos servirá el montaje del cine clásico de Hollywood, porque en su gramática básica, la del plano/contraplano, corta en pedazos la lógica interna de una realidad que desea expresarse sin ambages. Por eso Bazin prefiere hablar de «hechos» y no de «planos» cuando escribe sobre el Neorrealismo de *Paisà* [Roberto Rossellini, 1946]: «La unidad del relato cinematográfico en *Paisà* no es el ‘plano’, punto de vista abstracto sobre la realidad que se analiza, sino el ‘hecho’. Fragmento de realidad bruta, en sí mismo múltiple y equívoco, cuyo ‘sentido’ se desprende solo a posteriori gracias a otros ‘hechos’ entre los que se establecen unas relaciones». ¹³⁵ El hecho es el signo que se cargará de significado cuando entre en contacto con otros signos, aunque para hacerlo «toda la superficie de la pantalla debe presentar la misma densidad concreta». Esta densidad se consigue básicamente a partir de la lógica de una planificación que privilegia la profundidad de campo o puesta en escena simultánea. Es en el montaje interno al plano donde mejor se expresa y adapta la democracia de la percepción: en los límites del encuadre, el decorado, los actores y su distribución en el espacio, las líneas de fuga que proyecta el ángulo de cámara, están al mismo nivel, saturando el plano de un sentido que nosotros completaremos desde la libertad de pensamiento que el cine debe permitirnos ejercer. El arte de la realidad aspira a la transparencia: en su extrema generosidad de espíritu, deja que el mundo sea, a secas. Ese ‘ser-del-mundo’, no exento de artificios —después de todo, obedece a una serie de decisiones subjetivas de quien está detrás de la cámara—, nos ayuda a ‘ser-en-el-mundo’ sin la imposición de un discurso que trate de subordinar la realidad a un apriorismo. De ahí que Deleuze considere el Neorrealismo como una fenomenología, que no conoce más que

¹³⁵ BAZIN, André, «El realismo cinematográfico y la escuela de la liberación», *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 1966, pág. 458.

la inmanencia. La realidad se expresa tal y como es, y de su apariencia tendremos que sacar conclusiones. El espectador debe tener con el cine la misma relación que tiene con la realidad, debe sentirse igual de libre a la hora de interpretarla.

Deleuze entiende a Bazin, se hace preguntas parecidas a las suyas: «¿Qué quiere decir Zavattini cuando define el Neorrealismo como un arte del encuentro, encuentros fragmentarios, efímeros, entrecortados, malogrados?». ¹³⁶ Son preguntas que solo se pueden formular, y en eso coincide con Bazin, desde un país, Italia, para el que el final de la guerra no había supuesto un feliz recomienzo sino una lenta agonía. Por eso al hombre del Neorrealismo no le queda más que la estupefacción, ha perdido el habla, la mirada navega a la deriva. Una diferencia fundamental: allí donde Bazin veía continuidad, Deleuze detecta ruptura. Cuando Deleuze habla de la escena del despertar de la criada que Bazin tomó como modelo de su definición del Neorrealismo, en la banalidad cotidiana que retrata solo percibe su capacidad para que la realidad se desnude ante nosotros con una brutalidad que le confiere una atmósfera onírica, que no pertenece a este mundo. Los gestos de la criada son «situaciones sensoriomotoras en eclipse» que desembocan, como un río seco, en un mar de ceguera, una situación óptica pura que no refleja reacción sino parálisis. Esa parálisis será la gran herencia que cineastas como De Sica o Rossellini dejan a Fellini y Antonioni.

En un texto muy esclarecedor sobre las semejanzas y las discrepancias entre las ideas de Bazin y Deleuze, Arnaud Macé señala con precisión en qué momento sus discursos teóricos toman caminos distintos. Mientras Bazin no aboga por una duración bergsoniana sino aristotélica, en la que lo que prevalece es la continuidad de la duración que instauran las imágenes, Deleuze atribuye a la percepción alienada del personaje la transformación de ese continuo de gestos o instantes en una grieta del esquema clásico, tan resquebrajado como la propia confianza del espectador ante una imagen que desafía las leyes de la causa-efecto. Escribe Macé: «La ficción, para Deleuze, alegoriza una ruptura de continuidad en realidad inencontrable en la puesta en escena». ¹³⁷ El cine, pues, ya no será un arte de la realidad sino un arte de lo

¹³⁶ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 12.

¹³⁷ MACÉ, Arnaud, «L'image moins le monde: Gilles Deleuze hanté par André Ba-

zin», en François Dosse y Jean-Michel Frodon (eds.), *Gilles Deleuze et les images*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2008, pág. 47.

real, entendido como cosmos de lo discontinuo, un poco a la manera en que lo hacía el 'nouveau roman' de Robbe-Grillet.

Mucho se habló de regreso al realismo en la puesta de largo del Dogma 95. Del manifiesto, que instigaba a cumplir un voto de castidad compuesto por diez mandamientos que limitaban el margen de maniobra del cineasta interesado en adscribirse a él, podía extraerse el interés de los abajo firmantes, los cineastas daneses Lars von Trier y Thomas Vinterberg, de volver a la esencia del lenguaje cinematográfico, desmaquillándolo de todo lo superfluo y restaurando su vinculación con el mundo real. La prohibición de utilizar accesorios o iluminación que no perteneciera a la localización escogida o de usar música extradiegética y efectos o filtros de posproducción y la obligación de prescindir de decorados eran normas que parecían evocar las condiciones en que los cineastas del Neorrealismo y los de la Nouvelle Vague rodaron sus películas. Eran, en todo caso, condiciones de producción que afectaban de una forma colateral al estilo de la película, pero no estaban orientadas a promover ciertos contenidos sobre otros (nunca, eso sí, podían tomar la forma de un género) ni obligaban a privilegiar un enfoque ideológico sobre otro. No deja de ser curioso que las palabras «vídeo» o «digital» no aparezcan por ninguna parte en el texto del manifiesto, a pesar de que el documento nacional de identidad del Dogma 95 esté indefectiblemente asociado a ellas, y las prácticas de sus avaladores fueran las responsables de que el digital se convirtiera en un formato habitual en la producción de largometrajes.

Bazin creía firmemente en que no se podía hablar de un realismo sino de los realismos, porque cada época tiene el suyo, cada época encuentra, a partir de la técnica y la adecuación estética, la mejor manera de representarlo. André Bazin parecía predecir el nacimiento del Dogma con esta creencia, aunque las prácticas expresivas del movimiento danés son el antídoto de sus presupuestos teóricos. Todas las normas del manifiesto tienden a contradecir el ideal baziniano según el cual el espectador debería tener una relación muy parecida con la representación fílmica de la realidad que con la realidad misma. La transparencia del Neorrealismo choca de bruces con la nerviosa cámara en mano y el montaje abrupto de ciertas películas Dogma, cuyo único objetivo es llamar la atención sobre la desvinculación de los métodos de sus devotos con cualquier realidad que merezca ese nombre.

Jan Simons ha dedicado todo un ensayo a definir el Dogma como un juego de simulación, las reglas del cual funcionan como matriz o sistema espacial prohibitivo a la vez que productivo. Un juego que, por un lado, nos

obliga a reinterpretar y remezclar nuestra base de datos de las imágenes del mundo mientras representamos el resultado de esa remezcla en una realidad virtual –tal como lo hace Selma (Björk) en los números musicales de *Bailar en la oscuridad* [Dancer in the Dark, 2002]– que puede provenir de distintos registros de la realidad material –el montaje sincopado de una escena de *Los idiotas* [Idioterne, 1998], cuyos violentos ‘jump cuts’ relacionan tomas con distinta luz, color y calidad de sonido en una misma unidad narrativa– o de la suma de indicios de una realidad abstracta, que el espectador debe convertir en específica e intransferible –el espacio vacío de *Dogville* [2003] se ofrece como una obra abierta que permite una lectura íntima del pueblo imaginario donde se desarrolla la acción–. «Las películas de von Trier no son ventanas a la realidad, ni tampoco reflejos de ella, sino interfaces que dan acceso a la virtualidad».¹³⁸ El digital del Dogma no aspira a la representación de una realidad perceptual porque sabe que ese ideal baziniano se ha visto transformado por las nuevas tecnologías. Tal y como señala Simons, el trabajo de cámara pseudo-documental de *Los idiotas* parece enfatizar su lealtad a una realidad profílmica, pero el montaje se obstina en romper en pedazos la lógica de la continuidad que impone esa realidad. No se trata de simples «jump cuts», o saltos de montaje que eliden algunos de los planos que conforman la continuidad de una secuencia. Se trata, por el contrario, de deconstruir las posibilidades que una misma escena contiene en su seno, poniendo al mismo nivel distintos gestos, posturas, actitudes y movimientos que representan trayectorias virtuales que un mismo modelo de situación podría generar. Según cuenta von Trier, cada secuencia se rodaba varias veces para exprimir sus distintas posibilidades dramáticas. El montaje recogía retazos de cada una de las tomas, de modo que el resultado final fuera la traducción simultánea del arco completo de la evolución psicológica del personaje. Con pocos segundos de diferencia, el montaje permitía que el actor expresara una gama de emociones mucho más amplia que la que habría podido transmitir en la realidad. Lo más curioso, dice von Trier, es que el espectador percibe la escena en su totalidad, sin darse cuenta de las extremas variaciones a las que se somete la interpretación del actor. Todas las opciones de lo real incluyen las potencias de lo virtual, o de lo falso. Es entonces cuando el manifiesto Dogma, y en especial *Los idiotas*, saca a la luz su dimensión deleuziana: la secuencia se convierte en un

¹³⁸ SIMMONS, Jan, *Playing the Waves. Lars von Trier's Game Cinema*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2007, pág. 147.

campo de fuerzas donde lo real y lo imaginario, lo actual y lo virtual, intercambian sus papeles y aparecen con el disfraz de su contrario para que no podamos reconocer cuál es cuál. La secuencia se presenta como un crisol de realidades que se anulan mutuamente, apuntando a una virtualidad que es un vértigo de significados. Es por eso que von Trier es un cineasta más deleuziano que baziniano: el cine entiende que lo virtual es lo real y viceversa, que no puede existir lo uno sin lo otro. ¿Qué es lo que aporta el digital a esta nueva dimensión de la imagen-tiempo? «Surge así», escribe Deleuze, «un nuevo estatuto de la narración: la narración cesa de ser verídica, es decir, de aspirar a lo verdadero, para hacerse esencialmente falsificante».¹³⁹ A lo que el Dogma responde: «Mi supremo objetivo es sacar a la fuerza la verdad de mis personajes y localizaciones». El sueño de Lars von Trier es partir de la realidad en bruto para llegar a la verdad del arte y de la existencia. Desde su teoría dogmática aspira claramente a lo verdadero, pero el digital, con todo lo que tiene de elogio de la inmediatez pero también de generador de simulacros, le impide llegar a esa verdad, o lo que es lo mismo, le demuestra que toda verdad es, en realidad, falsa. Es en este sentido que podemos afirmar que *Los idiotas* es la más dogmática de las películas Dogma a la vez que demuestra la inevitable falsedad de sus presupuestos ideológicos. *Los idiotas* prueba que la imagen digital es portadora, ontológicamente, de la potencia de lo falso, de aquello que la niega en su reverso.

El Dogma nació a partir de un juego de simulación concebido lejos del entorno del cine. En 1994, Lars von Trier empezó a trabajar en un proyecto de encargo para la capitalidad cultural de Copenhague en 1996 titulado *Psykomobile #1: The World Clock*. Cincuenta y tres actores tenían que crear a otros tantos personajes según unas someras indicaciones sobre su comportamiento y su relación con los demás entregadas por von Trier y su coguionista, Niels Vørsel. Durante cincuenta días tenían que vivir en diecinueve habitaciones, cada una decorada temáticamente. Cada día los actores tenían la obligación de improvisar durante tres horas, solos o en compañía de alguno de sus colegas, siguiendo las instrucciones de partida y modulando su creación a partir de cuatro luces de colores instaladas en cada una de las habitaciones, a su vez controladas por un ordenador que recibía señales de vídeo de unas cámaras colocadas en una colonia de hormigas de Nuevo México. El comportamiento de las hormigas hacía encender un color y no otro, marcando el ánimo con

¹³⁹ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 177.

que los actores debían improvisar sus personajes. Esta *performance* define el espíritu del Dogma, que combina la limitación en las condiciones de producción con la aleatoriedad del modo en que estas evolucionan en una realidad caótica. Es un espíritu que podemos reencontrar en *Bailar en la oscuridad*, con sus cien cámaras-ojo digitales destruyendo la perspectiva de los números musicales de Selma; en *Dogville*, con sus actores encerrados en casas de paredes invisibles, dibujadas con tiza en el suelo; en *Las cinco condiciones* [De fem benspaend, Lars von Trier y Jorgen Leth, 2003], con las divertidas restricciones que von Trier le impone a Jorgen Leth en su quintuple remake de uno de sus primeros films, *Det perfekte menneske* [1967]; y en *El jefe de todo esto* [Direktøren for det hele, 2006], rodada con el formato Automavision, sistema en el que todos los ángulos y movimientos de cámara son seleccionados por un ordenador con la intención de limitar la intervención humana a favor del azar.

La teoría de Simons nos es útil en la medida en que explica la grandeza de *Los idiotas* [Idioterne, 1998] a la hora de representar la máxima expresión del manifiesto Dogma a la vez que firma su certificado de defunción. En efecto, *Los idiotas* es una película sobre la simulación, pero, especialmente, sobre el fracaso de esa simulación, o lo que es lo mismo, refrenda el nacimiento del Dogma a la vez que lo entierra sin más dilación. Para la comunidad de burgueses que, al mando de Stoefffer (Jens Albens), simulan ser idiotas con el fin de confrontar a la sociedad contra sus propios prejuicios, la estupidez no es más que una máscara, un avatar que les permite, más que sacar al idiota que llevan dentro, darse cuenta de lo muy poco que les apetece seguir hasta las últimas consecuencias con su juego de simulación. De los once personajes de la comuna, solo dos creen firmemente en la verdad que encierra esta provocación: Stoefffer, que es el creador de las reglas, el líder del grupo y el álter ego de von Trier en la ficción, y Karen (Bodil Jorgensen), que se incorpora tardíamente a la cuadrilla y será la única que representará su papel en su entorno doméstico, en la secuencia final en la que nos enteraremos de que abandonó a su familia después de la muerte de su hijo. La película nace de la tensión que existe entre el control (Stoefffer) y su antónimo (Karen), esto es, entre el que dicta las normas de la simulación y el que las ha asumido como parte de su realidad. Para fomentar esta tensión, von Trier reprodujo a pequeña escala el complejo sistema de *Psykomobile #1: The World Clock*, empujando a los actores a convivir durante los catorce días que duraron los ensayos en la misma casa donde iba a rodarse la película, y a trabajar a sus personajes a partir de un guión diseñado a grandes rasgos para fomentar la improvisación, elemento

imprescindible para que el monumental dispositivo de simulación de *Los idiotas* se pusiera en funcionamiento. El mismísimo von Trier era el operador de cámara. Las largas tomas que permite el formato digital obligaban a los actores a permanecer siempre en el personaje, sin que estuvieran demasiado seguros de si entrarían o no en cuadro. La relación que mantenían con el espacio era bien distinta de la de un rodaje tradicional: sin marcas de posición, debían interactuar con todos los elementos de la realidad profilmica, integrándola en el flujo narrativo de su trabajo. La filmación cronológica de las secuencias facilitaba que los actores experimentaran el arco dramático de sus personajes. Por una parte tenemos a los actores que improvisan a partir de una delgada línea argumental; por otra tenemos a los personajes que tienen que transformarse en actores para simular que son idiotas. Por un lado tenemos una película que simula ser un documental que está haciendo el propio von Trier sobre los miembros del grupo de la comuna; por otro tenemos un film de ficción que es un documental sobre el arte de la interpretación (en su extenso diario de rodaje, grabado en magnetófono, von Trier afirmaba que la génesis del proyecto y su reproducción cinematográfica parecían celebrarse simultáneamente). En las entrevistas que rompen periódicamente la estructura del relato, ¿la voz de von Trier interroga a los actores o a los personajes? Esa voz sin cuerpo, ¿es el modo en que von Trier tiene de parodiar el último mandamiento del Dogma, la no inclusión del nombre del director en los créditos del film? ¿O, por el contrario, politiza la materia prima de la película de un modo muy parecido al de *La chinoise* [Jean-Luc Godard, 1967]?¹⁴⁰ La tensión entre el control y el azar se traduce en la tensión entre lo real y lo virtual: como bien afirma Simons, mientras las películas de von Trier previas al Dogma registraban una realidad virtual usando medios cinematográficos, sus películas Dogma y post-Dogma no registran esta realidad virtual pero permiten que emerja del registro de la realidad material. Frente al registro analógico de mentiras prefabricadas, el digital dogmático de *Los idiotas* presenta lo que Eisenstein llamaba una «unidad en la pluralidad», una ilusión de totalidad construida a partir de fragmentos de realidad que solo parecen coincidir en una virtualidad que nunca se repite, porque pertenece a la imaginación de cada espectador.

Karen es la verdadera imagen no-tiempo de *Los idiotas*: en ella lo virtual y lo real no solo confunden sus límites sino que estallan en una lluvia de microemo-

¹⁴⁰ Al poco de estrenarse *Los idiotas*, Lars von Trier recibió una carta de Jean-Luc Godard en la que le expresaba su admiración por la película, la primera de su filmografía, según el criterio del cineasta francés, en la que había conseguido «algo».

ciones que cristalizan en una imagen absolutamente interior, una triste epifanía del digital como prueba fehaciente de la existencia del alma. En la escena final, Karen vuelve al hogar después de haber consumido su estancia en la comuna, a la que se unió el día después de la muerte de su hijo. Karen está dispuesta a demostrar el sentido etimológico de la palabra «idiota», que proviene de «idios», que en griego significa «privado», «personal». Así las cosas, el «idiota» es la persona que no se ocupa de los asuntos públicos, y así es cómo Karen quiere presentarse ante su familia, liberada de su aparato represivo. ¿Está siendo Karen fiel a su auténtica identidad o, por el contrario, está llevando al extremo el discurso programático y totalitarista de Stoffer? «Al elevar lo falso a la potencia, la vida se liberaba de las apariencias tanto como de la verdad», sostenía Deleuze. «Ni verdadero ni falso, alternativa indecible, sino potencia de lo falso, voluntad decisoria».¹⁴¹ Karen es la imagen de lo verdadero en lo falso, cualidad connatural de esta imagen digital concebida como potencia creadora que se da cuenta de su propia demolición. Se produce, en esa secuencia capital, una «metamorfosis de lo verdadero», sufrida por esa Karen que recibe una bofetada a la que le corresponde un brusco barrido de la cámara, como si la imagen misma hubiera sido golpeada por la realidad. Karen es el único personaje de *Los idiotas* que no finge, que ha dejado aflorar su inmutable naturaleza de un modo tan espontáneo como rotundo, y que ha sabido utilizarla para triunfar ante las ataduras de la realidad. La práctica de la emoción desbanca a la teoría de la razón. El cálculo programático que conforma la arquitectura de *Los idiotas*, la fuerza centrípeta de su discurso reflexivo, se derrumba para dejar paso al dominio huracanado de los afectos. Solo quedan las ruinas de la pantalla de simulación, por lo que la distancia entre el espectador y lo que está viendo se hace infinitesimal y, por lo tanto, insoportable. Mientras Karen come el pastel como lo haría una retrasada mental ante su familia, se produce lo que Deleuze llama «devenir-loco», ese estado de las cosas estático en el que el sinsentido y el sentido pierden su dinamismo y forman parte de un mismo plano, deslizándose uno encima del otro.

Lo trágico y la ironía dejan sitio a un nuevo valor, el humor. Porque si la ironía es la coextensividad del ser con el individuo, o del Yo con la representación, el humor es la del sentido y el sinsentido; el humor es el arte de las superficies y las dobleces, las singularidades nómadas y el punto aleatorio siempre desplazado, el arte de la génesis estática, el 'savoir faire' del acontecimiento puro o la «cuarta

¹⁴¹ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 195.

persona del singular»; toda significación, designación y manifestación quedan suspendidas, toda profundidad y altura abolidas.¹⁴²

Karen representa el triunfo de esa «génesis estática» de la que habla Deleuze, el acontecimiento puro que el filósofo francés identifica con el concepto de humor, y que se desplaza hacia un más allá de lo singular, ofreciéndose en forma de nuevo pronombre, de nueva persona con la que conjugar el verbo de lo trágico y de lo irónico. Esa «cuarta persona del singular» es la imagen no-tiempo de la que Karen parece erigirse en portavoz espontáneo. Una imagen no-tiempo que, en efecto, elimina alturas y profundidades, agujero negro que absorbe y proyecta la energía centrífuga del relato.

«Nunca he creído en una verdad absoluta en una película (...) Creo que solo se obtiene mediante un tipo de manipulación: hacer que las cosas parezcan reales mientras se miente sobre ellas».¹⁴³ Thomas Vinterberg parece hablar del tema de *Celebración* –desenmascarar la verdad tras las apariencias afables pero severas del páter familias de una familia burguesa el día de la fiesta de su cumpleaños– cuando en realidad habla de su concepción del cine. Esa es la función del Dogma en *Celebración*: a la trama de raíces shakesperianas –el hijo rebelde que revela la naturaleza pederasta de su padre en medio de una reunión familiar– se le opone una puesta en escena que rompe su filiación con la tragedia clásica para evidenciar la quiebra, la disociación del pecado mortal. Todas las imágenes de *Celebración* insisten en elaborar una especie de teoría y práctica del gesto temperamental, donde cada cambio de plano, con su ‘décalage’ de escalas y saltos de eje, se nos entrega como síntoma de una enfermedad nerviosa o un defecto emocional, como si fueran pequeñas fugas de la realidad o manchas en el espíritu. La apariencia de película doméstica, grabada al hilo de la dinámica familiar, no estabiliza la imagen que se da de ella: filmada en su mayor parte con una sola cámara –aunque a veces con dos o tres, que llevaban los propios actores–, *Celebración* coloca a sus personajes en el límite de lo visible, agrandando sus rostros o cortándolos a rodajas; reivindicando, en definitiva, su condición de seres escindidos por la tiranía y el vicio del patriarca. Según el director de fotografía, Anthony Dodmantle, se pretendía ensuciar de una forma natural, sin filtros, la textura de la película para captar la degradación de la institución familiar. Convirtiendo la imagen digi-

¹⁴² DELEUZE, Gilles, *Lógica del sentido*, Barcelona, Paidós, pág. 151.

¹⁴³ KELLY, Richard, *El título de este libro es Dogma* 95, Barcelona, Alba, 2001, pág. 284.

tal a otra de película muy rápida, la piel de *Celebración* se tornaba efervescente. Se trataba, pues, de filmar un proceso de descomposición desde la misma textura de la descomposición: la pantalla se deshace al mismo ritmo que la familia que se pelea en ella. Se trataba, en fin, de encontrar una manera en que, según DodMantle, el ruido digital conversara con el grano de la película. Por eso los puntos de vista se agitan antes de usar, inseguros y burbujeantes, controlados por la perspectiva estática de una cámara de vigilancia que aparece intermitentemente para convertirse en el ojo del fantasma de esa hermana que se suicidó y que ahora reclama justicia sin volver del otro mundo, solo observando el que un día habitó.

Los números coreográficos de *Bailar en la oscuridad* están rodados con cien cámaras repartidas por los lugares más insólitos del espacio en que se desarrollan. El baile y la canción se filmaban de una sola tirada, incluyendo los errores en su discurso expresivo. A von Trier no le interesaba camuflar las transiciones entre planos que podían pertenecer a diferentes tomas o entre planos que registraban un mismo movimiento desde dos puntos de vista. Con este método de trabajo, el cineasta danés conseguía deconstruir el género musical, convirtiendo los sueños de Selma en un elogio a la disociación, una batidora de fragmentos que tritura el proceso de sentido a la vez que intenta presentarlo en sociedad. Los mil ojos de las cámaras de *Bailar en la oscuridad* parecen decirnos que el Dogma quiere imponer una visión de espía que responde a la aleatoriedad de lo real, la suma de un infinito de multiplicidades en busca del registro de un acontecimiento, de un punto de vista omnisciente cuya significación plena haya sido suspendida. Contaba Harmony Korine que, en el rodaje de *Julien Donkey Boy* [1999], había pensado en forrar una pared de cámaras digitales, de modo que cada una de ellas tuviera un distinto punto de enfoque, «más alejado», que el de la anterior. «Así tendría distintas perspectivas, de una a cincuenta, y todas sobre el mismo sujeto (...) Uno podría decir sin mirar: “De la cámara catorce a la sesenta y cinco pasando por la treinta y cinco”. Sería algo hecho al azar».¹⁴⁴ Transformar la realidad no solo en un régimen de multiplicidades sino en un régimen de infinitas miradas que la devastan a la vez que le devuelven su singularidad: este es el objetivo del Dogma. Vigilar para reconstruir un camino, una figura: la de la ciudad que se mira a sí misma a través de un circuito cerrado de televisión, la de un hombre barrido por una panorámica o

¹⁴⁴ KELLY, Richard, *El título de este libro es Dogma* 96, o. cit., pág. 285.

lamido por un zoom, la de una realidad que no se resiste a ser editada por un ojo digital que quiere vengarse.¹⁴⁵

3.9. LA VIDA EN VÍDEO, O LA FAMILIA ARCHIVADA

David Friedman compra una cámara de vídeo en 1987 para seguir con la singular tradición de su padre, que ha filmado los avatares de su familia desde los años cincuenta. En noviembre de ese año, Arnold y su hijo Jesse son acusados de abusar de once de los alumnos del primero, que daba clases particulares de informática a los chicos del barrio. Las grabaciones de David, algunas en forma de diario íntimo, tienen el objetivo de demostrar la inocencia de su padre y de su hermano; de desplazar la culpa hacia Eileen, la madre; y de documentar hasta el más recóndito rincón de un infierno que, de otra manera, podría caer en el olvido. El interés que adquiere *Capturing the Friedmans* [Andrew Jarecki, 2003] a la luz de este estudio de la imagen no-tiempo es su capacidad para ilustrar de manera diáfana los cambios que introduce el vídeo en la construcción del yo a partir de las películas familiares o autobiográficas.

El cine doméstico nació después de la Segunda Guerra Mundial, cuando eran muy pocas las familias americanas que podían permitirse el lujo de tener una cámara de súper 8. La principal limitación que ofrecía este formato era que las tomas no podían durar más de tres minutos, con lo que los documentos filmados no eran más que fotos expandidas y en movimiento. La necesidad de una iluminación adecuada, sobre todo en interiores, y el complicado y costoso proceso de revelado convertían al cine doméstico en el privilegio de unos pocos. En un revelador artículo sobre cine familiar,¹⁴⁶ Marsha y Devin Orgeron concluyen, junto a otros estudiosos del tema (Patricia Zimmerman, Richard Chalfen), que la tecnología dominante en los primeros años de las películas domésticas potenciaba el retrato complaciente e idealizado de la unidad familiar, en el que cualquier asomo de crisis era inmediatamente descartado a favor de la puesta en escena de una comunidad armónica y feliz. La familia como refugio, la familia como fósil de una utopía que rescata a la fe-

¹⁴⁵ Nos referimos a *Red Road* [2006], en la que Andrea Arnold nos muestra la ciudad de Glasgow a través de los ojos de una vigilante que cada noche, delante de un muro de cámaras de vigilancia, reencuadra y reedita la his-

toria de un duelo y su premeditada venganza.

¹⁴⁶ ORGERON, Marsha y Devin ORGERON, «Familial Pursuits, Editorial Acts: Documentaries after the Age of Home Video», *The Velvet Light Trap*, n.º 60, otoño de 2007, págs. 47-62.

licidad de un pasado que se reencarna a cada nuevo visionado. La aparición de la cámara de vídeo hizo posible que los que filmaban y editaban estos films caseros no fueran adultos, porque la tecnología devino tan asequible y manejable que los niños y los adolescentes pudieron tomar el relevo de sus padres. El punto de vista se desplaza, y en ese desplazamiento se produce una grieta: el cine doméstico pasa de ser un archivo de datos afables, un documento del crecimiento infantil y de su inserción en la concordia familiar, a ser un retrato de la vida de los padres, de sus dudas y conflictos. El vídeo pone al descubierto la importancia nuclear de la familia en la máquina social del capitalismo; revela, como diría Deleuze, su condición de interior en crisis: «La familia, la escuela, el ejército, la fábrica ya no son medios analógicos distintos que convergen en un mismo propietario, ya sea el Estado o la iniciativa privada, sino que se han convertido en figuras cifradas, deformables y transformables, de una misma empresa que ya solo tiene gestores».¹⁴⁷ Al convertirse en un medio digital, la familia confiesa abiertamente su mutabilidad, su disfuncionalidad, su falta de estructura.

La falta de limitación de tiempo de la grabación en vídeo es en buena parte responsable de facilitar el proceso de desmaquillaje de una mentira piadosa. El resultado es la crónica de una desintegración, la de la imagen de postal de una familia que esconde sus esqueletos en el armario. Una vez más, el vídeo saca a la luz lo que está oculto y propone una nueva forma de relacionarse con el mundo. El vídeo se replantea la distancia a la que debemos filmar para llegar a la verdad del otro, coincidiendo con la manera en que un cineasta como Johan van der Keuken piensa su acercamiento a lo documental. El realizador holandés creía que la distancia era la variable más importante en la ecuación que traduce lo real a imágenes. Hay que eliminar distancias para buscar un equilibrio de fuerzas entre quien filma y quien es filmado: la distancia correcta será, según van der Keuken, aquella en la que pueden golpearte. A esa distancia se coloca el cine familiar a partir de la aparición del vídeo: a la distancia de una caricia pero también de un puñetazo.

Del posado fotográfico, de la elección de un momento escenificado que pueda encontrar su lugar en la suma de rituales del imaginario familiar, se ha pasado a la grabación aleatoria de fragmentos de vida, que pueden imprimirse en una cinta regrabable o en un disco duro reorganizando la imagen idílica que daba el cine doméstico en su formato súper 8. La familia, pues, se transforma

¹⁴⁷ DELEUZE, Gilles, «Post-Scriptum sobre las sociedades de control», *Conversaciones*, o. cit., pág. 285.

en una unidad problemática, quita la máscara de su verdadera naturaleza. No es que el vídeo o el digital hayan transformado la estructura identitaria de la familia moderna, porque no son un arma de cambio social tan poderosa: lo que ha hecho es estar ahí como un testimonio ocular que puede estar implicado en el crimen. La tecnología digital ha puesto de manifiesto que no solo estamos dispuestos a archivar cualquiera de los momentos de nuestra vida –por ejemplo, con la cámara de nuestro móvil– sino que no tenemos ningún pudor en exponerlos –por ejemplo, en *youtube*– a la mirada del otro. El cine doméstico se ha popularizado gracias al digital: nuestra existencia es una película que se está rodando sin pausa alguna a la que todo el mundo puede tener acceso. Quizás por eso a los protagonistas de *Capturing the Friedmans* o *Tarnation* [Jonathan Caouette, 2003] no les importa tanto explicarse a sí mismos o comprender la gravedad de su trauma como convertir su privacidad en asunto público. Si antes hablábamos de los cambios estéticos del cine doméstico provocados por la aparición del vídeo, ahora deberíamos hablar de la incidencia de la tecnología digital en sus condiciones de exhibición: el consumo de las películas caseras en súper 8 quedaba supeditado al círculo de la familia, que se aseguraba así el control de los efectos producidos por esas imágenes, mientras que ahora ese consumo carece de límites, se ha transformado en global, difundido por esa red internáutica cuya principal función es demoler el muro que protege la intimidad del retratado. Cuando David Friedman dice, hablando a cámara, «esto es algo privado... Si no eres yo, se supone que no deberías verlo. Esto es entre yo y yo, entre yo ahora y yo en el futuro», está definiendo certeramente la paradoja del cine familiar filmado en vídeo. La globalización de la película doméstica nos hace pensar que sus protagonistas se han grabado pensando en la posteridad: de algún modo, el digital proyecta la construcción del yo hacia un hipotético futuro en el que la imagen será la huella de una cierta autoconsciencia. El presente se conjuga en privado pensando que, en el futuro, se conjugará en público. La cámara digital aporta una imagen de la familia condenada a convertirse en memoria de ella en un momento concreto de su existencia.

El caso de *Capturing the Friedmans* representa a la perfección las diferencias entre las dos clases de películas familiares de las que hemos hablado. El documental de Andrew Jarecki incluye metraje en súper 8, filmado por el padre del clan Friedman, y metraje en vídeo, grabado por el hijo mayor, David. La familia idealizada y la familia en estado de demolición. David Friedman graba a su familia no solo para dejar una prueba para las generaciones futuras de que su padre era algo más que el pederasta que salió en todos los telediarios

sino también para demostrar la inocencia de los acusados, como prueba judicial para la posteridad. Sin embargo, las intenciones de David se saldan con un doble fracaso: por un lado, cuando David coloca su cámara en plano fijo para grabar íntegramente una cena familiar, está permitiendo que el tiempo real dé una imagen de su padre igual de triste que la que dan los noticiarios; por otro, por mucho que Jesse niegue su culpabilidad ante la cámara de su hermano, las imágenes del juicio –la primera vez que se permitió entrar cámaras en un juicio en el condado de Nassau– contradicen ostensiblemente lo que podríamos haber tomado por una confesión sincera. Jarecki reorganiza todo este metraje encontrado combinándolo con entrevistas actuales a los implicados en el proceso que recontextualizan la temible, tenebrosa verdad de las películas familiares grabadas por David.

Las modernas cámaras digitales han introducido un cambio fundamental en las relaciones entre cine y autobiografía. La incorporación de una pequeña pantalla, que se puede girar hacia el sujeto filmado manteniendo la cámara a un brazo de distancia, ofrece la posibilidad de grabarse como si se estuviera delante de un espejo. El sujeto que graba y el sujeto grabado es la misma persona: el acto de filmar se transforma en un acto tan solitario como el de escribir un diario o unas memorias. Este hallazgo contradice las objeciones que Philippe Lejeune le pone al cine autobiográfico en un artículo publicado en 1987, justo cuando el vídeo empieza a abrirse paso en el entorno doméstico:

El recuerdo infantil escrito es tanto una ficción como el recuerdo infantil reconstituido en el cine, pero la diferencia es que puedo creerlo y hacerlo creer verdadero cuando lo escribo, porque el lenguaje no toma nada prestado de la realidad. En el cine, en cambio, la falta de autenticidad del artefacto se vuelve perceptible porque, en última instancia, una cámara también hubiera podido registrar, en otro tiempo, la realidad de lo que aquí es representado por un simulacro.¹⁴⁸

Es obvio que Lejeune no se refiere al cine documental sino a la ficción autobiográfica, pero su comentario es ilustrativo de una tendencia teórica –a la que se une otra estudiosa del relato del yo, Elizabeth Bruss– que se ha obcecado en privilegiar a la literatura por encima del cine cuando hablamos de autobiografía. Lejeune se atreve a sostener que el *cinéma vérité* se desenvuelve

¹⁴⁸ LEJEUNE, Philippe, «Cine y autobiografía. Problemas de vocabulario», en Gregorio Martín Gutiérrez (ed.), *Cineastas frente al espejo*, Madrid, T&B Editores, 2008, págs. 18-19. Publicado originalmente en la *Revue Belge du Cinéma*, n.º 19, primavera de 1987, págs. 7-12.

más cómodamente en el reportaje, en el dietario de viaje, en el estudio antropológico «al estar la cámara vuelta hacia el otro y el presente», que en el relato autobiográfico, «donde debería volverse hacia uno mismo y el pasado». Aparece un resquicio de duda cuando discute con las teorías de Bruss, que niegan por completo la posibilidad de la existencia de un cine autobiográfico. Según Bruss, el cine no es un medio que haya procurado un mismo espacio de expresión para el enunciador y el enunciado. El cine, prosigue, no nos permite estar a ambos lados de la cámara mientras que la literatura puede camuflar el hecho de que cuando escribimos sobre nosotros mismos, en primera persona, establecemos una distancia suficiente como para que parezca que hablamos de otro. Lejeune no está de acuerdo con Bruss, que escribió sus ensayos en la década de los setenta, antes de que el cine autobiográfico —que, como bien dice el teórico francés, está a caballo entre el cine amateur y el cine-ensayo— empezara a imponerse como un subgénero del documental a partir de la popularización del vídeo. Faltaba la inscripción del cineasta en la imagen confesional y reflexiva de la autobiografía filmada; faltaba también que la primera persona no estuviera disfrazada de tercera; faltaba, pues, esa identidad entre enunciado y enunciador, que ahora se refleja en la dimensión virtual y simultánea de esa imagen que aparece en una mini pantalla que se ha transformado en espejo.

¿En qué medida el digital puede ser un medio apropiado para construir la identidad del sujeto que se filma a sí mismo? ¿En qué medida puede convertirse en la tecnología del yo definitiva, aquella que, según Foucault, es capaz de efectuar diversas operaciones en el cuerpo y en el alma para provocar una metamorfosis con el fin de obtener un cierto estado de felicidad o sabiduría? Paul Ricoeur nos ayudará a responder a esta cuestión desde su análisis de la construcción del yo a partir de su relato. No puede existir la identidad sin que contemos la historia del yo. La identidad del que es autor de la acción es forzosamente una identidad narrativa. Ricoeur nos recuerda que sin el relato la identidad personal está condenada a ser antinomia irresoluble, porque o la consideramos como un bloque que solo es igual a sí mismo, «o se presenta un sujeto idéntico a sí mismo en la diversidad de sus estados; o se sostiene, siguiendo a Hume y Nietzsche, que este sujeto idéntico no es más que una ilusión sustancialista, cuya eliminación no muestra más que una diversidad de cogniciones, emociones, voliciones».¹⁴⁹ Según Ricoeur, concebir la vida en

¹⁴⁹ RICOEUR, Paul, *Tiempo y narración III. El tiempo narrado*, Madrid, Siglo XXI, 1996, págs. 997-998.

forma de relato es el único modo que tenemos de construir una identidad y, por lo tanto, una ética. Las reflexiones del filósofo francés parten de la problemática de pensar el tiempo. Porque, ¿cómo analizamos si no la identidad? ¿Como sustancia inmutable, como cosa estática alérgica al devenir o, por el contrario, como sucesión de discontinuidades en permanente busca de un hilo conductor? En la hermenéutica de sí mismo de Paul Ricoeur, hay dos tipos de tiempo, el llamado físico o cosmológico, y el vivido o fenomenológico. El hombre está atrapado entre estos dos tiempos, entre un tiempo del mundo que se entiende como sucesión de instantes que pasan; y un tiempo existencial, donde el presente conecta un pasado que pasa y un futuro que está llegando. Hay un desfase, un abismo entre estos dos tiempos, que el hombre, según Ricoeur, salva a partir del tiempo humano, que se constituye a partir del lenguaje y que es, por tanto, una construcción social. Es lo que denomina un tercer-tiempo que está del lado del presente como mediador entre el pasado y el futuro, y que a la vez sabe inscribirlo en un tiempo que es de todos, que lo pone en relación con el mundo. Pero, en la autobiografía digital, este tercer-tiempo, tan básico para integrar la discontinuidad de los acontecimientos en la continuidad de la sustancia cósmica, es una sombra, está borrado, le cuesta verse a sí mismo con claridad, tan cerca como está de su presente que ya no le sirve como referencia para distinguirlo del pasado y del futuro.

Cuando, a los diez años, Jonathan Caouette iba al cine, llevaba consigo un magnetófono para grabar la banda sonora de la película que proyectaban en la sala. Al llegar a casa, escuchaba la grabación para dibujar, plano por plano, el 'storyboard' del film que acababa de ver. Esta anécdota nos interesa no porque mitifique la dimensión cinéfila del director de *Tarnation*, sino porque revela la filiación de su catártico autorretrato con el miedo a olvidar la propia vida que lleva implícito el hecho de grabarla durante treinta años. Caouette no se muestra interesado por la exactitud de los hechos, solo le importa lo que denomina «verdad privada», subjetiva, ficcionada, sobre su vida. No en vano apela al concepto de «hipnogogia», el estado entre el sueño y la vigilia, para definir el tono y las intenciones de su proyecto autobiográfico: contar tu vida como si fuera un sueño o una pesadilla; apuntar con la cámara lo que apuntarías con un lápiz al despertarte bañado en sudor. Caouette invierte toda su vida registrable —el rodaje de la película empezó el día en que sus padres le regalaron su primera cámara— en editar esa memoria, en fijarla en un soporte que no solo le permita revisitarla sino también exhibirla en público sin ningún pudor. El exhibicionismo de *Tarnation* está interesado, por un lado,

en transformar el trauma familiar en espectáculo hipertextual –las imágenes provienen de noticiarios, películas caseras, videodiaris, fotografías, mensajes de contestador automático–; y, por el otro, en convertirse en paradigma de una catarsis y redención personales que impliquen directamente al espectador, que debe otorgar sentido a la puesta en escena de la construcción de un yo que le necesita desesperadamente.

«Es preciso que la vida sea recopilada para que pueda colocarse bajo el enfoque de la verdadera vida».¹⁵⁰ Caouette sigue a rajatabla el consejo de Ricoeur. Su primera grabación data de cuando tenía once años. Ante la cámara de vídeo interpreta a una mujer vulgar que se lamenta por haber matado a su marido maltratador, hablando como si estuviera en un programa de televisión. A lo largo del metraje, Caouette incluye fragmentos de grabaciones similares que testimonian su afición a la imitación y al transformismo con el fin de demostrar que la cámara de vídeo le permitía ser otro, escapando así de su enfermiza situación familiar, y que de algún modo estaba trabajando para la posteridad, esperando el momento en que pudiera reutilizar ese material para entender el por qué de su fragilidad emocional. Los miembros de su familia –y en especial su madre, Renée, que se ha pasado más de media vida de psiquiátrico en psiquiátrico– tienden a rechazar el intrusismo de la cámara, que se ha convertido para Caouette en un sustituto del vínculo con una familia destruida. En la escena en la que entrevista a Renée durante una visita de esta a Nueva York, la obsesión por filmarla acaba abortando las confesiones de la madre, que rechaza con hostilidad la omnipresencia de la cámara en los encuentros con su hijo.

Caouette recurre al cine de vanguardia para buscar un estilo que le distancie de su propia vida. Los rótulos despersonalizados que explican las sucesivas tragedias de una existencia que se ha paseado por manicomios y hogares de acogida, que ha sufrido padres y abuelos abusivos y una madre sumida en la más profunda de las locuras, le allanan el camino para que encuentre una tercera persona del singular que compense el exceso de presencia de la primera. Las sobreimpresiones, los acelerados, la pantalla partida y los cambios de formato son síntomas de una búsqueda estética donde el cuerpo de Caouette se transforma y se desfigura, intentando encontrar un pedazo de espejo que refleje una identidad única, no fragmentada. El conflicto familiar es un pretexto para que Caouette busque una solución posible, que no probable, para lo que más le

¹⁵⁰ RICOEUR, Paul, *Sí mismo como otro*, Madrid, Siglo XXI, 1996, pág. 162.

preocupa: inscribir su cuerpo y su conciencia en una estética errática y dispersa, como si esa inscripción finalizara sus problemas de identidad, en la medida en que el medio le significa ante los demás, lo exhibe en toda su selvática vulnerabilidad. Es esta discutible organización estética la que demuestra hasta qué punto Caouette considera el digital como un instrumento de control sobre el relato de la puesta en orden de su identidad. La obsesión por grabarlo todo, que le persigue desde que era niño, le obliga a recrear lo que una cámara digital no había podido registrar. La conversación telefónica que mantiene con el personal del hospital donde su madre ha sido ingresada después de tomar una sobredosis de litio y el ataque de ansiedad que sufre después, con las náuseas en el baño, son pruebas de la importancia que tiene la representación escénica para el proyecto de Caouette. El vídeo o el digital, que imponen el tiempo real, provocan ese efecto secundario: el simulacro del directo, o el directo en diferido. El tiempo entonces se convierte en actor: cuando, al final de la película, Caouette coloca dos cámaras para grabar el monólogo definitivo, está interpretando, es la mejor estrella que ha encontrado para encarnarse a sí mismo, pero tiene un compañero de escena, que actúa a su lado, y es el tiempo.

Tarnation cumple las cinco razones que Raymond Bellour encuentra para explicar la función del vídeo como agente transformador de la tradición retórica de la subjetividad. La presencia continua de una imagen que está allí, «como un doble real que no se detiene», es la imagen de un Jonathan Caouette que ha vivido para grabarse. El vídeo ofrece la posibilidad de que el cuerpo del autor se integre en la imagen, forme parte de ella como un apéndice que se vincula de inmediato con la intimidad de su propia mirada. El vídeo accede de una forma más natural al más allá (de las percepciones del ojo, de las superficies del cuerpo, de la lógica de la razón), porque la imagen que genera lleva implícita ontológicamente su propia transformación. El vídeo hace posible que el autorretrato se convierta en un acto de resistencia ante la estética universal y de homogeneización del dispositivo catódico («es la forma y la fuerza por las que un individuo singular se ve empujado a reinventar a partir de sí mismo estas formas a la vez tentaculares y restrictivas del universal»). El vídeo se entrega en cuerpo y alma a sustituir «la memoria artificial pacientemente elaborada por la antigua retórica».¹⁵¹

Según Roger Odin, no se puede hablar de película familiar ‘bien hecha’ porque eso significaría que el montaje impone una jerarquía, una mirada

¹⁵¹ BELLOUR, Raymond, «Autoportraits», en Raymond Bellour y Anne-Marie Duguet (eds.), *Vidéo. Communications*, n.º 48, o. cit., pág. 346.

omnipotente y patriarcal que impide por completo la visión poliédrica y democrática de la misma institución. Roger Odin reivindica el amateurismo desde su certero análisis del cine familiar, al que vincula tanto con el cine primitivo como con el cine experimental. Todas las características que extrae de su pormenorizado estudio —a saber: la ausencia de marcas de inicio y clausura; la negación del relato; la indeterminación de la temporalidad; la indiferencia respecto al espacio donde se desarrolla la acción, ya sea doméstico o estereotipadamente reconocible; su carácter de fotografía animada; la mirada a cámara; el rechazo a las convenciones de la puesta en escena clásica (*raccords* de movimientos y de miradas, el dominio del campo-contracampo); y la inclusión natural de todo tipo de ruido visual y sonoro— se transforman completamente en manos del cine de Naomi Kawase, pues su trilogía autobiográfica —compuesta por *En tus brazos* [Ni Tsutsumarete, 1992], *Cielo, viento, fuego, agua, tierra* [Kyakarabaa, 2001] y *Nacimiento/Madre* [Tarachime, 2006]—, que recorre catorce años de su vida, es a la vez diario íntimo y película familiar, esta vez sí, en busca de un relato. Al «¿quién soy yo para los demás?» de *Tarnation* le corresponde un «¿quién soy yo para mí misma?», que Kawase articula a través de la búsqueda del padre, de la asunción de su ausencia y, finalmente, de la metamorfosis de esa angustia a la luz de la maternidad. Para recorrer este camino, la directora japonesa utiliza el digital —y antes el súper 8 o el 16 mm— como si fuera las yemas de sus dedos: filmar es aproximarse, acariciar con la cámara. Los primeros planos de rostros y cosas son el modo en que Kawase penetra en su interior, de manera que no distingue entre unos y otros: el rostro cosificado, la cosa transformada en rostro de sí misma. Los planos detalle hacen carnal la materia más inorgánica y viceversa, disecan la materia orgánica. El digital, otra vez, nos sirve para ver lo invisible o para nombrar lo que no tiene nombre, lo que de otra manera sería indecible o no podría ser expuesto: por eso Kawase no tiene ningún pudor en filmar la placenta de su hijo recién nacido como si los restos del interior de su cuerpo fueran el último estadio de lo visible. No importa que, en *Cielo, tierra...*, su abuela le confiese que no soporta los primeros planos: de la cámara aparece una mano que acaricia su rostro mientras la filma. Esa mano es el cordón umbilical entre la práctica filmica y la experiencia vivida. Esa mano es, en definitiva, la manifestación última del pacto autobiográfico de Lejeune, en el que el autobiógrafo debe valorar mucho más la sinceridad consigo mismo, la honestidad que supone contar su propia vida para entenderla, que la veracidad y precisión de los hechos que conforman su historia.

Cuando, en *En tus brazos*, Kawase decide contactar con su padre, que la abandonó nada más nacer, la primera llamada telefónica se escucha en *off* sobre varias imágenes de su rostro sobreimpresionadas y monitorizadas. Este rostro desencajado, casi cubista, sometido a la pintura móvil de las bandas de la imagen electrónica, produce un efecto desestabilizador, revelando la crisis de una identidad que parece multiplicarse bajo el signo de un desdoblamiento de la mirada, como si estuviera a punto de desplomarse. Después de colgar el teléfono sin atreverse a pronunciar palabra, Kawase prolonga el efecto unos segundos más para que, en cierto modo, contagie el montaje de imágenes en súper 8 que la siguen. Se produce un silencio extraño, de una electricidad serena. Es un silencio que significa: si por algo se caracteriza la autobiografía moderna, es por integrar los huecos, los vacíos, la incertidumbre, como parte del discurso sobre la propia identidad. Es la culminación temporalmente abortada de un camino de regreso que Kawase intenta reconstruir como la niña perdida que ha dejado piedras a su paso para saber cómo volver a casa. Las piedras son fotos de su padre y de su madre, que también renegó de ella concediéndole la custodia a los abuelos. Fotos que la cineasta coloca en los lugares, ahora vacíos, donde se tomaron, como esperando que la antigua representación de una presencia cuaje de repente en la actual representación de una ausencia. Es la manera que Kawase tiene también de pertenecer a la cadena de signos que son sus recuerdos. Recorrer el itinerario de la vida de sus padres significa buscar un lugar en una oración transitiva, entenderse como fragmento inequívoco del devenir del mundo. Tal vez, por ello, en sus películas autobiográficas, siempre hay un plano de ella con la cámara reflejada en un espejo: su propia imagen se transforma en los puntos suspensivos de una búsqueda condenada a eternizarse en el tiempo. Quizás por eso, termina *En sus brazos* con una colección de fotos que, en orden cronológico, muestran la Naomi Kawase que ese padre —que, estupefacto, la reconoce al instante al teléfono— se ha perdido a lo largo de los años.

Naomi Kawase explica que, durante el parto de su hija, sintió el impulso de arrebatarse la cámara a quién lo estaba grabando para hacerlo ella misma. En su cine esa violencia del gesto se coagula en un fundido encadenado —la luna convirtiéndose en la ecografía de un feto latente o la placenta sangrante de un nacimiento convirtiéndose en la piel ajada de una anciana—. En *Nacimiento*, la cámara digital de Kawase se detiene en la desnudez de su tía abuela bañándose. Se acerca tanto que la piel arrugada parece un paisaje lunar o la frágil coraza de un animal que no hemos visto nunca. Mientras graba sus

senos enjutos, las gotas de agua que caen de sus pezones, Kawase le pregunta a su tía abuela si le dio de mamar. Explorar la carne es explorar en el pasado: una huella descubierta por un arqueólogo de la mirada. El presente, o el paso del tiempo, es una prueba que certifica aquello que ocurrió. La trilogía autobiográfica de Kawase cumple con lo que Lejeune considera condición indispensable de los diarios íntimos, que no es otra que la fijación del tiempo en momentos-origen. Kawase se pega a todo lo que filma para descubrir ese momento-origen donde todo se desató no tanto para descubrir el punto ciego de un trauma sino para echar leña al fuego, para alimentarlo desde la fisicidad del beso que sigue a un reproche o a una bofetada. A la imagen de la luna fundiéndose con una ecografía, Kawase contrapone una pelea con la tía abuela en la que le recrimina por qué le dijo que se marchara de casa con su madre cuando tenía catorce años y decía sentirse sola. La cámara escudriña a la anciana desde un contrapicado y hurga en los efectos de su acoso hasta que el llanto de la mujer estalla, se cubre el rostro con las manos, y baja la cabeza de manera que solo ocupa la parte inferior del encuadre. Kawase no tarda nada en cambiar la posición de la cámara para que esta filme la totalidad del dolor de la anciana. El digital busca entonces ejercer una cierta justicia poética: reajustar el dolor, transferirlo de quien filma (el contraplano de la voz, que increpa, resentida por el pasado) a quien es filmado, para el que se convierte en presente. No es la única transferencia que se opera durante la película: la mayoría de las veces, al gesto violento de Kawase le corresponde la caricia de un rayo de luz, de una sombra, de una nube que se refleja en el cristal, imágenes recurrentes de una Naturaleza que contesta cuando ni siquiera se le pregunta. Ese «tocar la imagen» del digital le permite a Kawase tener conciencia de que ha vivido y de que tiene un cuerpo, y ese cuerpo se rebela contra otro hasta llegar a abrazarlo, como si el digital hiciera posible que un acto de lucha y un acto de cariño convivieran en el mismo plano, permitiendo que nos acerquemos a lo que nos puede hacer daño. Es así como podemos escuchar las pulsaciones del cuerpo de la imagen, que no son otras que las del yo que cambia sobre las colinas del yo que permanece estático.

3.10. ESTRATEGIAS DE LO ÍNTIMO

Sería un error pasar por alto (...) el carácter doble, etimológicamente separado pero semánticamente ambiguo, del término «intimidad». Lo íntimo es aquello

más interior que define la zona espiritual reservada de una persona o grupo y posee dos acepciones. La primera, introducirse un cuerpo por los poros o espacios huecos de una cosa. La segunda, introducirse en el afecto o ánimo de uno, estrechar una amistad.¹⁵²

En su estudio sobre la literatura de lo íntimo, que hace especial hincapié en su dimensión autobiográfica, Nora Catelli insiste en que la intimidad siempre implica que la construcción de lo subjetivo incorpore o interiorice otro sujeto u otra cosa. Existe un movimiento que parte, paradójicamente, de un encierro: cuando Catelli habla de la práctica femenina del diario, subraya que tanto las religiosas y santas de la Edad Media como las escritoras de la modernidad redactaban desde el aislamiento de sus celdas monásticas o de sus espacios domésticos. ¿Qué cambio se produce de una época a otra? Los demonios que acechaban a Santa Teresa en sus singulares parlamentos con Dios se habían transformado en demonios interiores, fundidos con el sujeto una vez la religión dejó de ser la coartada de su escritura.

Abbas Kiarostami descubrió las posibilidades del digital durante el rodaje de *ABC Africa* [2001]. En un primer momento se llevó una Dv para realizar un diario en imágenes, para tomar notas, apuntes al natural que más tarde reelaboraría en celuloide. En el transcurso de su viaje africano se dio cuenta que el digital le permitía cumplir el sueño de toda una vida: prescindir de los equipos de rodaje de una cierta magnitud, lograr una comunicación más sencilla, más directa, menos agresiva con la realidad que quería atrapar; lograr, en fin, el acercamiento definitivo del horizonte. Kiarostami decidió que, a partir de entonces, trabajaría en digital, y predijo una revolución en la práctica cinematográfica: todo el mundo que tuviera una historia que contar podría filmarla con la inmediatez con que podría escribirla en un cuaderno. Si *ABC Africa* fue su entrenamiento, *Ten* [2002] fue su asombrosa puesta de largo: en ella el cineasta iraní se propuso utilizar el digital para depurar su estilo, para regresar al grado cero de la escritura del cine clásico –el plano/contraplano–, filmando dentro de un coche diez conversaciones mantenidas por un personaje que se repite –la conductora, madre divorciada– y un personaje que varía –su hijo, una amiga, una prostituta, etcétera–. Es el digital el que permite que Kiarostami reproduzca las condiciones ambientales propicias a la intimidad

¹⁵² CATELLI, Nora, *En la era de la intimidad*, Rosario, Beatriz Viterbo Editora, 2007, pág. 46.

con el fin de, por un lado, extraer la esencia de la condición de la mujer en la sociedad iraní contemporánea y, por otro, limpiar de toxinas la investigación formal patentada en sus películas anteriores.

Las reflexiones de Catelli parecen muy apropiadas para analizar cómo se elabora el espacio de la intimidad desde un punto de vista femenino en *Ten*. ¿Cuál es la postura que adopta un cineasta como Kiarostami a la hora de filmar estas diez conversaciones? Catelli hablaría de «colocarse del lado del no-todo» que caracteriza, según Lacan, la posición femenina. Ese «no-todo», o ese todo incompleto, remite a la introducción del sujeto en el espacio hueco de una cosa, o, maticemos, en el intervalo que separa una cosa de otra. La gramática que impone la dinámica de montaje de *Ten* potencia la importancia de ese intervalo: es en él, en lo que separa al plano del contraplano, en la duración de cada uno de ellos y en el significado que de su alternancia se extrae, que logramos entender la separación que siente la mujer iraní respecto al mundo, incluso cuando lo que se pone en juego en la secuencia es la solidaridad de género. Es ese Dos que desean el Uno que Núria Bou considera la oración visual fundamental del discurso pasional del cine clásico. La pasión de los personajes de *Ten* se coagula en un deseo frustrado, el de llegar a reunirse en un solo plano que rompería la perspectiva que Kiarostami escogió para situar sus dos cámaras digitales, fijadas en los salpicaderos del lado del piloto y el copiloto. Una de las variables de esta ecuación pasional, la conductora, escucha y absorbe, amplía su perspectiva sobre el mundo a medida que habla con sus interlocutoras. Sin embargo, hay un Uno que nace fuera de campo, en la imaginación del espectador: una entidad que se crea a partir de la imposibilidad que pone sobre la mesa el dispositivo del plano/contraplano en el reducidísimo espacio de los dos asientos delanteros de un coche. Kiarostami escoge dos puntos de vista, pero ninguno corresponde al del exterior, cuyo ruido se cuela por las ventanas del automóvil para modificar la voz del que habla y del que escucha. Dos ejes, dos ángulos de visión que nunca se miran. Lo que miran es una ausencia, o ese intersticio que se abre entre sus miradas, pero ese vacío, en movimiento uniformemente acelerado, compone un círculo que es el ojo del espectador, que ahora no es el tercer vértice que da sentido a la pasión de los amantes del cine clásico sino el que da sentido a la disolución de un mundo. El digital niega la exterioridad de la imagen, la reconcentra en ese encierro que, para Santa Teresa, supuso invocar la zona oscura de su espíritu iluminado por Dios y que, para Kiarostami, significa la intimidad que siempre ha querido para sí como cineasta.

El coche donde se desarrolla la acción de *Ten* aparece no como un microcosmos, tampoco como una representación del mundo a pequeña escala, sino como un agente de cambio: el escarabajo que hace rodar su pelota para abrirse camino, en feliz metáfora de Youssef Ishaghpour cuando habla de *El viento nos llevará* [Bad ma ra khahad bord, 1999]. La cámara conduce y adquiere la velocidad suficiente para que el espectador entienda el paisaje, sus ritmos y cadencias, la vida que le es propia. Si el coche se convierte, en el anterior cine de Kiarostami, en figura retórica que representa un cierto vínculo entre el interior (el personaje que conduce) y el exterior (el paisaje), en *Ten* la negación de la visión del afuera lo incluye en el adentro, prensa su separación, la convierte en un Uno móvil y al volante.

Ten se abre con la escena en que la madre lleva a natación a su hijo. Durante dieciséis minutos, el niño no para de gritarle, de insultarla, de reprocharle cosas. En ese tiempo, Kiarostami nos niega el contraplano de su interlocutora, atrapándonos en las palabras de este heredero del patriarcado iraní, sombrío fantasma del futuro que aplasta la imagen femenina del presente, que la ahoga hasta extinguirla, hasta convertirla en una voz sin rostro. Solo cuando el niño decide salir del coche, Mania Akbari recupera su imagen. Se trata, pues, de hacer visible lo invisible, de librarse de una vez por todas de la tiranía de la imagen masculina para dejar emerger la femenina, condenada al ostracismo por la sociedad iraní. Jean-Marc Lalanne compara, de una forma tan imprevisible como fértil, al niño de *Ten* con los jóvenes de dos películas de Douglas Sirk, *Sólo el cielo lo sabe* [All that Heaven Knows, 1955] y *Siempre hay un mañana* [There's Always Tomorrow, 1956]. Para Sirk la juventud ocupa el espacio de la intolerancia moral y la totalitarista conservación de los valores tradicionales. Lalanne encuentra un dato autobiográfico de Sirk que justifica esta visión negativa de los jóvenes: el hijo de su primer matrimonio, al que no conoció, acabó siendo una de las estrellas del cine de propaganda aria, muriendo poco después en el frente ruso. «Entre el niño nazi remodelado según los cánones del 'american way of life' de la posguerra y la semilla del fundamentalismo iraní», escribe Lalanne, «encontramos el mismo terrorismo de orden moral, el mismo chantaje en nombre del interés superior de la célula familiar».¹⁵³ Como en las películas de Sirk, no será el niño o el joven el que aprenda algo de su viaje iniciático, tan apegado como está a sus verdades absolutas. Será el adulto

¹⁵³ LALANNE, Jean-Marc, «Croissance de l'adulte», *Cahiers du Cinéma*, n.º 571, septiembre de 2002, pág. 15.

el que se dejará impregnar de sus encuentros y de sus experiencias, el que afrontará con más tolerancia su situación presente.

Kiarostami ha confesado que, en *Ten*, la mayoría de las veces las escenas se dirigían solas, aunque en alguna ocasión, sobre todo en el caso de las secuencias del chico y su madre, él se colocaba en el asiento trasero del coche. Ninguno de los participantes en las escenas conocía las réplicas del otro, dejando espacio para lo imprevisible, para que la realidad de la emoción de los participantes modificara la línea de trabajo preestablecida. El rodaje se alargó hasta los tres meses porque filmaban uno o dos días a la semana, siempre adaptándose al ánimo y al tiempo disponible de los actores no profesionales. Kiarostami escogió rodar la escena comentada los martes, el día en que el niño tenía carrera de natación: comprobó que cada vez que el coche se alejaba un poco de su ruta habitual, el niño se desconcentraba. De lo que puede deducirse que la interpretación del actor mejora cuanto las circunstancias de su entorno se acercan más a su propia realidad. Para la escena de la prostituta, la conductora escuchaba las réplicas que Kiarostami le dictaba a través de un micro oculto tras su pañuelo. La aparente eliminación de la puesta en escena pasa por el control de los elementos que la componen. Otra vez nos encontramos con el tema de la distancia: Kiarostami recuerda que, en *A través de los olivos* [Zire darakhatan zeyton, 1994], decidió desmontar un *travelling* y filmar una escena con teleobjetivo porque notaba que los actores trabajaban más cómodos sin la presencia del equipo. La desaparición del autor en *Ten* –la ausencia del director, el operador de cámara y el de sonido en el set móvil de rodaje– obedece a ese pudor¹⁵⁴ y a ese respeto por el trabajo del intérprete. Gracias al digital, Kiarostami permanece lejos para estar muy cerca. El intervalo entre la conductora y su interlocutora se abre para comprimirse de una manera automática, sin que el autor pueda hacer nada por entrometerse, por habitarlo.

La importancia del plano/contraplano en la construcción de la intimidad del cine digital toma especial relevancia en *Un couple parfait* [Nobuhiro Suwa, 2005], película sobre la disolución de una pareja que puede considerarse una variación de *Tè querré sempre* [Viaggio in Italia, 1953] de Roberto Rossellini. Marie (Valeria Bruni-Tedeschi) y Nicolas (Bruno Todeschini) viajan a París

¹⁵⁴ Pudor que le empuja a negar dos veces el contraplano de dos de las acompañantes de Mania Akbari, una prostituta y una anciana religiosa. «La prostitución es un fenómeno social que no encaja en las normas», afirma. «Y para cualquiera que tenga una relación continua, cotidiana, con Dios, se trata de algo muy personal, no debo hacerlo visible». BLOUIN, Patrick y Charles TESSON, «Élimination de l'auteur», *Cahiers du Cinéma*, n.º 571, septiembre de 2002, pág. 16.

con el fin de asistir a la boda de unos amigos. El anuncio de su separación en una cena previa a la boda desata una cadena de enfrentamientos entre ambos que Suwa rueda en alta definición, formato que se mezcla, en dos secuencias que transcurren en el museo Rodin, con el digital doméstico. He aquí el plano/contraplano que representa la dinámica de una crisis de pareja: al distanciamiento del HD, que aplasta las figuras de los dos amantes en los límites de las paredes de un hotel parisino, separándolos a la vez que uniéndolos a la oscuridad del entorno, le corresponde la dolorosa intimidad de las visitas de Marie al museo, de sus llantos ante unas estatuas que miran a los turistas con la misma pétreo indiferencia que a ella. Se diría que Suwa filma el «entre» que separa a un formato de otro, como si fuera posible concentrar el precipitado de la mezcla, como si hubiera algo que salvar. Pero, como bien dice Cyril Neyrat hablando del HD, «entre las cosas no hay nada, nada de aire, nada de luz, nada de espacio».¹⁵⁵ Se dan dos «entres»: el que se produce en los dominios de la pareja en la primera escena, separados por una puerta, ella fuera del territorio del encuadre, que es la zona nuclear del matrimonio, él en el reino de la desolación burguesa, objeto de desprecio y príncipe declinando su propia miseria, dueño de la imagen de las ruinas de la relación; y el que se produce entre Marie y su yo resquebrajado, representado en las estatuas que contempla con lágrimas en los ojos. No obstante, se da un tercero, que es entre formatos, y es donde Suwa encuentra el corazón posible de una historia de amor que ya es de odio, aunque conserve sus latidos.

La comprensión del digital, su capacidad para reducir los intervalos, para miniaturizarlos, para que ocupen menos espacio que el que ocupa la memoria que contienen, adelgaza la oportunidad de filmar otra cosa que una posibilidad o una ausencia. ¿Qué «entre» filmaba la modernidad? *Tè querré siempre* hizo envejecer el cine diez, cien años, pero ¿qué filmaba? Deleuze no se lo pregunta: es de las pocas películas de Rossellini que pasa casi por alto. Su silencio es un misterio, sobre todo porque el film evidencia la culminación de una búsqueda formal que precede no solo a la Nouvelle Vague sino a esa investigación del vacío que el propio Rossellini acababa de iniciar con las películas del ciclo Bergman, empezando por *Stromboli* [1949], y que otros autores como Antonioni iban a convertir en su marca de estilo. Era una investigación que cargaba con el peso histórico de la guerra. La mirada de la turista inglesa a las estatuas del museo de Nápoles primero, y a los cadáveres calcinados de

¹⁵⁵ NEYRAT, Cyril, «La HD, après l'aura», *Cahiers du Cinéma*, n.º 617, noviembre de 2006, pág. 90.

las ruinas de Pompeya después, es la mirada del vidente que «expresa una nueva relación del pensamiento con el ver, o con la fuente luminosa, que no cesa de poner al pensamiento fuera de sí mismo, fuera del saber, fuera de la acción».¹⁵⁶ Era una investigación, pues, que filmaba el «entre» que ese peso había abandonado sobre los hombros del hombre.

Alex (George Sanders) y Katherine (Ingrid Bergman) llegan a Nápoles con la intención de vender una villa de su propiedad. Parece que la firma de los papeles será también el final de su matrimonio. Alain Bergala sostiene que el coche en el que viajan es su coraza de protección ante lo invisible, ante una realidad cuyos secretos les resulta difícil tolerar. Desde los primeros minutos del film, ambos personajes demuestran su fragilidad ante el mundo, el balbuceo de sus cuerpos ante el abismo de la separación. Alex y Katherine se mueven como si estuvieran entre paréntesis, como si buscaran y no encontraran la muleta del apoyo mutuo. Se expresan en puntos suspensivos, manifestando un miedo a lo que les rodea que no hace más que incrementar la distancia de su divorcio. No tienen la menor idea de lo que ocurrirá después, como si la seguridad, la certidumbre de los mecanismos del relato del cine clásico les hubiera abandonado. Es el certificado de defunción de la imagen-movimiento: es la separación de sus caminos, su deambular errático por un espacio turístico lleno de pliegues siniestros, la que los enfrenta a los miedos del hombre moderno, a los tiempos muertos de la duda, a la duración indefinida de una angustia que no encuentra apoyo en el mundo. Alex y Katherine son la versión burguesa, acomodada, del Edmund de *Alemania, año cero*. Pero, quizás porque Rossellini e Ingrid Bergman estaban atravesando la misma crisis de pareja que la película retrata, hay la voluntad, por parte del cineasta, de una esperanza, de un milagro que hará posible la reconciliación.

¿Cuándo ocurre ese milagro? En el momento en que se abre la grieta del pasado. El descubrimiento de los cadáveres en las ruinas de Pompeya abisma la mirada de Katherine, que solo puede reaccionar apartándola, refugiando sus sollozos en el hombro de Alex. Suwa revisita ese momento en la secuencia de la primera visita de Marie al museo Rodin. Ella también llora, esta vez después de ver una estatua que la confronta con su maternidad frustrada. Suwa utiliza el Dv para acercarse al rostro de su personaje, rompiendo la distancia clínica del Hd, que gobierna la puesta en escena de la quiebra de esta pareja. El cambio de formato subraya la puesta en abismo de la mirada, la proyección

¹⁵⁶ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 236.

interior del vacío de Marie transformada en la negación de la distancia. Algo, no obstante, distingue la toma de conciencia de Katherine y Marie. En el caso de Katherine, pesa la posguerra, pesa la disolución de una civilización. En el caso de Marie, el peso de la Historia no existe. El uso de la cámara doméstica rompe con la Historia, constriñe el corte irracional o intersticio del que hablaba Deleuze al referirse al «y» de Godard. Decía Nora Catelli que la intimidad depende de un encierro, y eso es lo que hace Suwa con Marie: el Dv la aprisiona, la coloca del lado del «no-todo», de lo que está a punto de desaparecer pero que se obstina en permanecer.

Alex y Katherine, convertidos finalmente en personajes del cine moderno, descubren la pasión como solidificación, como vacío, como rastro exactamente inverso de un pasado –y una pasión– que deben reinventar, una vez descubiertos –en precisa reproducción a partir de una cavidad enterrada– los rostros de la inversión, de lo siniestro que, por imperativos de muy diversa índole, había dejado enterrado –en un *off* obstinado y radical– el clasicismo cinematográfico.¹⁵⁷

Alex y Katherine, en certeras palabras de Núria Bou, tienen algo a lo que agarrarse: una imagen de las ruinas del pasado que se manifiesta, de vuelta, en una imagen de un futuro posible, ese milagro que, en una procesión religiosa que separa sus caminos, ocurre para propiciar una reconciliación que el espectador no podía prever. Sin embargo, para Marie y Nicolas, el milagro no ocurre nunca porque la toma de conciencia de ella en el museo Rodin, ese pie de foto rodado en digital doméstico, está lejos de ser una epifanía o una revelación. Marie es, en palabras de Suwa, un cero. Mientras preparaba el personaje con Valeria Bruni-Tedeschi, esta le confesó que había pasado por lo que llamaba una situación cero: sin hijos, sin pareja, sin trabajo, ninguna referencia. Marie está modelada según esa conversación. Cero, nada, agujero negro, fuerza centrípeta que aniquila el intervalo entre el autor y la actriz, entre la actriz y el espectador, entre la actriz y el personaje. Marie existe y no existe en ese plano de obscena proximidad del museo Rodin. Es entonces cuando el cero encuentra su identidad de cero, cuando se transforma en verdadera imagen no-tiempo.

El libreto de *Un couple parfait* es significativamente breve. Sin diálogos, solo con indicaciones dramáticas, el guión era una base sobre la que trabajar

¹⁵⁷ BOU, Núria, *Plano/Contraplano*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2002, pág. 91.

en la fase de preparación del film. Suwa pidió a los actores que elaboraran la biografía de sus personajes, para que, en el rodaje, improvisaran sus réplicas. La temporalidad del digital permite que el actor encuentre su lugar en el encuadre, sin marcas preestablecidas, entrando y saliendo del campo de cámara, buscando por sí mismo la clausura de la situación, los misterios que esconde el hacerlo a medida que la cámara graba. Caroline Champetier, la directora de fotografía de la película, explicaba la importancia de la incorporación del digital en su trabajo en términos de espacio y de tiempo. Champetier incidía en los cambios que se operan en la interpretación del actor. Acostumbrado al ritmo artificial del rodaje cinematográfico, a los cortes y a los primeros planos, el actor se siente solo y desprotegido en las tomas largas. De esa soledad, producida por el digital, surge una realidad emocional distinta: la cámara como medida de la distancia, como metro universal de los afectos.

En un momento de *Là-bas* [2006], Chantal Akerman cuenta la historia de su tía, que poco a poco se volvió cada vez más reclusiva hasta que acabó suicidándose. Como poseída por su fantasma, Akerman se siente incapaz de salir de su apartamento de Tel Aviv, encarcelada por su temor a los atentados –ha explotado una bomba cerca de su casa– y por su parálisis a la hora de hacer un documental sobre la herencia del Holocausto. Akerman filma, pues, la parálisis del fantasma que solo ve fantasmas a su alrededor; del fantasma, en fin, que solo se da cuenta de su condición al filmarse sin los otros. Akerman coloca su cámara digital en los límites de ese encierro que le permite grabar hacia fuera, captando vagamente las sombras de los cuerpos de los vecinos, separada como está por las persianas que funcionan como filtro o muro (como la puerta interior que divide la habitación de hotel en *Un couple parfait*); y hacia dentro, captando fragmentos de su propia persona realizando actividades cotidianas, su voz hablando por teléfono, su voz que piensa en voz alta. La cámara está fija, de modo que Akerman se acerca al exterior mediante el zoom. La aproximación es obligadamente mecánica, hace viajar la mirada a través del espacio del apartamento de una manera falsa. Akerman examina su encierro a partir de un movimiento virtual que llega al borde de la realidad, que se pone al límite de sí mismo. En *Là-bas*, el digital es a la vez claustrofóbico y agorafóbico: tiene tanto miedo de su exterioridad como de su interioridad, y lo que hace la película es, como hacía *Un couple parfait*, instalarse en ese intervalo comprimido entre el afuera y el adentro. Ninguno de los dos paisajes es legible: Tel Aviv queda reducido a las cenizas del ruido lejano del tráfico y de la vida en la calle, y el apartamento alquilado se amplifica hasta

componer un mosaico de realidades fragmentadas que no pueden, o no quieren, encontrar una unidad. La impotencia histórica del sujeto contemporáneo proviene de la sociedad digital, que, conjugada en presente, no sabe cómo manejar la herencia de su pasado. Si el espacio y el tiempo de *Là-bas* son irreconocibles, ¿cómo podremos entender en su contexto el conflicto palestino o el mismo Holocausto? En un interesante análisis sobre el film, Greg Youmans confiesa su ambivalencia después de ver *Là-bas*. Se pregunta: ¿Puede hacerse un documental sobre Israel sin hablar explícitamente de la ocupación judía en territorio palestino? Es una pregunta que *Là-bas* responde sin ambages: no se le puede exigir una postura ideológica a la película porque no trata del conflicto sino del dilema de Akerman al pensar en él. Cuando el productor Xavier Carniaux se acercó a ella para proponerle que hiciera una película sobre Israel, su primera reacción fue resistirse, temerosa de los obstáculos que le podría poner su subjetividad al acometer la empresa, rechazando de lleno la neutralidad pero sin saber que sus métodos la iban a llevar ahí, al cero de lo neutro, a la protección centrípeta, al solipsismo del no sé o del no puedo. Cuando Deleuze hablaba de Pasolini, decía que su cine, lejos de aportar certezas al pensamiento, «lo destituye de toda interioridad para cavar en él un afuera, un revés irreductible, que devora su substancia. El pensamiento se ve llevado por la exterioridad de una ‘creencia’, fuera de toda interioridad de un saber».¹⁵⁸ En *Là-bas* la exterioridad es tan difusa, está tan condicionada por la distancia, que acaba por convertirse en un espejismo o en un fantasma. La interioridad neutraliza a la exterioridad y viceversa: el resultado es el autorretrato de Chantal Akerman como imagen no-tiempo.

No siento que pertenezca, y eso ocurre sin dolor real, sin orgullo. El orgullo ocurre. No, solo estoy desconectada prácticamente de todo. Tengo unos cuantos anclajes, y algunas veces los abandono o me abandonan, y voy a la deriva, la mayor parte del tiempo. A veces me agarro durante unos pocos días, minutos, segundos, y entonces lo abandono. Apenas puedo mirar. Apenas puedo escuchar. Algunas veces me hundo. Pero no lo suficiente. Algo, a veces un detalle, me saca otra vez a la superficie, y empiezo a flotar otra vez.

Las palabras de Chantal Akerman nos hacen pensar en una identidad a la deriva dentro de los confines de un pequeño mundo que no se atreve a rela-

¹⁵⁸ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 234.

cionarse con el Otro. Sería sencillo afirmar que *Là-bas* es una película sobre el exilio en tiempos que nos exilian, que nos ciegan, que nos producen un malestar que se comprime, que produce un nudo que se deshace pero cuyo eco permanece. Akerman habla de naufragio y de hundimiento, aunque un detalle, algo indefinido, acaba por rescatarla. El digital recoge ese viaje sin garantías entre el abajo y el arriba.

Cuenta Viktor Kossakovsky que *Tishe!* [2002] nació como una película vacacional, rodada en el tiempo libre que le dejaba el trabajo en un proyecto en Alemania para el que estaba esperando financiación. Cada dos meses volvía a su casa de San Petersburgo y colocaba su cámara digital en una ventana que daba a la calle, en obras permanentes durante el año en el que se celebró el tercer centenario de la ciudad. La relación interior-exterior que propone Kossakovsky está en las antípodas de la de *Là-bas*, aunque la tensión podría ser la misma: la que atrae el mundo exterior hacia el interior para lograr entenderlo. La mirada, más lúdica, relaja esa tensión, pero el mundo sigue en construcción, con el ruido de la vida reformada, el asfalto levantado y recompuesto una y otra vez. La parálisis de Akerman queda sustituida por la mirada científica que el digital, con su imagen bajo cero, manifiesta en su curiosidad casi impertinente. Casi con la impertérrita devoción con que Warhol filmó a John Giorno durmiendo durante cinco horas, objetivando la banalidad de lo real, el cineasta ruso demuestra que el limitado encuadre de una ventana basta para sacar a lo real de su propia banalidad. Kossakovsky nunca rodó su proyecto alemán, pero las diez horas de material grabado que tenía entre manos para realizar *Tishe!* compensaron la frustración con creces.

El siguiente documental de Kossakovsky, *Svyato* [2005], también trabaja la relación interior-exterior, esta vez cifrada en la fase del espejo de su hijo pequeño. El momento en que su hijo mayor descubrió su propia imagen reflejada fue toda una revelación para Kossakovsky, que entonces decidió privar a Svyato, el menor de la familia, de todo reflejo, eliminando toda superficie reflectante con la que pudiera cruzarse en el entorno doméstico. A los dos años lo enfrentó a un gran espejo, escondiéndose detrás de él para grabar las reacciones de su hijo sin que su presencia pudiera modificarlas. El proceso por el cual el niño aprende a reconocerse o a no conocerse como Otro, es una bella metáfora sobre la naturaleza del digital enfrentada a su propia imagen. Es un documental sobre el nacimiento de una nueva expresión audiovisual que empieza a ser consciente de la identidad entre su interioridad y su exteriori-

dad, y el hecho de que el gesto de Kossakovsky tenga algo de sádico y terrible le otorga una violencia que pone de manifiesto la ruptura que supone ese momento. El digital, como imagen virtual del cine, nace de esa perturbadora intimidad entre padre e hijo.

¿Será el digital una cuestión de familia? La obra reciente de Jonas Mekas propone un excelente vínculo entre el concepto de lo íntimo y el de lo doméstico y familiar. Los dueños de la Maya Stendhal Gallery de Nueva York le ofrecieron la oportunidad a Mekas de hacer 365 películas para Ipod. El ideólogo del New American Cinema había empezado a trabajar en vídeo en 1987. Su descubrimiento le hizo dejar el diario que escribía desde los diez años, influido por el impacto que le produjo leer a Edmundo de Amicis. El vídeo sustituyó a la escritura, aunque de algún modo su germen, su influencia, ya latía en el trabajo previo de Mekas. Cuando en 1949 se compró su primera Bolex, el cineasta lituano sabía que la utilizaría como un escritor utiliza el lápiz de un dietario, mientras toma notas a vuela pluma de la realidad, de su propia experiencia. Sus films inscriben la figura de lo que significa ser emigrante en la historia estadounidense en la segunda mitad del siglo, del papel político y estético del extranjero en una cultura que tiene la responsabilidad de influir, de modificar. Las tomas que conforman sus películas son breves y rabiosas, y el conjunto de su obra nunca esconde su carácter fragmentario, como de esbozo o borrador de una novela que siempre estará inacabada. Diarios, notas y *sketchs* que, con el vídeo y el digital, adelgazan el trabajo de posproducción: sin proceso de revelado, apenas sin intertítulos, se ofrecen al espectador como piezas en bruto que forman un mosaico en forma de ese calendario que Paul Ricoeur identifica como la máxima expresión del tiempo humano.

No se aprecian demasiadas diferencias entre el trabajo de Mekas en súper 8 y 16 milímetros y en vídeo y digital. Él incluso se divierte subrayando los vínculos entre sus dos épocas —el significado de los haikus de mierda de conejo, que aparece en *Lost, Lost, Lost* [1975], reaparece en *365 films* [episodio del 30 de enero del 2007]—,¹⁵⁹ como si su manera de estar en el mundo no hubiera cambiado un ápice a pesar de la tecnología. La nostalgia se inscribe en cada una de las imágenes de su vida, al margen del soporte que utilice para hacerlo. En este sentido, lo relevante del proyecto de *365 films* no es el formato en

¹⁵⁹ Pueden consultarse extractos de este proyecto en la página web de Jonas Mekas: www.jonasmekas.com.

que está grabado, sino la manera en que se distribuye y exhibe (a través de su página web o en el iPod del usuario). Los cortos de Mekas, que pueden durar de cinco a diez minutos, se transforman en cine portátil, como si cada uno de los que los han descargado en sus iPods pudieran llevarse un fragmento de su diario, un capítulo de las galeradas de su libro de memorias. Los haikus que Mekas creó para *Lost, Lost, Lost* encuentran por fin la mejor manera para llegar a su público: en forma de libro visual de poemas o de agenda de contactos en imágenes.

Cuando Vivian Sobchack escribe sobre las películas Quicktime, piensa en ellas como cajas de memoria que contienen la presencia de un desierto de ausencias, un flujo mnemotécnico que se desliza por la superficie de lo que percibimos, filtrándose por sus grietas. Sobchack hacía esta reflexión en 1999, cuando el iPod era aún un *gadget* en estado embrionario, pero su intuición era cierta: la miniaturización de la pantalla nos hace conscientes de todo aquello que perdemos, del flujo de ausencias que esconden las imágenes descargadas y de la agitación que eso supone para la percepción del ojo, para su campo de visión. Así como el IMAX amenaza al ojo con su gigantismo, le impide abrazar su tamaño en un solo vistazo, las películas Quicktime obligan al ojo a observar fijamente, a concentrarse, a sintetizarse en un punto donde la mirada ignora las interferencias visuales y sonoras del mundo exterior. Al nuevo cine de atracciones, que aspira a envolver al espectador, le corresponde, según la ingeniosa terminología de Haidee Watson, un cine de sugerencias: «Este cine de la sugestión atrae el ojo del que ve, cada vez más cerca, exagerando un sentido de la interioridad ya endémico al modo por el cual tales imágenes han viajado y al contexto doméstico en el que se consumen normalmente».¹⁶⁰ Si la experiencia IMAX tiene que ver con la dificultad de la percepción del espectador para abarcar la imagen, y, como consecuencia, da la impresión de superar su individualidad, proyectándole hacia sus límites, hacia su exterioridad, la experiencia del cine en miniatura tiende a encorvarnos, a replegar nuestra percepción y nuestra identidad, abrazándonos a la lógica de lo privado y lo doméstico. Si, mientras vemos una película en nuestro ordenador, escogemos ampliar la pantalla al máximo, es muy posible que la textura de la imagen empeore notablemente, revelando los espacios entre los píxeles; revelando, en pocas palabras, la mate-

¹⁶⁰ WASSON, Haidee, «Moving Images, Materiality, and the Aesthetics of the Size», en Janine Marchessault y Susan Lord (eds.), *Fluid Screens, Expanded Cinema*, Toronto, University of Toronto Press, 2007, pág. 89.

rialidad de lo digital. Así las cosas, parece que la dimensión portátil del cine digital tiene el objetivo de subrayar su interioridad a la vez que transforma la intimidad en una abstracción que exige nuestra máxima atención para desentrañar sus secretos.

3. II. LA MUERTE DIGITAL

3. II. I. La muerte de la muerte

Primo Levi estaba seguro, lo sabía, lo había vivido: en un campo de exterminio, la muerte empieza por los zapatos. Si al prisionero le hacen daño, solo tiene una oportunidad para escoger un par nuevo de una montaña de ellos. Si se equivoca, si no sabe acertar su número, no puede volver a cambiarlos. Entonces empieza el vía crucis: las llagas producidas por las largas caminatas, los pies cada vez más hinchados, las heridas como grilletes de carne. «Entonces lo único que le queda es el hospital: pero entrar en el hospital con el diagnóstico de *dicke Füße* (pies hinchados) es extraordinariamente peligroso», escribe Levi, «porque es bien sabido por todos, y especialmente por las SS, que de este mal aquí es imposible curarse».¹⁶¹ *Si esto es un hombre* es un pormenorizado recuento de la experiencia de Primo Levi (por aquel entonces un joven de veinticuatro años, con «poco juicio, ninguna experiencia, y una inclinación decidida (...) a vivir en un mundo poco real»),¹⁶² recuento al que Levi dedicó buena parte de su vida de superviviente. No es un acto de venganza contra los nazis, no es una nube de represalias tardías: simplemente es el intento de explorar los lugares más recónditos del alma humana. Es la crónica de la destrucción del hombre, incluso para aquel que no puede comprenderla porque está demasiado cansado o hambriento. Las memorias de Primo Levi demuestran que en los campos, la Muerte no existe, precisamente porque lo ha devorado todo, porque solo existe una cosa, que es ella misma. Didi-Huberman¹⁶³ cita a Jean Améry («Había gente muriendo por todas partes, pero la figura de la Muerte había desaparecido») y Giorgio Agamben habla de que «el ser de la

¹⁶¹ LEVI, Primo, *Si esto es un hombre*, El Aleph, Barcelona, 2006, pág. 54.

¹⁶² LEVI, Primo, *Si esto es un hombre*, o. cit., pág. 15.

¹⁶³ DIDI-HUBERMAN, Georges, *Imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto*, o. cit., pág. 71.

muerte está vedado y los hombres no mueren, sino que son producidos como cadáveres»¹⁶⁴ para llegar a un acuerdo tácito con Primo Levi, que se suicidó a los 65 años sin dejar ni siquiera una nota, tirándose por el hueco de la escalera del edificio donde vivía: lo impropio se ha adueñado de lo propio, la muerte y el morir son idénticos.

En *Lo que queda de Auschwitz*, Giorgio Agamben recuerda que fue Rainer Maria Rilke el primero en denunciar la serialización de la muerte —una muerte anónima, en cadena, nacida en el seno de la modernidad urbana— frente a lo que él denominaba una «muerte propia», una muerte que se ha ganado su dignidad a lo largo y ancho de una vida que ha tenido tiempo de madurar su llegada. Agamben se pregunta poco después si tiene algún sentido distinguir entre muerte propia e impropia en un lugar como Auschwitz. No hay muerte propia sin imagen y lo que quiso el nazismo fue aniquilar la imagen de la Humanidad para que nadie pudiera reconocerse en ella como tenía por costumbre. Nos quedan, por supuesto, los testimonios orales y escritos (la palabra), algunas fotografías tomadas a escondidas y bastantes imágenes en movimiento: todo un archivo de muerte gestada en el infierno.

Cuando George Stevens se alistó en el ejército para luchar contra los alemanes en 1943, el general Eisenhower le encargó formar un equipo de rodaje —entre los que se encontraban los escritores William Saroyan, Irwin Shaw, Ivan Moffat, futuro coguionista de *Gigante* [Giant, George Stevens, 1956], y William Moller, futuro director de fotografía de *El diario de Ana Frank* [The Diary of Anne Frank, 1951]— para filmar lo que sería la película definitiva sobre el día D. George Stevens tuvo el privilegio de utilizar por primera vez una película Kodachrome, en color, para su cámara de 16 milímetros, que documentó la liberación de París, el encuentro entre las tropas americanas y rusas a orillas del río Elba y la entrada del ejército yanqui en Dachau. En el primer capítulo de *Histoire(s) du cinéma* de Godard, *Toutes les Histoires*, de las imágenes de los cadáveres del convoy Buchenwald-Dachau tomadas por Stevens surge una imagen icónica, la de Elizabeth Taylor en traje de baño y en brazos de Montgomery Clift en *Un lugar en el sol* [A Place in the Sun, 1951], dirigida seis años después por el mismo Stevens. La voz de Godard resuena entre el horror de la muerte y la sonrisa de la vida: «Y si

¹⁶⁴ AGAMBEN, Giorgio, *Lo que queda de Auschwitz. El archivo y el testigo. Homo Sacer III*, Valencia, Pre-textos, 2009, pág. 78.

George Stevens no hubiera utilizado la primera película en color en Auschwitz y Rawënsbruck, sin duda la felicidad de Elizabeth Taylor no hubiese encontrado nunca un lugar bajo el sol». No es de extrañar que, además de ilustrar la máxima tensión que opera entre el montaje de imágenes de la obra magna godardiana, esta osada sobreimpresión haya motivado diversas interpretaciones. Didi-Huberman nos recuerda que la irradiación de la felicidad de Elizabeth Taylor está enmarcada en un detalle del «Noli me tangere» de Giotto girado noventa grados, «un marco formado por una mano en súplica, dos brazos tendidos y un rostro de santa típico del Trecento italiano (...) de manera que la Magdalena se convierte a su vez en un ‘ángel de la Historia, que la mano de Cristo (...) no consigue alcanzar».¹⁶⁵ Didi-Huberman tacha de ingenuo a Jacques Rancière por pensar que esta imagen representa el Ángel de Resurrección levantando el vuelo por encima de toda muerte; la imagen, pues, puede resurgir de sus cenizas después del desastre del Holocausto, la imagen es inmortal. Por el contrario, el autor de *La pintura encarnada* piensa que Godard no propone un movimiento de clausura y de renacimiento porque «no hay culminación dialéctica (...) No hay ‘ángel de la resurrección porque la Magdalena de Giotto nunca tocará la mano de Cristo; porque esta imagen no es el final de una historia, sino un marco de inteligibilidad para los cuerpos asesinados y para los cuerpos enamorados filmados por George Stevens».¹⁶⁶ Lo que sugiere Didi-Huberman es que Godard está perpetuando la destrucción del hombre, la presenta como su destino inevitable y eterno.

Las imágenes del choque del primer avión contra las Torres Gemelas fueron grabadas por casualidad. Los franceses Jules y Gedeon Naudeta estaban filmando un documental sobre la vida de unos bomberos neoyorquinos muy cerca del World Trade Center justo cuando se produjo el primer impacto, y su cámara digital reaccionó al ruido del avión con la rapidez de una mandíbula que se tensa en una situación de peligro: la tensión se tradujo en una abrupta panorámica, el movimiento del cuerpo como el arco de una flecha. Dieciocho minutos después, las televisiones habían sacado toda su artillería pesada a la calle, ofreciendo imágenes del atentado desde todos los ángulos posibles, pero también hubo un batallón de aficionados que encendieron sus cámaras digitales creando a su vez una fuente infinita

¹⁶⁵ DIDI-HUBERMAN, Georges, *Imágenes pese a todo*, o. cit., pág. 217.

¹⁶⁶ DIDI-HUBERMAN, Georges, *Imágenes pese a todo*, o. cit., pág. 219.

de registros del desastre. El digital aporta la multiplicidad de imágenes del evento a la vez que se revela como el único soporte capaz de sobrevivir al humo y a los cascotes, el único también capaz de reaccionar con la velocidad que exige la muerte. Jean Baudrillard se quejaba de que el derrumbe de las Torres Gemelas pudiera considerarse una gigantesca *performance* artística, tan grande como esa gigantesca *performance* arquitectónica que eran las Torres Gemelas. Hablar de arte, dice Baudrillard, cuando el desastre pertenece al orden de lo Absoluto, no es solo una frivolidad sino también un error de cálculo: es demasiado tarde para la representación. Según el apocalíptico francés, el gran hallazgo de Bin Laden y sus secuaces es haber entendido que iban a cometer un acto terrorista simbólico, no 'real'. La singularidad de lo que Baudrillard califica de «película de catástrofes de Manhattan» reside en haber coordinado dos ingredientes tan exitosos como esotéricos de la cultura de masas del siglo XX: «la magia blanca del cine y la magia negra del terrorismo». El cine saca conejos de la chistera mientras el terrorismo conjura para matarlos. ¿Será que, en este ingenioso juego de opuestos que propone Baudrillard, el cine y el terrorismo ofrecen al espectador impertérrito el mismo espectáculo? Un espectáculo de lo real inverosímil o de lo virtual veraz, la consecuencia lógica de esa guerra del Golfo que no tuvo lugar, apresada en una fiesta de fuegos artificiales que no eran más que la proyección digital de una farsa televisada en directo. Es la retransmisión a tiempo real lo que nos hace pensar en la irrupción de lo hiperreal, pero, según Baudrillard, nos equivocamos, porque se trata «de la violencia simbólica descrita por lo que yo denominaría el intercambio imposible de la muerte».¹⁶⁷

Si en el Holocausto el certificado de defunción de la imagen servía para contrarrestar los efectos mortales de la máxima atrocidad cometida por la Humanidad, en el 11-S la simultaneidad de la imagen y el acontecimiento sirve para que ambos se vuelvan inimaginables. El péndulo de la Historia, extremos que se tocan para contar lo mismo: bien sea por ausencia total, bien por «hiperpresencia», la imagen se pierde, se diluye, desaparece. Paul Virilio hablaba de la estética de la desaparición cuando, en 1980, quiso demostrar cómo la velocidad se había convertido en el origen de todas las cosas de nuestra época:

¹⁶⁷ BAUDRILLARD, Jean, «La violencia de lo mundial», en Jean Baudrillard y Edgar Morin, *La violencia del mundo*, Barcelona, Paidós, 2005, pág. 29.

La velocidad trata la visión como materia prima, con la aceleración viajar equivale a filmar, no tanto producir imágenes cuanto huellas mnemónicas nuevas, inverosímiles, sobrenaturales. En tal contexto hasta la misma muerte deja de experimentarse como algo mortal y se convierte, como para William Burroughs, en un simple accidente técnico, la separación final entre banda de imagen y banda de sonido.¹⁶⁸

Sorprende lo visionario de las especulaciones de Virilio, sobre todo en lo que concierne a lo digital: la invocación de esas «huellas mnemónicas nuevas, inverosímiles, sobrenaturales» en que se han convertido las imágenes (digitales) nos han arrebatado la mortalidad de la muerte. Lo digital propicia la simultaneidad entre imagen y acontecimiento: si, según Baudrillard, para los medios de comunicación la imagen funciona como un refugio imaginario contra el acontecimiento, un punto de fuga al que mirar con los ojos bien cerrados, en el caso del atentado de las Torres Gemelas la coincidencia entre imagen y acontecimiento convierte a ambos en inimaginables y, por tanto, en portadores de incertidumbre, no de realidad. El proceso de duelo a escala global posterior al 11-S no hizo más que borrar las huellas del acontecimiento. La omnipresencia de las imágenes de los aviones estrellándose contra las Torres, su repetición, era portadora de un discurso ideológico que, según Baudrillard, obliga a desaparecer el discurso. En ese proceso de borrado se borra todo: la reiteración de la muerte vía satélite transforma a esta en una ficción más allá de la ficción. El duelo colectivo es, por tanto, imaginario: es la imagen-acontecimiento la que nos induce a él, es la sensación de pertenencia a esa imagen-acontecimiento –o sea, su valor simbólico– la que nos hace prolongar su poder destructor.

¿Qué ocurriría si imitáramos la dialéctica del montaje promulgada por Godard para, siguiendo con la ecuación que unía a dos George Stevens separados por las diferencias del documental y la ficción, de la muerte y de la promesa amorosa, hacer una operación similar entre el temblor de las imágenes del 11-S y el temblor de un amor que fue y que el digital ha congelado para hacerlo surgir de las ruinas del presente? Hablamos, por supuesto, de *Monstruoso* [Cloverfield, Matt Reeves, 2008], «monster movie» a escala humana donde lo que importa, como afirma su productor y principal instigador J.

¹⁶⁸ VIRILIO, Paul, *Estética de la desaparición*, Barcelona, Anagrama, 1988, pág. 67.

J. Abrams,¹⁶⁹ es trabajar desde escalas opuestas, aprovechar lo que tiene de íntimo el uso de las nuevas tecnologías y lo que tiene de grandioso su mirada hacia la destrucción; en fin, lo que es, según Baudrillard, «a la vez espectacular y clandestino. No hay difusión, sino una especie de difracción (como un fenómeno fractal), de destilación, de silenciosa eficacia que por supuesto todos tratan de diluir en los comentarios, que son como metástasis».¹⁷⁰

Monstruoso ejemplifica literalmente el título de uno de los capítulos de *La imagen-tiempo* de Deleuze: puntas de presente y capas de pasado. Rodada en formato Dv, la película registra la jornada en que Rob (Michael Stahl-David) prepara y celebra su fiesta de despedida antes de marcharse a vivir a Japón, fiesta abortada por la aparición de un monstruo que destruye Nueva York. Las imágenes que documentan este apocalipsis a la vez íntimo y colectivo están grabadas sobre otras imágenes que documentan el romance entre Rob y Beth (Odette Yustman), que terminó bruscamente un mes antes. La irrupción aleatoria de estas dulces imágenes del pasado crea una profundidad de campo para el caos del presente, porque este se sitúa en el mismo plano que el pasado. Los códigos de tiempo de las dos grabaciones se combinan de manera que, juntas, completan 24 horas de filmación en días distintos (la primera escena empieza a las 6:42 de la mañana del 27 de abril y la última acaba a la misma hora, pero del 23 de mayo). La superposición de los dos planos rodados por George Stevens en la propuesta de Godard está marcada con fuego en la naturaleza del soporte digital de *Monstruoso*. La aniquilación del tiempo –ese proceso de grabado que borra pero no del todo– permite que la creación de una capa de transformación, a partir de dos capas transformándose de la que habla Deleuze, se produzca de un solo golpe, sin transiciones. El digital organiza los sentimientos como si estos fueran capas de pasado, erigiéndose en lo que Deleuze denomina el pensamiento o el cerebro, el conjunto de relaciones no localizables entre todas esas capas, un continuo que les impide detenerse

¹⁶⁹ «La era de la autodocumentación parecía ofrecer un prisma estupendo a través del cual observar una “monster movie”. ¿Qué pasaría si lo más absolutamente absurdo sucediera? ¿Cuán terrorífico resultaría? Todos tenemos acceso a una cámara de vídeo; esas imágenes tienen una intimidad extraña e inquietante. Nuestra intención era hacer una “monster movie” clásica de serie B que pareciera real y relevante, y que fuera a

la vez espectacular e increíblemente intimista». WRITERS KEEGAN, Rebecca, «Cloverfield: Godzilla goes 9/11», *Time*, 16 de enero de 2008; en Vicente Domínguez, «Miedo borrador: Monstruos de ciencia-ficción en la ciudad del alma», *Formats*, n.º 5, 2009. Consultar en: http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/art_dos3_esp.htm.

¹⁷⁰ BAUDRILLARD, Jean, «La violencia de lo mundial», o. cit., pág. 26.

en un solo punto. El digital de *Monstruoso* logra que el amor y la catástrofe se fundan en una sola grabación; que la catástrofe borre la alegría del amor sin conseguirlo del todo, dejándole irrumpir en la crónica en directo de un apocalipsis. El digital es el cerebro que nos permite pasar de uno a otro en un mismo plano de conciencia, haciendo de la felicidad un sinónimo del dolor y del miedo.

Al contrario que Godard, que enmarcaba la sobreimpresión de sus imágenes en el citado cuadro de Giotto, *Monstruoso* carece de marco, o propone un marco negro. Al amor roto entre Rob y Beth se contrapone una posibilidad de redención concedida por la catástrofe, cuya primera manifestación (la cabeza de la Estatua de la Libertad lanzada por el monstruo en medio de una calle de Manhattan) evidencia la oposición de escalas que organiza todo el relato y que genera otra «capa de transformación», por seguir hablando en términos deleuzianos. Sin embargo, es una transformación que nos lleva a un callejón sin salida. *Monstruoso* recrea con asombrosa fidelidad el clima apocalíptico que vivió la ciudad de Nueva York el 11 de septiembre de 2001, pero la importancia de los efectos de ese caos no está tanto en los planos generales que lo retratan sino en los primeros planos de sus víctimas. El corte a negro del plano final, después de la despedida de Rob hablando a una cámara digital que lo ha grabado todo, nos recuerda que Deleuze, evocando las palabras del novelista Andrei Biély, ya vislumbró el futuro de la imagen en tiempos digitales: «Somos el transcurrir de un film cinematográfico sometido a la acción minuciosa de fuerzas ocultas: si el film se detiene, nos coagularemos para siempre en una pose artificial de espanto».¹⁷¹ En ese momento es Rob quien se graba a sí mismo, la Dv como prolongación mecánica del brazo de su conciencia de muerte. Ese es el gran poder del digital: permite que la muerte filme su propia muerte, diríamos que en una pose artificial de espanto, demostrando que Godard sigue teniendo razón. En el horizonte, en esa línea inaprehensible que separa el cielo del mar o de la tierra, está, otra vez, la destrucción del hombre.

Si en la *Shoah* perdimos la muerte propia de la que hablaba Rilke, el digital ha permitido que la recuperemos en primera persona. Para entender en qué consiste esa operación de rescate, nos será útil la poliédrica clasificación que hace Vladimir Jankélévitch sobre los tres tipos de muerte, conjugados como si fueran verbos o palabras que pudiéramos declinar. Para el filósofo

¹⁷¹ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 170.

francés, la muerte en tercera persona es la muerte en general, «abstracta y anónima», la muerte que no nos atañe porque solo pertenece al orden de los conceptos, se puede explicar como por un médico que diagnostica una enfermedad, «biológicamente, socialmente, demográficamente». No obstante, es inevitable que cada persona viva su muerte-propia ejerciendo lo que Jankélévitch define como «subjetividad trágica»: si la serenidad se asocia a la muerte en tercera persona, la angustia se asocia a la muerte en primera persona. Existe, por último, la muerte en segunda persona, que es casi la muerte-propia, donde hay una distancia en el duelo, pero una distancia próxima, el tú es el primer Otro. Cada una de las tres muertes está asociada con un tiempo que las conjuga: la muerte en tercera persona es el pasado (se experimenta desde el conocimiento póstumo, desde la costumbre de llegar demasiado tarde, desde la conceptualización postrera a la propia muerte), en segunda es el presente (el tiempo del testigo, del que ve morir al Otro) y en primera es el futuro. Quedémonos con la diáfana explicación que da Jankélévitch de este futuro: es imposible decir «yo muero» o «estoy muerto», tan imposible como decir «yo moría» o «yo estaba muerto». Cuando se trata del «yo» la muerte impone el futuro. Pero ¿qué ocurre cuando aparece el digital? ¿Qué ocurre cuando Rob se graba a sí mismo a punto de morir? ¿No podríamos decir que el digital hace posible que el futuro se convierta en un presente continuo que dura solo un instante? ¿No es el digital la imagen del «yo estoy muriendo»? Jankélévitch tiene la palabra:

Precisamente la muerte solo es inconcebible porque hace coincidir en un punto el presente más flagrante y la presencia más próxima... ¿qué digo? La muerte-propia es esta coincidencia misma, esta mortal coincidencia. En el instante mismo mortal, toda distancia espacial y todo alejamiento temporal se anulan. La muerte-propia anula el tiempo y el espacio en la efectividad de un aquí-y-ahora. La muerte-propia, en cuanto a ella, es un presente instantáneo que no tendrá futuro, una presencia absoluta, opresora y ardiente que coincide en última instancia con la mismidad del yo total; y esta presencia presente, esta presencia presentísima, tan exenta de toda coartada como de todo aplazamiento, toma también posesión de nuestro ser total que lo nihiliza, lo suplanta y lo transforma en ausencia.¹⁷²

¹⁷² JANKÉLÉVITCH, Vladimir, *La muerte*, Valencia, Pre-textos, 2002, pág. 42.

El digital tiene la capacidad de filmar ese momento de nihilismo absoluto que precede a la desaparición: cómo si no entender las convulsiones de la imagen de Rob al despedirse de sí mismo —o de ese Vosotros llamado público— en *Monstruoso* y los temblores o vacilaciones de la imagen de un hombre que nos da la espalda antes que la cámara digital exhale su último suspiro en la pionera *El proyecto de la bruja de Blair* [The Blair Witch Project, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999].

«Hay algo de glorioso en morir como antes... Tenemos sed de autenticidad». Las palabras de este periodista, hambriento de noticias tan reales como la realidad, sobrevuelan el metraje de *La muerte en directo* [La mort en direct, 1980], de Bertrand Tavernier. El periodista, que trabaja para un canal de televisión americano, trata de convencer a Katherine (Romy Schneider) para que permita que su agonía sea retransmitida por televisión, en directo. David Compton, el autor de la novela en que se basó Tavernier, y su coguionista del film, David Rayfield, pensaban en un futuro vagamente distópico¹⁷³ en el que las enfermedades han sido prácticamente erradicadas y en el que la muerte es una anomalía, un desastre que proviene del pasado, un acontecimiento filmable. ¿Cómo lograr que Katherine acepte la oferta? Vincent¹⁷⁴ (Harry Dean Stanton), ejecutivo de la cadena NTV, está dispuesto a ofrecerle una cantidad astronómica de dinero a cambio de que se deje grabar. Ella la triplica, cobra y se escapa. No sabe que la acecha Roddy (Harvey Keitel), que lleva implantadas unas cámaras en los ojos para filmar su dolor con el fin de convertir el resultado en un programa para horario de máxima audiencia. Tavernier se avanza al fenómeno de la telerrealidad, propio de la década de los noventa, pero su película es otra cosa: es una fábula

¹⁷³ Tavernier quiso potenciar el realismo de los ambientes urbanos y naturales aunque estuviera trabajando en el marco de la ciencia-ficción. Después de todo, los elementos de fábula de anticipación no eran tan ajenos a los avances científicos de la época: «Cuando la película se estrenó, la prensa hablaba de una operación, prevista en los Estados Unidos, que permitiría curar ciertas formas de ceguera, colocando minicámaras en la cabeza de ciertos ciegos. Desde entonces, hemos aprendido a implantar lentes de contacto en la retina». En DOUIN, Jean-Luc, *Bertrand Tavernier*, San Sebastián, Festival Internacional de Cine de San Sebastián, 1999, pág. 61.

¹⁷⁴ No es difícil reconocer en este villano catódico la figura de otra ejecutiva de televisión desaprensiva, Diana Christensen (Faye Dunaway), en *Network, un mundo implacable* [Network, 1976], en la que Sidney Lumet y su guionista Paddy Chayefsky denunciaban la falta de escrúpulos de la televisión norteamericana, cada vez más ávida de morbo, a través de la figura de un presentador de telediarios (Peter Finch) que anuncia su suicidio en directo con dos semanas de antelación. Huelga decir que las audiencias se disparan.

sobre la responsabilidad moral de ser cineasta. La voz en *off* de *La muerte en directo* dice: «Estas primeras imágenes muestran las cosas y los lugares como si nadie los hubiera visto jamás. Él mismo (Roddy) no comprendía una cosa hasta haberla filmado». Antes de la inmediatez casi obscena del digital, Tavernier, temeroso de identificarse con Roddy, prefirió evitar los planos televisados de Katherine, de manera que la dimensión maléfica de la imagen electrónica permanecía fuera de campo, en un plano teórico que no quiere interceder en los sentimientos de los personajes. En definitiva, no quería convertirse en un mirón, en ese consumidor de imágenes morbosas que estaba criticando. La mirada púdica de Tavernier es la antítesis de la mirada impúdica de Michael Powell en *El fotógrafo del pánico* [Peeping Tom, 1960], verdadero precedente de esta muerte-propia que, en manos del digital, convierte su futuro natural en presente continuo, en «aquí-y-ahora» que estalla ante nuestros ojos.

Powell reserva la cámara subjetiva para las escenas de los asesinatos, en los que Mark (Kark Boehm) filma la expresión de pánico de sus víctimas con una cámara de 16 milímetros armada con un trípode-cuchillo y un espejo para que la última imagen que vean las mujeres que están a punto de morir sea la de su propio miedo. No es el momento de profundizar en las diáfanos interpretaciones psicoanalíticas de la película, pero sí nos interesa su dimensión visionaria respecto a lo que el digital ha aportado a la representación simbólica de la muerte en el cine de terror contemporáneo: en realidad, el espejo de la cámara de Mark no es más que la mini pantalla que incorpora una cámara Dv, pantalla que puede girarse hacia el que es grabado y oficiar de espejo. La compulsiva necesidad de filmar se encuentra, en el digital, con una pulsión de muerte que le es innata: si *El fotógrafo del pánico* evidencia no ya la condición de *voyeur* del cineasta-espectador-asesino (entonces sería una película de Hitchcock), sino el deseo mortífero de la mirada, el digital hace cierta la célebre frase de Cocteau («el cine es la muerte trabajando»). Bertrand Tavernier se preguntaba hasta dónde tenemos derecho a llegar para buscar emociones, tomando como pretexto *Relámpago sobre el agua* [Lighting Over Water, Nicholas Ray y Wim Wenders, 1979]. No cuestionaba la calidad de la película de Wenders, a la que consideraba sublime, sino su derecho de filmar la agonía de un desconocido. Sería discutible si el pacto de caballeros que se admiran sobre el que se sustenta *Relámpago sobre el agua* es solo un espectáculo de vampirismo, porque como dice Serge Daney, «se cree con demasiada facilidad que la cámara deshace las poses,

hace caer las máscaras, pero una cámara no capta sino máscaras y reflejos». ¹⁷⁵ Cuando Tavernier se hacía esa pregunta, el digital aún no había documentado la muerte de decenas de Seres Cualquiera en un género, el de terror, que no conoce moral, aun siendo uno de los más moralistas.

«En la sala de montaje, había una televisión: de un lado la mesa de montaje, del otro la Betamax. Miramos el film en la mesa de montaje, después giramos para mirar el vídeo. Era impresionante, porque el vídeo resultaba casi una forma de observar detrás de las imágenes de 35; dicho de otro modo, una forma de mirar las condiciones de rodaje (las luces, el trabajo)» ¹⁷⁶ o una forma de mirar cara a cara a la muerte, que es lo que el vídeo revela en *Relámpago sobre el agua*.

En primera instancia, Wim Wenders se desentendió del montaje final de la película para preservar el objetivo inicial del proyecto, un film de ficción protagonizado por un hombre que quiere volver a respetarse antes de morir. Encomendó la tarea a su montador habitual, Peter Przygodda, que reconstruyó el material grabado desde un estilo puramente documental, potenciando lo que tenía de crónica de degradación física de un cuerpo enfermo. Insatisfecho con el resultado, Wenders retomó el montaje haciendo uso de las imágenes en vídeo grabadas por uno de los actores de la película, Tom Farrell, con la intención de realizar un *making of*. Las imágenes limpias, acabadas, transparentes, que formalizan el optimismo de Nicholas Ray; las ganas de proseguir el rodaje, de continuar siendo el protagonista de su propia existencia, corresponden al soporte en celuloide. Las imágenes sucias, bruscas, instantáneas, que rompen perspectivas o huyen repentinamente hacia un detalle del encuadre, formalizan la desesperanza de Ray y corresponden al soporte vídeo. Acaso sería demasiado trivial identificar el cine con la vida y el vídeo con la muerte, pero sí es cierto que el vídeo funciona como espacio negativo de la vida o como el más allá de su esencia. El celuloide admite con reservas que no puede captar la realidad en su dimensión más descarnada y el vídeo, capaz de ver *detrás* de las imágenes o de poner de manifiesto su interioridad, acude en su ayuda para compensar el desequilibrio. En el segundo montaje de *Relámpago sobre el agua*, Wenders rebaja notablemente la presencia de las imágenes en

¹⁷⁵ DANEY, Serge, «Wim's Movie», *Cine, arte del presente*, o. cit., pág. 78.

¹⁷⁶ WELSH, H., «Cinéma et Vidéo dans Nick's Movie», *Jeune Cinéma*, n.º 134, abril-mayo 1981, pág. 15. Citado en DUBOIS, Philippe, MÉLON,

Marc-Emmanuel y Colette DUBOIS, «Vidéo y cine: interferencias, transformaciones, incorporaciones», en Philippe Dubois (ed.), *Vidéo, cine, Godard*, o. cit., pág. 90.

vídeo que documentan la enfermedad de Nicholas Ray y las sustituye por imágenes en vídeo de la preparación y desarrollo del rodaje. Se efectúa de este modo una operación de desplazamiento, de la muerte que trabaja al cine trabajando, de la muerte que trabaja a la ficción de dos directores trabajando juntos. El fundamental ensayo de Philippe y Colette Dubois y Marc-Emmanuel Mélon sobre la película explica de forma diáfana cuál es el papel del vídeo en este proceso: si es evidente que Wim Wenders quiere introducir una distancia con Nicholas Ray para no aparecer como el parásito ante el cadáver idolatrado, el vídeo le ayuda a romperla. La intrusión de las imágenes de vídeo mostrando el ensayo de ciertas escenas entre Wenders y Ray sirve para acortar esa distancia, para decirnos que esa distancia es la ficción que nos ayuda a soportar la tristeza de ver la muerte de un gran cineasta. La distancia «entre Wim y Nick, entre el padre y el hijo, entre Europa y América, entre el cine europeo y el cine norteamericano»¹⁷⁷ se salva tendiendo un puente, untando la grieta con una argamasa que se contagia de lo real. Cuando, al final de *Relámpago sobre el agua*, Nicholas Ray grita «¡Corten!», agotado y sin nada más que añadir, Wenders contesta «¡No corten!». No se trata de una llamada al morbo: en realidad ese grito es la prueba de que es la presencia de la cámara la que prolonga la vida de Ray, es el vídeo el que evita que nos llevemos un pedazo de la muerte del cineasta como recuerdo. ¿Está Wim Wenders manifestando que la vida continúa o que el cine debe continuar agonizando? El vídeo es el puente entre las dos opciones: en palabras de Dubois, es «la venda de una herida que él mismo ha abierto».

El impulso de Wenders al gritar «¡No corten!» se ha transformado en el impulso del cine de terror al gritar «Grábalo todo». Del fragmento de muerte que se nos privaba hemos pasado a la muerte total, que lo impregna todo. *[Rec]* [Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007] ofrece un espectáculo similar al de *Monstruoso* en lo que respecta al uso del digital como dispositivo de máxima subjetivización de la muerte-propia. Ángela Vidal (Manuela Velasco), reportera de un programa de televisión, habla durante todo el metraje con el cámara, Pablo, invisible para el espectador, mientras graban la progresiva conversión en zombis de todos los habitantes de un edificio del Ensanche barcelonés y de los bomberos que han llegado para socorrerlos. La insistencia del «grábalo todo» que Manuela increpa repetidamente a Pablo puede entenderse como

¹⁷⁷ DUBOIS, Philippe, MÉLON, Marc-Emmanuel y Colette DUBOIS, «Vídeo y cine: interferencias, transformaciones, incorporaciones», o. cit., pág. 89.

una prolongación del discurso crítico sobre la telerrealidad de *La muerte en directo*, aunque también funciona como justificación de una filmación que de otro modo parecería escasamente verosímil. Está claro que el digital hace infinita la pulsión escópica, permite que la mirada sádica que impone el cine de terror se eternice. Sin embargo, no es esto lo que ahora nos interesa: porque, en *[Rec]*, a veces la cámara se contagia del virus que convierte a los humanos que graba en violentos infectados. Aparecen arrugas en la imagen, el sonido se pierde y se recupera, las voces se ralentizan: como prolongación maquínica del ser humano, la cámara es un organismo vivo que se infecta y que muestra síntomas de muerte. El digital permite, en cierto modo, que sea un muerto viviente el que filma: es, lo decíamos antes, la muerte filmándose a sí misma en ese momento en el que el velo transparente que separaba al Tú del Yo se vuelve gaseoso, ya no se puede ver: el momento en que la consciencia del Tú no puede rescatar al Yo de la muerte, porque está tan muerta y tan viva como él.

Diary of the Dead [George A. Romero, 2007] plantea un dilema muy parecido al de *[Rec]*. La resurrección de los muertos sorprende a un grupo de estudiantes filmando con una cámara digital su proyecto de fin de curso, que se convierte, a partir de entonces, en el documental del fin del mundo tal y como lo conocemos (documental que no por azar se titula *The Death of Death*). Romero utiliza el digital como registro de la destrucción en un camino que va de lo exterior —el bosque donde ruedan estos alumnos— a lo interior —la habitación del pánico donde montarán la película para luego colgarla en la red—, del drama colectivo a la tragedia individual, de lo oscuramente abierto a lo herméticamente cerrado. El digital contrae la perspectiva sobre el mundo a medida que la aumenta hiperbólicamente: si el objetivo de crítica de *[Rec]* era la telerrealidad, en *Diary of the Dead* es la sociedad de la hiperinformación. «Cuántas más voces hay, más parcialidad. Al final todo es puro ruido», dice Debra (Michelle Morgan), la narradora. Por una parte, internet permite acceder a una verdad acallada por los medios oficiales, pero, por otra, las mentiras se propagan a la velocidad de la luz, transformándose en la verdad colectiva del superviviente, del converso a la fe de la teleobjetividad. Paul Virilio señala hasta qué punto la cronopolítica modelada a partir de la invención del ferrocarril ha convertido nuestra visión del mundo en una máquina que «destruye el horizonte», que aplasta las nociones de tiempo y espacio. Con las nuevas tecnologías, el tiempo real corta la relación del tiempo con el tiempo histórico, sustituyendo a este por un tiempo mundial. Romero estaría completamente de acuerdo con Virilio: ese tiempo mundial es el tiem-

po real que no nos deja pensar ni decidir, haciendo de su tiranía el modo más eficaz de acabar con el poder de la democracia.

¿Qué ocurre bajo el signo del digital subjetivo? No podemos hablar de la mirada del *voyeur* porque en ella hay una distancia que aquí se aniquila. Ahora se produce un encuentro entre una realidad que se descubre y se desea y un ojo que es una máquina deseante, capaz de pisar cadáveres y reventar cabezas por grabarlo todo, por absorber esa realidad en todas sus dimensiones. El digital hace que ese ojo sean millones de ojos, que todos veamos a la vez que somos vistos. El yo que registra hace posible que el mundo observe. «La potencia de registro», como dice Arnaud Macé, «ha devenido inmanente».¹⁷⁸ Todo se graba y se subdivide, organizándose como un sistema caótico (un rizoma) que tiende al infinito, que rechaza toda estructura pero se nutre de n multiplicidades. No se puede sino continuar grabando, aunque los zombis amenacen con robarte la cámara. El producto de esa grabación será un magma discontinuo de fisuras y sinapsis, lo que Deleuze llama un «sistema aleatorio de probabilidades». Mientras tanto, la batalla es la misma, solo que en el enfrentamiento entre la realidad y el deseo de registrarla aparece una máquina que no es sino extensión directa de ese deseo.

La secuencia de arranque de la película de Romero, en la que un cámara de televisión filma la resurrección de dos inmigrantes asesinados por su padre, que a su vez se ha suicidado, plantea, en este sentido, un dilema interesante. Primero, el cámara graba la escena adaptándose a la norma del periodismo de sucesos: encuadra y enfoca, filma a un coche de policía, le pide a una ambulancia que avance porque tapa la acción, se sorprende al ver al conductor de la ambulancia comiendo un bocadillo mientras sus compañeros cargan un cadáver en la parte de atrás y graba la entrada de la reportera, cuando de pronto advierte, al fondo del plano, cómo uno de los muertos se levanta y muerde a un policía. Hay un movimiento fulgurante de reencuadre, una reacción nerviosa, una corriente eléctrica que pone en funcionamiento el mecanismo generador de la película. En realidad, es como asistir a un nacimiento o a un retorno a los orígenes: como si los Lumière, de repente, hubieran descubierto que, después de todo, podían mover la cámara para buscar la luz de la acción, el corazón de sus actualidades. Es la cámara que desea encontrando a su objeto de deseo. Es, en realidad, una secuencia de alto voltaje erótico: el digital está procreando, descubre su órgano reproductor, penetra la realidad y (re)descubre el cine. Al final de *Diary of the Dead*, Debra, que es la voz delegada de Romero, se pregunta si vale la pena salvar a la humanidad después de

¹⁷⁸ MACÉ, Arnaud, «Voir venir les morts», *Cahiers du cinéma*, n.º 635, junio de 2008, pág. 37.

haber visto las imágenes de unos paletos torturando a zombis. Es un final calcado al de *La noche de los muertos vivientes* [Night of the Living Dead, 1968], pero el digital proyecta el discurso nihilista de Romero hacia una conclusión insólita: no es extraño que la muerte haya muerto cuando lo único que nos queda después del fin es una imagen mutante, proteica y sin tiempo.

3.11.2. El retorno del Cuerpo sin Órganos

En un perspicaz análisis de dos películas de Lucio Fulci, *Miedo en la ciudad de los muertos vivientes* [Paura nella città dei morti viventi, 1980] y *El más allá* [L'aldilà, 1981], Patricia MacCormack recurre a lo que Gilles Deleuze y Félix Guattari denominaron Cuerpo sin Órganos (CsO) para describir los mecanismos del deseo en el espectador de cine de terror. El artículo rechaza la teoría del psicoanálisis que, con sus rígidos esquemas de interpretación, pretende encerrar en una red de significados la rebelión de los cuerpos que Fulci propone en estos films. MacCormack opina que la aficción no es lo mismo que la identificación: más allá del placer, más allá de la catarsis, de la violencia y de la agresión, existe la necesidad del fanático del cine de terror de sentirse *de otra manera*. El terror, dice MacCormack, nos fuerza a desestabilizar nuestra identidad de modo que las definiciones de los significados y los deseos de esos cuerpos que miran, de esos cuerpos de espectador, pueden ser multiplicadas. Estamos, por supuesto, en el reino del CsO, el cine de terror le pertenece. ¿En qué sentido?

Las imágenes de *El más allá* y *Miedo en la ciudad de los muertos vivientes* declaran la guerra a las organizaciones y a los principios organizativos: de la narrativa, del movimiento causal y su consecuencia, y del cuerpo (...). El Cuerpo Sin Órganos en la pantalla forma el Cuerpo Sin Órganos reorientando y creando nuevas oportunidades: la violencia genera placer, el placer no se siente por cosas que conservan sino que destruyen el cuerpo. El asco es deseo, y el mundo real es substituido por el más allá del mundo, que fuerza una reorientación de todas las leyes de la realidad; esta distorsión es su propia forma de placer a través del desorden, la muerte del espectador psicoanalítico.¹⁷⁹

¹⁷⁹ McCORMACK, Patricia, «Zombies without Organs», en Shawn McIntosh y Marc Leverette (eds.), *Zombie culture. Autopsies of the Living Dead*, Maryland, Scarecrow Press, 2008, pág. 96.

A partir de una expresión de Antonin Artaud, Deleuze y Guattari modelan el CsO como un concepto que se rebela contra lo sistemático, lo establecido, lo normativo. El CsO se opone al organismo (que ordena al cuerpo), a los valores y significados (que ordenan la conciencia) y a la subjetivación del Yo (que ordena la identidad). El CsO saca toda la artillería pesada contra el psicoanálisis, que ha impuesto unos parámetros de normalidad neurótica según los cuales el Yo puede construirse y comprenderse en una sola relación con el cuerpo, en una sola relación con su significación y su individuación. Deleuze y Guattari contraponen la experimentación a la interpretación. Hay que partir de nuestras diferencias (o de las multiplicidades) para hacerse un CsO. Solo somos iguales en nuestra diferencia, lo que significa que no somos cuerpos organizados, sistemáticos. El devenir-zombie es un feliz devenir hacia la anarquía de los órganos o del vacío del cuerpo. En ese sentido, el cine de Lucio Fulci es muy representativo de la tendencia de cierto cine de terror hacia el CsO: en *El más allá*, todos los cuerpos atacados por las fuerzas del infierno están condenados a vaciarse —el globo ocular sale de su órbita, la araña saca la lengua de su víctima con sus patas, la carne y el hueso de un cadáver se derriten en un líquido ácido, informe— en una traslación literal del concepto de Deleuze y Guattari. Ese vaciado completo contagia al relato de una desestructuración que destruye su posibilidad. Es entonces cuando nuestra relación con la imagen se resiste al lenguaje y al significado, cuando en palabras de McCormack esa relación no es ni predecible ni legible, y nuestro vínculo con el cuerpo se hace más misterioso, más difícil de determinar. Es, en definitiva, lo que propone el concepto de «Nueva Carne» creado por Cronenberg: si tenemos en cuenta que la palabra «enfermo» procede del término latín «infirmus», que podría traducirse como «perder la firmeza», no debería resultarnos extraño que el catálogo de enfermedades que propone el primer tramo de la filmografía del cineasta canadiense proclame la necesidad de un organismo flexible, sin jerarquías conocidas, sin contornos, un cuerpo que, como dicen Deleuze y Guattari, deje de ser organismo: «El cuerpo es el cuerpo. Está solo. Y no tiene necesidad de órganos. El cuerpo nunca es un organismo. Los organismos son los enemigos del cuerpo».¹⁸⁰ A lo que Cronenberg responde: «¿Qué pasaría si alguna de estas películas fueran un ensayo para la vida después de la muerte, o para una vida transmutada: una vida que se haya transformado

¹⁸⁰ DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI, *Mil mesetas*, Valencia, Pre-textos, 2002, pág. 163.

en algo más?». ¹⁸¹ Cuando, en *La mosca* [The Fly, 1986], Seth Brundle confiesa dedicarse a la construcción de los cuerpos —«los desintegro y los vuelvo a construir»—, Cronenberg está demostrando la necesidad de ese más allá del cuerpo que está en el cuerpo mismo.

Cuando en *Vinieron de dentro de...* [Shivers, 1974] el doctor Emil Hobbes (Fred Doederlein) crea un parásito de laboratorio que coloniza el cuerpo humano para convertirse en una mezcla de afrodisíaco y enfermedad venérea, en realidad lo que está buscando es el motor de una revolución contra lo idéntico, lo organizado, lo establecido, encarnado en ese rascacielos de líneas frías y corazón de cemento y cristal llamado edificio Starliner. El resultado de su experimento es la transformación de sus inquilinos en zombis sedientos de sexo y sangre, un auténtico CsO que nos introduce en una realidad esquizoide, inestable y alucinatoria, la única realidad posible que se desarrolla a través del deseo de la multiplicidad de intensidades. Deleuze y Guattari hablan de la necesidad de experimentación, pero también hablan de las dosis, de encontrar las dosis, de concebir el CsO como un límite que no se alcanza pero al que hay que aspirar y que puede ser dinamitado por el exceso. La experiencia de la muerte a la que se someten buena parte de los personajes del cine de Cronenberg abre las puertas para esa «Nueva Carne» que los atormenta pero les fascina. Creen que son ellos los que desean la muerte, pero se equivocan: es la muerte quien los desea a ellos, y es ese deseo el que convierte a la muerte en un CsO.

En su memorable adaptación de *Crash* [1996], que J. G. Ballard escribió con la intención de fotografiar la energía que despiden la colisión del sexo con la muerte, Cronenberg llevó al extremo su concepción del CsO liberándose de las ataduras del cine de terror y aparcando las mutaciones corporales de cariz fantástico para atender a las heridas físicas que produce ese deseo de romper con la individuación, con la subjetivación, con el organismo. La comunidad de adictos a los accidentes de coche que protagoniza *Crash* está negando la sistematización de su propio deseo a la vez que toma la muerte como un jeroglífico que puede descifrarse pero no resolverse. «Al mismo tiempo que la muerte es decodificada, pierde su relación con un modelo y una experiencia y se vuelve instinto», afirman Deleuze y Guattari. «Allí donde los códigos están deshechos, el instinto de muerte se apropia del aparato represivo y se pone a dirigir la circulación de la libido (...) Podemos pensar, entonces, en deseos liberados, pero que, como cadáveres, se alimentan de imá-

¹⁸¹ RODLEY, Chris (ed.), *Cronenberg por Cronenberg*, Barcelona, Alba, 2000, págs. 230-231.

genes. No se desea la muerte, pero lo que se desea está muerto: imágenes». ¹⁸² Sorprende que estas palabras fueran escritas mucho antes de que la obra de Cronenberg tuviera la envergadura suficiente como para generarlas, pero parece como si Deleuze y Guattari las hubieran pensado al calor de un programa doble compuesto por *Crash* y *Videodrome* [1982]. No hay más que recordar las fotografías de coches machacados tras un accidente, o las instantáneas de cadáveres, cicatrices y ortopedias, o los vídeos de accidentes simulados con maniqués en *Crash*, en la que Vaughan (Elias Koteas), el ideólogo de esta secta sin nombre, recrea el mortal accidente de una celebridad, James Dean (en la novela era Elizabeth Taylor: la celebridad muerta o decadente; ni no-viva ni no-muerta, porque de ella pervive una imagen idealizada), para reconocer la cercanía del ideario de Cronenberg con el de Deleuze y Guattari.

Videodrome ilustra con claridad ese deseo de lo muerto que toma la forma de una imagen. Es la recepción de un canal de televisión clandestino, dedicado a emitir escenas de sexo y tortura extremos, la que inculca el virus de la metamorfosis en Max Renn (James Woods), propietario de una emisora de televisión local. Cronenberg se ocupa de que la imagen electrónica y los aparatos que la generan o emiten adquieran una dimensión orgánica –la televisión que succiona la cabeza de Max Renn, la cinta de vídeo que respira en sus manos– que desorganiza el relato, que provoca una metástasis narrativa que transforma a la película y al punto de vista que la sostiene en un CsO en potencia. El gurú de los ‘mass media’ Brian O’Blivion (Jack Creley), trasunto catódico de Marshall McLuhan, advierte a Renn desde una grabación en vídeo:

Yo tuve un tumor cerebral y veía visiones. Creo que las visiones causaron el tumor y no lo contrario. Podía sentir cómo las visiones se transformaban en carne, en carne incontrolable (..) La pantalla de televisión es la retina del ojo de la mente, por lo tanto la pantalla de televisión es parte de la estructura física del cerebro.

Al principio, fue la imagen. Al final, fue la imagen entrópica o la imagen como muerte: como si Cronenberg nos quisiera avisar de que todo empieza y podría acabar en un mismo punto, pero metamorfoseado, se diluyen las fronteras que separan la realidad de la imaginación para convertir la mirada de Max Renn en un magma de fantasías eróticas y violentas que son una realidad

¹⁸² DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI, *El anti-Edipo: capitalismo y esquizofrenia*, Barcelona, Paidós, 2009, pág. 348.

unívoca pero múltiple. El discurso de *Videodrome* sobre el poder de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías parece tener la dimensión apocalíptica de las teorías de Debord o Baudrillard sobre la sociedad del espectáculo y la era del simulacro, pero pronto entenderemos que lo que quiere Cronenberg está lejos de la visión apocalíptica de estos filósofos: su objetivo es diseccionar el deseo del hombre por la muerte como si ya fuera la muerte quien deseara por él. Así como los médicos forenses hacen autopsias para obtener la verdad de sus cadáveres, *Videodrome* examina las vísceras de una imagen de muerte que genera otras, que contagia al que mira. No por casualidad las primeras escenas del canal Videodrome que captan la atención de Max Renn son propias de una «snuff movie», grabaciones reales de torturas y asesinatos que las leyendas urbanas venden como ciertas. Esa imagen de muerte es una imagen electrónica en un estado atávico, primigenio, aún desprovista de la cualidad etérea, invisible, de la imagen digital. Cronenberg cree que el vídeo es el cine hecho carne: de ahí que el momento en que Max Renn introduce una cinta de VHS en una hendidura que, a modo de vagina gigante, se ha abierto en la mitad de su vientre, delate la fisicidad instintiva de esa imagen que desea penetrar y ser penetrada, hermafrodita en su voraz apetito sexual. En un perspicaz análisis de la obra de Cronenberg, Steven Shaviro apunta que, al contrario de lo que pensaba Baudrillard, lo real no se pierde, no desaparece en la imagen electrónica, sino que muta, sufre y se transforma en algo que llora y sangra y experimenta el placer y el dolor. De ahí que la hendidura que se abre en el vientre de Max sea la prueba latente de su repentino hermafroditismo, vagina dentata hambrienta de píxeles, pero también metáfora de un vínculo entre la superficie –la piel, la carne, la pantalla– y las profundidades –las vísceras del cuerpo pero también del aparato reproductor de cintas–.

La señal de Videodrome es una función del medio, no del mensaje, y esa función destruye los mecanismos de la representación clásica. Cuando la visión es tecnológicamente racionalizada y proyectada en el cuerpo, sus efectos psicológicos se colocan por encima de la ideología y los contenidos de la representación. En palabras de Shaviro, «la función de la visión ya no es mostrar sino excitar a los nervios directamente. La visión no es una fuente neutral de información sino una herida abierta, una violación de la integridad del cuerpo».¹⁸³ Shaviro subraya que la secuencia en la que a Max se le abre el vientre es el momento en que este se da cuenta de que no puede ser separado

¹⁸³ SHAVIRO, Steven, *The Cinematic Body*, o. cit., pág. 140.1.

de su deseo, transformándose en lo que Deleuze denominaría una «máquina deseante». Cuando los ejecutivos de la compañía Spectacular Optical lo programan para matar introduciéndole una cinta de vídeo, la pistola se funde con su mano, el plástico, la carne y el metal en un solo cuerpo. En cierto modo, Max Renn se transforma en su propia imagen del futuro: la última secuencia de *Videodrome* lo muestra suicidándose después de ver su imagen suicidándose en un aparato de televisión que proclama las bondades de la Nueva Carne. «La muerte no es el final (...) Tu cuerpo ha sufrido muchos cambios, pero solo es el principio, el principio de la Nueva Carne. Tienes que llegar hasta el final. Transformación total (...) Para convertirte en carne nueva primero tienes que matar a la vieja. No temas, no temas dejar tu cuerpo morir». Así como Deleuze pensaba que la nueva imagen es la imagen de un pensamiento sin imagen, Cronenberg cree que el nuevo cuerpo es un Cuerpo sin Órganos, una colección de intensidades que suprime el conjunto de significancias y subjetivaciones —el fantasma del psicoanálisis— que antes coartaban su existencia. Quizás la idea más revolucionaria de *Videodrome* sea que ese CsO es producto del sistema de poder capitalista, que lo ha generado creyendo erróneamente que puede manipularlo, moldearlo a su medida. Cronenberg no resuelve el porvenir de su CsO porque no sabe si se disolverá en un instante, atraído por la fuerza ordenante del aparato del Estado o la Gran Corporación, o permanecerá como génesis del lugar donde la materia pierde sus estratos para llenarse de mil, cien mil mesetas. Lo único cierto es que su película es pionera en trabajar el concepto de imagen electrónica como portadora de la mutación del cuerpo y de la mente que lo piensa en un todo desorganizado que podríamos llamar «ser post-humano».

3.11.3. El zombi como acontecimiento

Cuando Deleuze y Guattari explican qué significa el devenir-animal, insisten en que, al contrario de lo que dicta el estructuralismo, no les interesa clasificar a los animales en función de la semejanza o diferenciación de sus caracteres, sino de su población y propagación. De este modo, cuando hablan de los hombres-lobo o de los vampiros, lo hacen desde la conciencia de un movimiento transversal entre poblaciones heterogéneas, que no permite la producción filiativa. El concepto de «devenir» es obligatoriamente rizomático, y un rizoma no entiende de legados genéticos: «Nosotros oponemos la

epidemia a la filiación, el contagio a la herencia, el poblamiento por contagio a la reproducción asexual, a la producción sexual».¹⁸⁴ Existe, también, una política de los devenires-animales, que no es la del Estado ni la de las instituciones, una política que expresarían «grupos minoritarios, u oprimidos, o rebeldes, o que siempre están al borde de las instituciones reconocidas, tanto más secretos cuanto que son extrínsecos».¹⁸⁵ La política del contagio guía a estos seres que Deleuze y Guattari se encargan de analizar sin recurrir a la lectura mítica: la mordedura será el método de reproducción de los vampiros, pero también de los licántropos y de los zombis. Cualquiera que sea mordido por un zombi sabe cuál es su destino: vivir en un intervalo o ser un intervalo, existir en lo que separa lo vivo y lo muerto, lo humano y lo no-humano, la carne y la conciencia. Los zombis son seres-rizoma, que escapan a todo intento de clasificación, y son intervalos, intersticios que niegan la acción de los verbos «ser», «parecer» y «equivaler». Son incomparables en el sentido de que solo son idénticos a sí mismos, y en ese sentido son indistinguibles. El devenir-zombi es un devenir animal que se desarrolla en un tiempo de repetición: el zombi se expresa a partir de una rutina básica que busca satisfacer su hambre y su reproducción, otra vez repetirse en una reacción en cadena. Es un devenir sin origen pero tampoco sin final: nadie sabe con quién empezó ni cuándo acabará. Le tenemos miedo porque su existencia revela no solo nuestro futuro —el devenir-cadáver— sino también nuestro presente: llevamos la muerte dentro, la incubamos durante toda nuestra existencia.

Deleuze y Guattari insisten en que el único mito moderno es el mito de los zombies, porque es un mito del trabajo y, por tanto, de la sumisión, de la anestesia del pensar. La razón del capitalismo es su sinrazón, porque lo que lo sustenta es el capital, la expresión máxima de lo irracional. La mecánica bursátil es perfectamente asimilable, puede aprenderse y ponerse en práctica, pero a la vez es por completo delirante. El concepto de «sociedad» está ineludiblemente asociado al de represión, y es ahí donde, dicen, se revela el problema de un vínculo profundo entre el deseo libidinal y el campo social. Los zombis se debaten, pues, entre el pulso irracional de su naturaleza y el recuerdo de una razón productora, la del capitalismo salvaje, que los ha convertido en débiles, en esclavos, en adictos a sus propias pulsiones. En este debate también aparecen el fantasma, el pre-cuerpo, la posibilidad de un deseo liberado, que sería la

¹⁸⁴ DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI, *Mil mesetas*, o. cit., pág. 247.

¹⁸⁵ DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI, *Mil mesetas*, o. cit., pág. 252.

base de toda revolución. Hay que lograr que el deseo liberado quiera superar los límites de sus fantasías individuales; no reprimiéndolo, no jerarquizándolo, no socializándolo, sino propagándolo como una onda que genera otras y que acaba produciendo un discurso coral. Deleuze y Guattari apuntan la necesidad de que ese deseo colectivo cristalice en una organización revolucionaria, porque el capitalismo siempre está ampliando sus propios límites, absorbiendo las líneas de fuga que lo impulsan a buscar otras nuevas.

En este contexto, el zombi aparece como una figura ambigua, polisémica, ligada a la represión ejercida por el capitalismo, y a la vez entendida como una proyección de ese deseo liberado que podría quebrar el desarrollo infinito del programa capitalista. No es extraño, pues, que uno de los ensayos canónicos sobre el significado sociopolítico del cine de terror de los setenta hable del «retorno de los reprimidos», revulsiva teoría de un célebre artículo¹⁸⁶ escrito por el canadiense Robin Wood en 1979 que, por primera vez, ahondaba en el significado ideológico del cine de terror de los años setenta. Wood insistió en analizar aquella tendencia que, desde *La noche de los muertos vivientes*, había renovado la forma y el fondo del género respondiendo con agresividad a las circunstancias morales y políticas de la sociedad americana durante la guerra del Vietnam. Para Wood el verdadero tema del género de terror es la liberación de todo aquello que las estrategias de la civilización han reprimido u oprimido. En el cine de horror las pulsiones secretas del ser humano campan a sus anchas en forma de pesadilla, y su triunfo solo se ve abortado por el final feliz, que reinstaura los códigos del statu quo y, por tanto, de la represión que había liberado. La teoría de Wood conjuga con habilidad postulados freudianos y marxistas, tomando como centro neurálgico la figura del Monstruo como proyección simbólica de las energías reprimidas por la familia patriarcal, unidad mínima de significado del capitalismo. Con una cierta predisposición a la jerarquización ideológica, y despreciando (de forma hartamente discutible) a los cineastas que consideraba reaccionarios (entre los que destaca, sorprendentemente, David Cronenberg) en favor de los progresistas (George A. Romero, Tobe Hooper), Wood abría, sin embargo, una importante brecha en los estudios culturales sobre cine, llegando a una conclusión especialmente reveladora: que el cine de terror es el cine de la revolución, o lo que es lo mismo, es el género que refleja más fielmente, en su exploración de las relaciones entre identificación escópica y catarsis colectiva, la

¹⁸⁶ WOOD, Robin, «An Introduction to the American Horror Film », en Robin Wood y Richard Lippe (eds.), *American Nightmare: Essays on Horror Film*, Toronto, Festival of Festivals, 1979, págs. 7-28.

reivindicación de la anormalidad como máxima expresión de una ética libertaria. ¿Qué mejor espacio programático para celebrar la realización de ese deseo liberado del que habla Deleuze, aunque el capitalismo quiera volver a absorberlo, a liquidarlo o a dilatar su llegada?

Las películas de muertos vivientes son perfectas para entender el significado sociopolítico del género. Desde *La noche de los muertos vivientes*, donde la sociedad civil y la sociedad zombi parecen dos caras de la misma moneda, hasta *La tierra de los muertos vivientes* [Land of the Dead, 2005], donde los zombis visten las ropas del proletariado, la tetralogía de George A. Romero —apoyada en un quinto título, *The Crazies* [1973], cuyo punto de partida (un pueblo empieza a volverse loco por culpa del agua contaminada) es bastante parecido al de *28 días después* [28 Days Later, Danny Boyle, 2004]— nace con una clara intención de denuncia social (intención corregida y aumentada en *El ejército de los muertos* [Homecoming, 2005], que Joe Dante sitúa con perspicacia en los albores de la guerra de Irak). Los zombis de Romero son máquinas de consumir carne, no hacen más que prolongar la lógica del capitalismo que los vio nacer, que los creó. Funcionan como perfecta metáfora del canibalismo moral al que nos condena la sociedad de consumo, son el reflejo de nuestro futuro, la imagen de aquello innombrable, indecible, en lo que nos convertiremos. En *Zombi* [Dawn of the Dead, 1978] Romero imaginó una feroz alegoría del capitalismo partiendo precisamente de la imagen de un grupo de supervivientes al apocalipsis encerrados con una horda de zombis en un centro comercial. Los zombis vagan entre los maniqués en la sección de deportes, recordando con vaguedad los consumidores que fueron cuando estaban dominados por el aparato del Estado. El concepto de zombi está íntimamente unido al de la clase obrera: no estaría de más recordar que los únicos zombis auténticos de los que parece tenerse noticia están en Haití y no son más que cadáveres que, previa sustracción del alma mediante rituales de magia negra, trabajan como esclavos en los campos de los terratenientes.¹⁸⁷ Los zombis son, por tanto, la representación hiperbólica del infierno del proletariado.

¹⁸⁷ Para más información: HARPUR, Patrick, *El fuego secreto de los filósofos*, Girona, Atalanta, 2005. Sarah Juliet Lauro y Karen Embry destacan también la dimensión revolucionaria de los zombis haitianos. Las prácticas de vudú se usaban a menudo para comunicar el odio hacia la raza blanca que finalmente cristalizaría en la revolución haitiana. En Haití solo la magia podía convertir a un individuo en un zombi. El concepto de «zombi» es una importación colonial, dado que Estados Unidos ocupó la isla y se apropió de esta figura capital de su folclore. LAURO, Sarah Juliet y Karen EMBRY, «A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism», en <http://boundary2.dukejournals.org/cgi/reprint/35/1/85.pdf>.

Por separado, son torpes y débiles, y evocan, en su lenta inestabilidad, a un mendigo herido. Solo a través del gregarismo, de la sublimación del lema «la unión hace la fuerza», podrán vencer a sus explotadores.

Si el Monstruo aglutina las energías reprimidas del hombre, como una pantalla que absorbe las sombras de su psique, también es, en cierto modo, el portavoz de la revolución, el grado cero de una civilización irracional que necesita acabar con el orden establecido. Lo horizontal se rebela contra lo vertical: las vastas extensiones de zombis que rodean el centro comercial de *Zombi* o el rascacielos de *La tierra de los muertos vivientes* son la masa indiferenciada pero poderosa que vuelve del Otro Lado para vengarse. La masa de zombis constituye una conciencia sin conciencia: carecen de dimensión trágica porque excluyen por completo la noción de identidad, de yo. Los zombis existen solo en lo inmediato, su realidad es la carne que pueden tocar y comer; en fin, su realidad existe en función de si la pueden devorar o no. Son lo que el crítico Philip Brophy considera yos desecados, a los que se ha desprovisto de la energía para pensar en su posición en el espacio y en el tiempo. Es ahí donde surge la identificación entre el espectador y el zombi: ellos encarnan la despersonificación contemporánea, la falta de anclajes, la deriva identitaria; como nosotros, ellos utilizan el cuerpo para entender una realidad que les supera.

En su afinada descripción del modus operandi del zombi de las películas de Romero, Philip Brophy parece adelantarse en unos cuantos años a la idiosincrasia de los zombis veloces de Boyle y Fresnadillo. ¿Qué ocurre con los zombis de la era digital, los que son filmados desde la antinomia de la imagen fotoquímica? Ahora los muertos no se levantan de la tumba, están enfermos de ira y solo piensan en contagiar a los hombres sanos para unirlos a su causa. También usan su cuerpo para entender, pero lo importante ya no es la textura de la carne, su dimensión física, sino el virus y su transmisión; de ahí que las clásicas escenas de canibalismo del cine de Romero hayan desaparecido. Nadie necesita pararse, porque una sola gota de sangre o saliva son suficientes para pasar al Otro Lado. Los de *28 días después* o los de *28 semanas después* [28 Weeks Later, Juan Carlos Fresnadillo, 2007] son zombis de la era del post-sida, zombis de la era de la gripe A; ni siquiera son zombis, son infectados. Son partículas elementales de la sociedad de la información que entran en nuestras casas para comunicar su revolución. Son los fonemas de la rebelión, los bits de la anarquía social, pero también son el enjambre sin conciencia de una cierta idea de lo post-humano.

Marx dio una definición muy certera de lo que sería el ser post-humano cuando hablaba de la eficiencia de la economía a gran escala, basada en una división del trabajo que transformaría al trabajador en un apéndice de la máquina. Parece que estuviera pensando en la filosofía cyberpunk, que ha hecho del cibernético, de la unión de la carne y el metal, la sublimación de lo post-humano. Según N. Katherine Hayles, el sujeto post-humano es «un amalgama, una colección de componentes heterogéneos, una entidad material y de información cuyos límites están sometidos a continuas construcciones y reconstrucciones».¹⁸⁸ A menudo estas construcciones y reconstrucciones transforman al sujeto a través de la tecnología, lo prolongan y lo asexualizan en una versión metálica del Max Renn de *Videodrome*. Aquí se aspira a una trascendencia de la carne y el sujeto: como ocurre con la imagen digital, se aspira a un «más allá». La inoculación de un virus ya supone la intervención en un cuerpo, por lo que resulta totalmente lícito hablar de post-humano cuando hablamos de los infectados del díptico firmado por Boyle y Fresnadillo. En un mundo en que las emociones se han cansado de morir, resulta lógico que ese sujeto post-humano (que es el zombi contemporáneo) se transforme en el símbolo de nuestras dudas sobre lo que entendemos por humanidad. En un excelente ensayo sobre la condición post-humana del nuevo zombi, Sarah Juliet Lauro y Karen Embry recurren para definirlo al concepto de «liminaridad», concepto acuñado por el sociólogo británico Victor Turner para designar la forma en que muchos individuos exceden las limitaciones impuestas por las sociedades. Según Lauro y Embry, la conciencia zombi desafía las ideas de sujeto y no-sujeto porque las transforma en algo obsoleto al encarnarlas a la vez. No reconcilia el sujeto y el objeto, como lo hace el cibernético a través de la hibridación, sino que se enorgullece de encarnarlos a ambos sin armonizarlos, como si se tratara de una antítesis que corre y muerde. Es, como la imagen digital, presencia y a la vez ausencia. La condición post-humana significa carecer de identidad, y esa carencia es la que le permite destruir las estrategias opresoras del sistema. Las destruye porque imposibilita imaginar ninguna que las sustituya. No ofrece ninguna respuesta porque es un ser sin tiempo, tan veloz que se transforma en punto de fuga, en los píxeles y en los vacíos que los separan. Lo post-humano vuelve a lo que para Virilio es la primera producción de la conciencia, la velocidad que es causa, idea anterior a la idea. Así las cosas, los infectados

¹⁸⁸ Citado en ROGERS, Martin, «Hibridity and Post-Human Anxiety in 28 Days Later», en Shawn McIntosh y Marc Leverette (eds.), *Zombie culture. Autopsies of the Living Dead*, o. cit., pág. 124.

digitales de 28 *días después* y 28 *semanas después* son final pero también son principio de un nuevo orden, de una nueva conciencia colectiva. «Lo que el zombi revela es que la inauguración de lo post-humano solo puede suponer el final del capitalismo», explican Lauro y Embry. «Uno tiene que morir para que el otro empiece. El zombi ‘sabe’ (el zombi no ‘sabe’ nada) que lo post-humano es el final de partida: es un devenir que es el final de los devenires. Esa es la razón por la que el zombi debe ser antirresolución y anticatarsis, y no puede hablar». ¹⁸⁹ Cuando nos convirtamos en seres post-humanos, ni siquiera podremos saber si habremos entrado en el reino de lo monstruoso o de lo liberador. No es el caso del cine, que ha encontrado en su cadáver redivivo, el digital, su manera de renacer entre el píxel y su intervalo: quizás por eso podemos calificar al cine digital de cine-zombi.

En la escena clave de 28 *semanas después*, Alice (Catherine McCormack), que ha sobrevivido a la infección siendo portadora del virus y que está aislada en una unidad médica militarizada, besa a su marido Don (Robert Carlyle), que la dejó a merced de los infectados para salvar el pellejo. El contagio vuelve a empezar y la zona segura de Londres se convierte en un infierno sin salida. La escena es de una violencia sofocante y demuestra hasta qué punto el contagio de un virus en las redes establecidas de la sociedad de la información ignora los parámetros de control que la regulan. El virus parece rebotar en las paredes del encuadre, agitando la luz y sometiendo a la oscuridad, produciendo una reacción en cadena que confunde a los humanos y a los infectados, y provocando el caos en la respuesta armada de los militares. Puede parecer que la escena encierra una venganza que se alimenta de la traición a los lazos familiares, de esa filiación que niega el devenir-animal. Recordémoslo: para que exista este, dicen Deleuze y Guattari, debe existir manada y contagio, pero también «un individuo excepcional, y con él es con quien habrá que hacer alianza». Ese individuo recibe el nombre de «anomal»: «Todo Animal tiene su Anomal. Entendemos este adjetivo caído en desgracia a partir de su forma sustantivada de raíz griega, “an-omalía”, que designa lo desigual, lo rugoso, la aspereza, el máximo de desterritorialización». ¹⁹⁰ Alice cumple la función de Anomal, como si en ella se concentrara la responsabilidad de un último, no se sabe si definitivo, devenir-animal que produce una manada, un rizoma incontenible que tiende a un límite incorpóreo pero que es manada o mezcla de

¹⁸⁹ LAURO, Sarah Juliet y Karen EMBRY, «A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism», o. cit.

¹⁹⁰ DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI, *Mil mesetas*, o. cit., pág. 249.

cuerpos. La existencia de Alice explica por qué el zombi digital ya no es un intervalo sino lo que Deleuze llama, en su *Lógica del sentido*, un acontecimiento. El acontecimiento sucede en un tiempo sin duración, porque los fragmentos de tiempo que lo componen son simultáneos. Su instantaneidad no neutraliza su estatismo, aunque solo acierte a definirse a partir del puro cambio. Su contradicción es la que pone el sí y el no en un mismo plano, en un mismo punto de realización. Esperamos a que llegue pero nunca acaba de terminar. Es un eterno devenir que se manifiesta en la ecuación imposible que identifica el «aún no» con el «ahora». En el cuerpo de estos infectados filmados en digital, los píxeles se mueven escapando de su propio presente, enseñando sin pudor la naturaleza contradictoria de la imagen digital en una furiosa paradoja: ni sujeto ni objeto, ni cuerpo ni espíritu, se transforma a la vez que sobrevive intacta, agarrada a su etérea fisicidad, repitiendo sus movimientos en un vacío que es todo simultaneidad. A la pregunta de por qué en el cine contemporáneo los zombis corren como alma que lleva el diablo, habríamos de responder que porque son acontecimientos que conservan la cualidad «entre» propia del intervalo pero que escamotean su efectucción; que no son «lo que sucede» sino «lo que debe ser comprendido». Acontecimientos porque son lo imposible: en su existir contradicen la lentitud propia de la naturaleza zombi. Otra muerte, quizás, si la entendemos como lo hace Blanchot: «Ella es el abismo del presente, el tiempo sin presente con el cual no tengo relación, aquello hacia lo que no puedo arrojarme, porque en ella yo no muero, soy burlado del poder de morir; en ella se muere, no se cesa ni se acaba de morir».¹⁹¹

3.12. EN LAS RUINAS DEL FUTURO

Mientras las excavadoras siguen su curso, devorando el barrio de Fontainhas, Vanda fuma heroína encerrada en su habitación, ocupada en encontrar restos de droga entre las páginas de un listín telefónico, hablando sin parar con su hermana Zita o con aquellos que quieren ir a visitarla, quizás hablando consigo misma antes de quedarse dormida. El ruido de los edificios en proceso de demolición se cuela por las paredes de una casa a la que le queda poco tiempo de vida, pero Vanda parece existir ajena a esa violencia urbanís-

¹⁹¹ Citado en DELEUZE, Gilles, *Lógica del sentido*, o. cit., pág. 160; BLANCHOT, Maurice, *L'espace littéraire*, Paris, Gallimard, 1955, pág. 160.

tica, como si aquello ocurriera en otro planeta, en otra dimensión donde el exterior no puede penetrar en la intimidad del interior. Pedro Costa se pasó casi dos años en el barrio, aprendiendo las rutinas de Vanda y sus alrededores, adaptándose al ínfimo espacio de una habitación, impregnándose del humo de la plata quemada, redescubriendo el cine al liberarse del productor, del director de fotografía, de los ayudantes, a veces dejándose acompañar por el ingeniero de sonido, Philippe Morel. Celoso de su objeto de estudio o de su modelo de claroscuro, Costa se desprende del exterior, lo separa, lo encapsula en su burbuja sin presencia humana, dándole a la ruina el valor plástico que le corresponde, pero aislando su belleza, poniéndola contra una pared imaginaria para filmar su ejecución. Solo apartando a Vanda, obligando a que las ruinas y Vanda no coincidan en su trayectoria, Costa logra ser justo, equitativo, encontrando un vínculo entre lo que desaparece y lo que se obstina en permanecer. Al final, después de la demolición de una casa marcada con una cruz amarilla, aún queda una columna maltrecha, casi deforme, pero columna al fin y al cabo. En la escena anterior, Vanda y Zita siguen en su habitación, colocadas pero indolentes, parecidas a esa columna, que parece impermeable al desaliento casi sin ser consciente de ello.

El digital pone en una balanza a la piedra y a Vanda. Pesan lo mismo. La cara de Vanda y los restos de la pared son del mismo color. Costa escogió la Panasonic DVX100 porque se adecuaba mejor a los colores del barrio, porque «el brillo y el resplandor de la Sony» no le gustaban. La imagen de esa cámara es casi monocroma, elimina los contrastes, aplasta a los personajes en el fondo que los acoge, o los pinta sobre ese fondo, los incrusta como si formaran parte del muro. El exterior y el interior acaban por ser muy parecidos, dos caras de una misma imagen reversible. El resultado es de una enorme plasticidad: las escenas de interior podrían ser obra de Caravaggio, con Vanda como eje de la luz de un cuadro tenebrista, cuerpo y alma alrededor del cual se organiza un juego de sombras, y las de exterior carecen de esa luz que aporta el elemento humano, amasijo de piedras, cimientos y muebles usados a los que les falta Vanda. La palabra mueve los píxeles de la imagen, dinamiza su composición, del mismo modo que el calor hace mover las moléculas del aire. Pedro Costa confesaba que el digital lograba algo que el cine solo había conseguido una vez con *Vampyr* [1932] de Dreyer: una película iluminada por los personajes. Costa rodó con tan poca luz, la luz era tan suave, que apenas alcanzaba a reflejarse en el rostro de Vanda o de Zita. Y entonces, milagrosamente, las dos únicas personas que vivían en esa habitación se transformaban en fuentes de

luz, como si el digital fuera capaz de expresar la luz de la penumbra, como si pudiera, en fin, fotografiar su aura: «Y esa luz creaba una sensación algo electrónica: debido a los píxeles, incluso la materia de las paredes empezaba a moverse un poco, como si la pared fuera falsa, una transparencia (...) A veces tenía la impresión de que era una animación coloreada que se movía un poco al fondo de la habitación».¹⁹² La cámara de Costa, a cuarenta centímetros de Vanda o a tres metros de la demolición, filma, en realidad, un tránsito: ese momento que precede a la transformación de un interior en un exterior.

La composición vertical de los encuadres del cine del portugués Pedro Costa se resiste, como explica Shigehiko Hasumi, a la horizontalidad de la causa-efecto. Es una manera de reforzar el proceso de congelado, el obsesivo estatismo de sus planos, lo que Deleuze denomina «la absolutificación del momento presente». En *No quarto da Vanda* [2000], Pedro Costa filma 130 horas de metraje con una cámara digital. Insiste en que practica un cine de la ausencia, en el que es más importante lo que se pierde que lo que se encuentra, aunque en la habitación de Vanda siempre están ella y sus amigos conversando mientras fuman o se inyectan los últimos restos de heroína. El silencio de *Ossos* [1997], que Costa también rodó en el barrio de Fontainhas, se aparta para dejar paso a los monólogos torrenciales y opiáceos de Vanda. ¿Quién es Vanda? Vanda es un poco de tiempo en estado puro: es lo que Deleuze llama un «autómata espiritual», una mujer que no sabe lo que significa un estímulo sensoriomotor, convertida ya en «un vidente sacudido por algo intolerable en el mundo, y confrontado con algo impensable en el mundo».¹⁹³ El espesor temporal de su monólogo interior, al que Costa encierra en encuadres del que no puede escapar, transforma a Vanda en una (de)mostración de su mundo, no en una metáfora. La insistencia de sus argumentos cíclicos es la prueba de que el tiempo necesita tanto del habla constante como del silencio puro para revelarse en su dimensión más libre. Es la literalidad de esos monólogos y su constante repetición, su apego al detalle verbal, la que le da sentido como personaje, y su sentido se conjuga en presente. Es ella, y el relato oral que genera, la que organiza las ruinas, las derivas, los invitados que se abisman en la crónica del barrio. Ella, estática, encima de la cama, tumbada o sentada, recortándose ante las paredes agrietadas de su habitación, es un movimiento que solo es presente.

¹⁹² NEYRAT, Cyril (ed.), *Un mirlo dorado, un ramo de flores y una cuchara de plata*, Barcelona, Prodimag, 2008, págs. 59-60.

¹⁹³ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 227.

En la siguiente obra de Pedro Costa, *Juventude em marcha* [2006], se produce una operación distinta: Vanda tiene una hija, el barrio de Fontainhas ha sido demolido, el protagonista es ahora Ventura, el padre adoptivo (¿o biológico?) de todos los desfavorecidos, incluida Vanda. Costa sugiere que ya tenemos con qué comparar, igual que le ocurre a Vanda. El espectador sabe de dónde viene, llena el vacío, Vanda ha cambiado una habitación verde o negra, a veces, por una blanca, con una televisión de fondo. Se opera un montaje, se produce un relato. Hay también un poco de incertidumbre, llamémosle suspense, porque Vanda se pregunta lo mismo que el espectador: ¿será capaz de tirar adelante esta nueva vida? La pregunta se conjuga en futuro: ¿y después? ¿Qué viene después?

Hay algo de Bresson en esto del «¿y después?». Hay algo de Bresson, y también de Straub y Huillet, a quienes Pedro Costa ha dedicado un hermoso documental, *Où gît votre sourire enfoui?* [2005], *making of de Sicilia!* [1999]. Como en el cine de aquellos, la imagen se ha tornado tectónica. En ella aparecen todas las capas de pasado como capas estratigráficas, lo que se filma —el personaje y su vacío, el monólogo y su contraplano silencioso, el espacio como fósil del universo y el ruido de fondo que genera— es la arqueología de un presente eterno que apunta a la serialidad. La arqueología del cine, o mejor, su geología. De ahí que haya tantas composiciones visuales repetidas en *No quarto da Vanda* y *Juventude em marcha*: los zombis de Costa, que se apoyan en los límites del encuadre o en las columnas derruidas del barrio de Fontainhas, son autómatas espirituales que se agarran a la fuerza de la costumbre para escapar de la muerte, que siempre está, agazapada, allá donde ni ellos ni nosotros podamos verla. La palabra de Vanda se convierte entonces en un testimonio de la demolición, otra palabra de vidente inscrita en un rostro desfigurado. Como bien dice Jean-Louis Comolli: «Vanda nos devuelve nuestro deseo de sentido como vano, nuestro deseo de vida como ya deshecho por la muerte que no queremos ver (ni siquiera hablo de “mirarla de frente”). Vanda nos lanza a la vanidad de estar vivo».¹⁹⁴

Rafael Argullol nos recuerda que, en cierto modo, la ruina, paisaje característico de la pintura romántica, es mucho más que una manifestación de la desolación o de la tristeza por el paso del tiempo; es también el acto de protesta contra una época que ya no sabe declinar lo heroico. ¿Por qué

¹⁹⁴ COMOLLI, Jean-Louis, «El anti-espectador, sobre cuatro films mutantes», en Gerardo Yoel (ed.), *Pensar el cine 2. Cuerpos, temporalidad y nuevas tecnologías*, Buenos Aires, Ediciones Manantial, 2004, pág. 72.

entonces la ruina se ha convertido en un recurrente motivo visual del cine digital? ¿Tiene que ver con el acto de protesta renovado contra una época donde lo heroico ya no puede tener lugar? Daniel Canogar sitúa la aparición de la ruina como *topoi* cuando la perspectiva cónica renacentista empieza a establecerse como norma. El trabajo sobre la profundidad desarrolla una nueva idea del espacio pero también del tiempo. Lo que está al fondo de una pintura no solo está lejos en el espacio sino también en el tiempo: es una manera de representar la coexistencia del presente y el pasado en un mismo plano. La perspectiva ofrece, por tanto, una dimensión histórica al relato de la pintura, logrando que lo pretérito y lo presente convivan en un mismo cuadro. La perspectiva ofrece la posibilidad de la representación de un palimpsesto, que, en arqueología, designa un yacimiento que es una mezcla de estratos, mezcla que impide que el arqueólogo distinga entre capas inferiores y superiores. Es lo que le ocurre a Jacques Austerlitz cuando piensa en lo que hay debajo de la londinense estación de tren de Liverpool Street, las capas de tiempo, los fósiles y las almas que se acumulan y se mezclan en los cimientos de la gran urbe, de los templos paganos de la civilización. Los gritos de los fantasmas de los internos de un antiguo hospital psiquiátrico rebotan en el suelo de la estación de la misma manera que lo hacen el aliento de los cadáveres que ya no pudieron ser enterrados en los cementerios de las iglesias de Londres, muertos que yacían bajo los campos pálidos. W. G. Sebald se convierte en el arqueólogo de las ruinas que otro arqueólogo contempla y analiza obsesivamente, en un tiempo que no es tiempo sino la pared del huracán, allí donde se concentra un juego de fuerzas opuestas, la centrípeta y la centrífuga. El arqueólogo del siglo XXI es el romántico del que hablaba Argullol: el responsable de convertir la ruina en prueba definitiva de un crimen perfecto, el que la civilización ha perpetrado contra un tiempo que ya no puede ser considerado ni heroico ni tiempo.

En ese violento equilibrio de fuerzas centrípetas y centrífugas oscila el trabajo de Wang Bing de *West of the Tracks* [2003], obra monumental sobre la desaparición del barrio de Tei Xi de Shenyang, el mayor y más antiguo complejo industrial de toda China. La secuencia que abre la primera parte de este tríptico de nueve horas atraviesa el barrio a bordo de un tren, la cámara digital montada al frente de la máquina penetra en las ruinas de las fábricas abandonadas mientras cae la nieve, mientras los copos motean la lente de la Dv convirtiéndola en un ojo lleno de lágrimas. En este movimiento hacia adelante que parece no tener fin se percibe la estrategia inmersiva del Wang Bing arqueólogo: la creación de perspectiva en un lugar que ya no la

tiene, muerto y congelado; en fin, la cámara como excavadora. Los raíles del tren se ofrecen como sistema circulatorio de un cuerpo mecánico que ha perdido su sangre, reseco y oxidado. ‘Óxido’, así se titula este primer capítulo: Wang Bing somete a la duración del digital la oxidación del tiempo. A esa oxidación le corresponde una vibración emocional, las lágrimas de esa imagen que parece mirarnos, como ocurría en el final de *Dublineses* [The Dead, 1985], desde la tumba. ¿Acaso Wang Bing nos quiere mostrar cómo ocurre una cierta muerte de la mirada? ¿O cómo mira un sujeto que se ha fundido con su objeto? ¿Cómo mira, en definitiva, la ruina? La muerte siempre en movimiento, siempre trabajando: da la impresión que, a medida que el tren avanza, todo lo que queda atrás y ya no vemos ha desaparecido sepultado por la nieve, las fábricas convertidas en dinosaurios de metal. Los dinosaurios son solo la punta del iceberg, esconden parte de la Historia del siglo xx. Las fábricas de Tei Xi empezaron a construirse en 1934 por los japoneses para producir armamento. Después de la Segunda Guerra Mundial fueron nacionalizadas. En los años cincuenta, con el partido comunista en el poder, la Unión Soviética contribuyó a ampliarlas con maquinaria que provenía del desmantelamiento de la industria alemana. En los ochenta allí vivían y trabajaban más de un millón de personas, pero en el momento en que China transforma su economía planificada en una economía de mercado, las fábricas empiezan a cerrar. Lo que Wang Bing descubre debajo de la nieve, y caminando por el laberinto del interior de las fábricas, es los restos del colonialismo y del comunismo, el capitalismo feroz construido sobre las ruinas de la utopía socialista construida a su vez sobre las ruinas de la Europa post-nazi. Los habitantes del barrio acabarán por comerciar con la chatarra de las fábricas, los fósiles de una vida que parecía mejor serán ahora la frágil base de su sustento. Wang Bing se parece bastante a ellos: también recoge con su cámara los escombros de esa vida, el digital le sirve para convertirse en chatarra, para filmar desde la perspectiva de la ruina. Aunque Wang Bing nunca aparezca en imagen, su experiencia se suma a la de los obreros de la fábrica, a la de los chatarreros: no en vano los ha seguido a todas partes, se ha obligado a sentir la duración del tiempo, de sus erosiones, en su propia piel. La convivencia de Bing con los parias de Tie Xi, con los chamarileros sin hogar, se parece mucho a la de Pedro Costa en el barrio de Fontainhas: estando solo, filmando sin dinero pero sin censuras, editando las trescientas horas de material clandestinamente, erigiendo un monumento a partir de los cascotes, Wang Bing es arqueólogo pero también escultor.

¿Cuándo el cineasta se transforma en arqueólogo, en buscador y conservador de fósiles, objetos del pasado que permanecen enterrados bajo múltiples capas de tiempo? «Entré en esta ciudad condenada con mi cámara. Fui testigo de demoliciones y explosiones. Entre el ruido infernal y el polvo que estaba por todas partes, empecé a sentir que la vida podía florecer con colores brillantes incluso en un lugar tan lleno de desesperación».¹⁹⁵ Las palabras del chino Jia Zhangke se refieren a la antigua ciudad de Fengjie, predestinada a desaparecer bajo las aguas del río Yangtsé a partir de la construcción de la presa de las Tres Gargantas. En *Naturaleza muerta* [Sanxia Haoren, 2006], dos personajes vuelven a esa ciudad-decorado que se destruye en directo para ejercer de arqueólogos, para buscar entre los escombros del pasado de un espacio en vías de extinción. Por un lado, está el minero Sanming (Han Saming), que busca a su ex mujer y a su hija, que no ha visto en dieciséis años. Por otro, está Shen Hong (Zhao Tao), enfermera que busca a su marido para formalizar su separación, dos años después de la marcha de este. Ambos recorren con indolencia una ciudad irreconocible: la dirección de una calle apuntada en una cajetilla de tabaco ya no significa nada —la calle hundida en un río que lo devorará todo— y los objetos personales de un hombre en un mueble de una fábrica abandonada son los débiles referentes, las piedras ruinosas de un pasado que el crecimiento económico, que ese capitalismo voraz que dinamita la sociedad china, se obstina en sepultar en campo abierto. Incapaces de encontrar una imagen satisfactoria de su pasado en un presente en permanente estado de derrumbamiento, solo les queda vagar por las ruinas del futuro. Son aquellos nómadas del Neorrealismo de los que habla Deleuze en *La imagen-tiempo*, los vagabundos que ponen en crisis la imagen-acción y facilitan la llegada a una situación óptica y sonora pura. Las frecuentes y lentas panorámicas de *Naturaleza muerta* son testigos de ese deambular errático. Pero son otros nómadas porque la ruina se produce en presente continuo, impulsada por su caminar.

Parece curioso que el digital, ese cine sin huellas, sirva para filmar el poso del polvo de la demolición, las huellas de un presente que perece con una rapidez a la que un rodaje convencional no podría reaccionar. Otra vez el respeto por la duración del digital hace posible que Zhangke capte las ruinas de lo real aquí y ahora —un edificio que cae mientras, en primer término, Sanming pasea por entre los cascotes— a la vez que hace posible que lo irreal estalle entre los

¹⁹⁵ FRODON, Jean-Michel, «Jia Zhangke, de una entrevista a otra», *Cahiers du Cinéma/España*, n.º 3, julio-agosto 2007, pág. 27.

escombros. Zhangke registra el tiempo del límite, el tiempo de un intersticio que se abre entre la tradición y la modernidad, entre lo viejo y lo nuevo. La urgencia del digital parece encenderse al filmar ese tiempo cada vez más exiguo, prácticamente inexistente, que expresa un cambio: la metamorfosis del paisaje urbano de Fengjie se produce de una manera tan repentina que, en el transcurso de una panorámica, lo que la cámara deja atrás puede ser distinto que hace un segundo. El devenir del tiempo se borra a sí mismo a cada movimiento, y paradójicamente, el digital, asociado desde su naturaleza más íntima con esa operación de borrado, lucha cuerpo a cuerpo con lo real para retener sus huellas, por efímeras que sean. Es una imagen que nace de un impulso documental pero que sabe, en su mutabilidad, lo sencillo que le resultará convertirse en (ciencia) ficción. Cuando Shen Hong tiende una camisa en la terraza, sale de plano y el edificio del fondo despega hacia el cielo como una nave espacial, la imagen imposible en una película que parece tan pegada a lo real, y que encuentra en la imagen de aterrizaje de un ovni su reflejo invertido, no es más que la manera que Zhangke tiene de expresar la abolición del tiempo del límite en la sociedad contemporánea, lo cerca que está lo real de lo irreal en la dinámica de las imágenes que genera, y cómo el digital, con su particular tensión entre lo urgente y lo durable, entre su velocísima reacción a lo real y su singular tendencia a manipularlo, se transforma en el mejor instrumento para captar esa abolición. Para Zhangke el platillo volante es un símbolo de los discursos oficiales del gobierno chino, alejados de la realidad para enmascararla, para convertirla definitivamente en ficción. Quizás por ese motivo Jia Zhangke empieza su siguiente largometraje de ficción, 24 *City* [Er shi si cheng ji, 2008] con la imagen de una demolición real –la de una fábrica 240 de producción de armamento en el distrito de Chengdu, sobre la que se va a construir un edificio de apartamentos de lujo– que se diluye en una niebla de polvo que a su vez deja paso al plano medio de una actriz dispuesta a relatar una historia. No todas las historias serán contadas por actores porque Zhangke incluirá también testimonios reales: de las ruinas del documental surgirá una ficción que nunca sabremos si es real o no, como si la naturaleza mutante del digital fuera la responsable de esa indefinición, de esa confusión entre lo que es documento y lo que es ficción.

«Todo sucede como si el porvenir no pudiera imaginarse sino como el recuerdo de un desastre del que no conserváramos hoy más que el presentimiento». ¹⁹⁶ Sobre las ruinas de la China comunista también se cons-

¹⁹⁶ AUGÉ, Marc, *El tiempo en ruinas*, Barcelona, Gedisa, 2003, pág. 114.

truyó el parque temático de *The World* [Shijie, 2004], un universo herméticamente cerrado que representa el mundo que los chinos no podrán visitar nunca a partir de reproducciones a escala de sus maravillas arquitectónicas. Modelos de la Torre Eiffel, las pirámides de Egipto, la torre inclinada de Pisa, el Taj Mahal o las Torres Gemelas («¡nosotros aún las tenemos!») marcan los contornos de este Nuevo Mundo que los emigrantes de las provincias parecen estar condenados a habitar. Es una visión artificial de un presente imposible reconvertido en futuro visitable, turístico: uno de los personajes puede quedar con otro en la India en unos minutos mientras contempla un monumento parisino. El antropólogo Marc Augé habla de cómo la experiencia visual de las ruinas nos permite contemplar un tiempo ahistórico, sin fecha, que no está presente en nuestro universo de imágenes y simulacros. Se refiere, por supuesto, a las ruinas del pasado:

Las ruinas añaden a la naturaleza algo que no es ya historia pero que sigue siendo temporal. No hay paisaje sin mirada, sin conciencia del paisaje. El paisaje de las ruinas, que no reproduce íntegramente ningún pasado y que, desde el punto de vista intelectual, hace alusión a múltiples pasados y es, en cierto modo, doblemente metonímico, propone a la mirada y a la conciencia la doble evidencia de una función perdida y de una actualidad total aunque gratuita. Es un paisaje que impone a la naturaleza un signo temporal y, en respuesta, la naturaleza termina de eliminar su carácter histórico empujándolo hacia lo intemporal.¹⁹⁷

En *The World*, lo «intemporal» es equivalente a lo «fugaz»: la falta de distancias entre la metonimia de una nación (un monumento) y otra es, también, la falta de tiempo que las separa. El parque temático de Jia Zhangke es, en ese sentido, un gran monumento a lo efímero, la gran huella de una sociedad que ha borrado las huellas de su pasado para construir –volviendo a un popular término patentado por Marc Augé– no-lugares, espacios de tránsito que son ruinas de una civilización presente y futura. El parque temático, más aún que un centro comercial, un aeropuerto o una autopista, provoca una concepción del espacio en la que el tiempo ha desaparecido: en cuanto a sucedáneo de una representación, se produce una operación de vaciado de la identidad de los que transitan por él, trabajadores que devienen turistas y turistas que pretenden ser nativos, haciéndose fotos en lugares que son un simulacro, posando

¹⁹⁷ AUGÉ, Marc, *El tiempo en ruinas*, o. cit., págs. 46-47.

para una posteridad asentada en sus propias cenizas de la que nunca sabremos su tamaño: los turistas pretenden captar una relación espacial con la réplica del monumento que destaca el juego con las escalas, un poco de la misma manera que lo hace el digital de alta definición. La elegancia de la puesta en escena de *The World*, reforzada por la frialdad electrónica del digital, apela a una transparencia hiperrealista que parece la perfecta traducción visual de esa modernidad líquida imaginada por Zygmunt Bauman y que no hace más que ser un registro de opacidades: la opacidad de la comunicación interpersonal, la opacidad de la pertenencia, la opacidad de un mundo que ya no puede ser sino una síntesis pixelada de sus ruinas, en el que la diferencia entre cerca y lejos, entre aquí y allí, es inútil. Cuando la pareja de trabajadores del parque se hace una foto en una máquina que los incrusta en un fondo de París, el resultado es un *collage* torpe que revela su condición de artificio: no es posible una profundidad, una distancia, porque todo está en primer plano.

En la teoría de Bauman, la modernidad está vinculada a la conquista del espacio y el arma para lograr esa conquista es el tiempo. Pero, ¿qué ocurre cuando este espacio no es más que la virtualidad de un espacio? Augé nos alerta de que los no-lugares no hacen sino relacionarse consigo mismos, creando lo que denomina una «contractualidad solitaria». En apariencia, la tecnología ha facilitado los procesos de comunicabilidad entre las personas, pero también ha provocado la creación de paisajes invisibles u opacos para el observador. El texto ofrece una falsa posibilidad de anclaje en la densidad ligera de este universo mutante: los personajes de *The World* se relacionan a través de SMS, mensajes de texto que se inscriben en la pantalla como si esta fuera un teléfono móvil gigante, pero en realidad no pueden desprenderse de una intensa sensación de aislamiento y desconexión. Los textos funcionan a modo de comentarios a pie de página que ponen en marcha breves segmentos de animación que son a *The World* lo que los ovnis a *Naturaleza muerta*: líneas de fuga que abren sueños, posibilidades, que luego decaen, salen de cuadro, demostrando que la realidad hipermoderna, estratificada en todas las capas que permite el digital, abandona a la deriva a los seres que la habitan. El contacto físico se produce después de la muerte. Los cadáveres carbonizados de los dos amantes del final de *The World* son una reminiscencia de los cadáveres abrazados en las ruinas de Pompeya de *Tè querré sempre*. El amor solo es posible si los cuerpos han sido reducidos a cenizas.

El emigrante es el nuevo inquilino de este paisaje sin tiempo. Los obreros del parque temático del distrito de Fengtai provienen de las provincias

rurales, no conocen a nadie que haya subido a un avión pero viajan cada día de París a Egipto en un monorraíl. Los protagonistas de *Juventude em marcha* también son emigrantes: la mayoría proviene de Cabo Verde, pero, lo que es más importante, los han trasladado desde el ruinoso Fontainhas hasta los nuevos edificios del complejo de Casal Boba, al otro lado de la autopista. El digital de Pedro Costa potencia el blanco cegador de las habitaciones y del cemento pintado, de manera que la asepsia de esa pureza sin grafitis sea la responsable de pegar a los personajes a su fondo y de revelar su incomodidad hacia un espacio que no les es propio, que los rechaza visiblemente. Son edificios de una ciudad-dormitorio, habitaciones de un espacio-cualquiera en las que nadie –ni el cineasta ni los personajes– se siente integrado. A ello contribuye el objetivo que Pedro Costa utiliza para filmar esos espacios, un gran angular que ya había utilizado en *No quarto da Vanda*, una lente que exige una gran precisión en la posición de cámara, porque, de lo contrario, deforma rostros y verticales; y no hay lugar para el error, porque de lo que se trata en *Juventude em marcha* es de destacar escrupulosamente las aristas del espacio, la agudeza de los ángulos de las horizontales y las verticales, los cuadros dentro del cuadro que marcan puertas y ventanas. La invisibilidad de este paisaje, tan marginal como el barrio de Fontainhas, es prefabricada y carece de vida. Es un paisaje monótono, intercambiable, propio de un mundo globalizado, que Ventura recorre con la indolencia de un turista forzado, de un nómada que añora la estabilidad ruinososa de su antiguo hogar. El barrio de Casal Boba es lo que el geógrafo Daniel Hiernaux denomina paisaje fugaz, un paisaje que impone la no pertenencia al lugar. Paisajes que no aceptan a las personas que los atraviesan, paisajes que no son paisajes que contemplar: solo son espacios que cruzar, no legibles, no decodificables. Son paisajes que imponen una velocidad que los niega. Sin embargo, la velocidad no forma parte del vocabulario del protagonista de *Juventude em marcha*, que parece ralentizar sus gestos aspirando a convertirse en mobiliario urbano o decorativo, un objeto que, como la columna de *No quarto da Vanda*, se obstina en quedarse a pesar de las inclemencias del espacio que le ha tocado vivir.

Casi todos los planos de Ventura están filmados en un contrapicado un poco violento. Cuenta Pedro Costa que, en las primeras semanas de rodaje, tuvo que encontrar la manera de encuadrarlo y se descubrió bajando la cámara cada vez más. ¿Cómo mirarle a los ojos? Su imponente altura organizó el espacio de *Juventude em marcha*. Era el modo en que Costa podía igualarse a él: como alguien que filma una columna babilónica que va a estar ahí hasta

el fin de los tiempos. Alguien, en fin, que merece ser contemplado con la paciencia que se merecía Vanda. Otra ruina: fuerte, imbatible, pero con una impresionante carga trágica. Costa nos recuerda que, después de todo, son los hombres como Ventura los que construyeron este espacio que ahora les hace sentir desubicados. Es la altura de Ventura la que modela la ficción a partir de las ruinas del documental: del método con que rodó Vanda, de la insistencia del aficionado, de la colaboración de los desahuciados, pasamos a la profesionalidad de las marcas para el actor, porque ahora hay más espacio, sigue habiendo todo el tiempo del mundo; hay más técnicos, pero el pueblo necesita la fabulación. Ventura visita a todos los «hijos» que le gustaría haber tenido y recita una carta de amor que es una oración que le dignifica, Ventura es una ruina que está orgullosa de su condición.

3.13. YO ES OTRO, YO ES TÚ

Jean Rouch le pidió a su amigo Marcel Marceau que le enseñara expresión corporal para ser más flexible a la hora de llevar la cámara; para, en fin, situarse en el centro de la acción que quería filmar sin ser intrusivo, sin hacerse presente. Rouch rodó sus primeras películas en 16 mm con un objetivo de 25, el más parecido a la visión del ojo humano. Quería poner en práctica lo que denominaba «cine-contacto», en el que el ojo puede tocar al sujeto que mira. Al examinar algunos de los ingredientes del método Rouch –rodar sin trípode y con sonido sincrónico, acompañado de un equipo reducidísimo– parece obvio que la imposición progresiva del digital, más manejable si cabe que una cámara de 16 mm, habría cumplido el sueño de Rouch, siempre atento a los avances tecnológicos que le permitieran perfeccionar su modelo de cine etnográfico. Su elogio de la cámara en mano –más adaptable al espacio de la acción, más capaz de penetrar en ella– y su crítica a los efectos (el zoom) que quieren compensar el estatismo y la rigidez de la cámara ponen de manifiesto su singular ideario estético. Para Rouch, la cámara tiene que bailar al son de los hombres: no hay que abandonarse a su mecánica sino ejercitar una cierta gimnasia de la mirada que una los músculos del ojo con los del cuerpo. Colocándose entre el «cine-ojo» de Vértov y la «cámara participante» de Flaherty, el cineasta consigue transformarse en el otro, en un fenómeno muy parecido al de la posesión que Rouch llama «cine-trance» y que Godard, y luego Deleuze,

vinculan con el célebre «yo es otro» de Rimbaud. El realizador es el primer espectador de la película, que se rueda a la vez que se monta en el mismo visor de la cámara. Es en este sentido en que Rouch ejercita un cine directo que podría rebautizarse como cine *en* directo: si el realizador y operador de cámara y el ingeniero de sonido trabajan a la par, en modo sincrónico, es posible que el «cine-ojo» y el «cine-oreja» elaboren un discurso coherente que responda a una sola mirada que ve y oye. Rouch acaba este manifiesto programático sobre el cine etnográfico depositando su esperanza en los logros del futuro, en el vídeo como fusión de los discursos de Vértov y Flaherty, en el vídeo como medio democrático a partir del cual la antropología también podrá ser registrada y examinada por sus objetos de estudio. Gracias al vídeo, pensaba Rouch en los albores del dispositivo, se perderán las jerarquías que dictan la antropología: el antropólogo no será el único que observe, sino que también será observado, y el cine etnográfico será el resultado de ese doble registro.

Gilles Deleuze parte de *Les maîtres fous* [1955] para explicar la gran novedad del «cine-trance» de Rouch. En ese documental filma no solo un ritual de posesión sino el antes y el después de la ceremonia para que veamos que lo que el cine registra es una transformación que atañe al actor pero también al cineasta, que abandona su yo para entregarse a esa otredad que le fascina. Deleuze piensa que Rouch abisma el binomio de opuestos real-ficticio gracias a ese antes y después, que crea la imagen-tiempo directa. La fabulación reafirma lo real del personaje precisamente porque el personaje es real y no utiliza la fabulación como un modelo sino como una potencia. En el transcurso de esa fabulación el personaje se convierte en otro, es otro, y arrastra a su pueblo consigo: la ficción desde la realidad modula la voz del pueblo. Es esa mutación en otro la que se cumple como un vaticinio en el título de *Moi, un noir* [1958], donde los chicos de Treichville se presentan con el nombre de actores de cine clásico, en otro tipo de ritual que da cuenta de las huellas de la colonización occidental en la cultura africana. El precio que hay que pagar para sumergirse en un mundo que no es el tuyo es vestírte con otra piel, abandonar el equipaje de tu identidad. No se trata de una operación de prepotencia sino de humildad: antes de Rouch, y con la excepción de dos de sus ídolos (los citados Flaherty y Vértov), al documental siempre le había gustado pensar que había límites y que el secreto estaba en respetarlos, en ponerse de un lado y no cruzar la frontera, para que la cámara no examinara nada más que la presunta objetividad de quien la lleva sobre el hombro. «La célebre

fórmula: “lo cómodo del documental es que uno sabe quién es y a quién filma”, pierde validez. La forma de identidad Yo = Yo (o su forma degenerada, ellos = ellos) cesa de valer para los personajes y para el cineasta, en lo real tanto como en la ficción. Lo que se deja adivinar es más bien, en grados profundos, el “Yo es otro” de Rimbaud». ¹⁹⁸

¿Qué ocurre con esta fórmula identitaria cuando la tecnología es tan barata y fácil de manejar que ya pertenece a la cotidianeidad de una parte de la cultura africana? ¿A qué se refería Jean Rouch cuando afirmó, ya en el siglo XXI, que el vídeo era el SIDA del cine? Quizás Rouch hablaba de Nollywood, pero tan taxativa afirmación no parecía tener en cuenta que: 1) Ese fenómeno se origina en las circunstancias sociales —la inseguridad ciudadana—, económicas —el fin del boom del petróleo, el deterioro de la balanza comercial y la revalorización del dólar frente a la naira, que convirtieron el rodaje en celuloide en algo prohibitivo— y de infraestructuras —las salas de cine no estaban en condiciones de proyectar películas, y sufrían constantes interrupciones y cortes de luz— de Nigeria, y que 2) Ha hecho posible que los nigerianos fueran capaces de producir sus propias imágenes sin interferencias de culturas extranjeras. Es cierto que, a finales de los setenta, solo los ricos podían permitirse un magnetoscopio para seguir consumiendo cine, pero en la actualidad proliferan los locales públicos reconvertidos en salas donde la población consume las películas que sus compatriotas han rodado en periodos de tres a cinco días. Fueron los mismos vendedores de aparatos electrónicos los que decidieron empezar a filmar para acompañar sus ventas de un producto complementario, una película que pudiera verse en el magnetoscopio y que ellos habían financiado, filmado, montado y distribuido en un insólito ejemplo de concentración de la cadena de producción. Ahora los videoclubs han proliferado por todo el territorio y la piratería de las pocas películas que se estrenan en las aún más escasas salas del continente africano ha convertido el cine en un asunto exclusivamente doméstico. Es cierto, también, que la calidad del cine de Nollywood es notablemente inferior a los estándares marcados por el cine occidental: el amateurismo de estas producciones tiende a descuidar el sonido, grabado directamente por el micro de la cámara digital, y la nitidez de la imagen no es precisamente un valor de cambio para su exhibición casera. Quizás Rouch manifestaba, con su categórico aforismo, ese miedo a la muerte del cine como medio expresivo democrático e integrador. Quizás le

¹⁹⁸ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 205.

preocupaba que el cine en África se transformara solo en un negocio y no en una experiencia estética, en la prueba de que la cultura africana había sido definitivamente colonizada por las costumbres del capitalismo salvaje: no hay manera más rápida de hacerse rico en Nigeria que siendo productor de películas rodadas en digital («Una película rodada con tres millones el lunes», cuenta el director Eddie Ugboma, «puede reportar diez millones el viernes. ¿De qué otra actividad puede esperarse cosa semejante aquí en Nigeria? De ninguna. Aquí es posible porque las películas constituyen un alimento»¹⁹⁹). No obstante, parece evidente que el consumo de cine digital ha roto las barreras de clase en un país tan azotado por la violencia como Nigeria: el cine de Nollywood satisface las necesidades culturales de las élites y de las clases bajas. Es cine popular en el sentido más amplio, y menos peyorativo, de la palabra. Cine popular que, distribuido por todos los países vecinos a Nigeria, visto por millones de espectadores, ha creado la posibilidad de que exista una industria que pueda hacer frente a una producción en celuloide normalizada, algo que ningún africano podría haber imaginado hace treinta o cuarenta años.

Nollywood responde a la necesidad del pueblo africano de encontrarse con imágenes que hablen de su cultura y de los problemas que le son propios. La corrupción en la policía y en los cargos públicos, la poligamia, los conflictos entre la tradición y la modernidad, el respeto por las creencias religiosas o, por el contrario, el exceso de control e influencia de estas sobre la vida de los africanos, son los temas favoritos de los films de Nollywood. El fenómeno existe, pues, como reacción a la escasez de imágenes cinematográficas que la cultura africana posee para explicarse a sí misma y construir una identidad en el contexto de la Nigeria contemporánea. La magia ocupa un lugar privilegiado en las tramas del cine de Nollywood, empezando por su primer éxito comercial, *Living in Bondage* [Chris Obi Rapu, 1992], que narra la historia de un hombre que hace un pacto con el diablo para ascender socialmente. La prosperidad de la burguesía aparece asociada con prácticas de ocultismo pero la importancia de estas sobrepasa las circunstancias de clase: lo sobrenatural, los conjuros y las supersticiones son el vínculo que la cultura africana mantiene con lo atávico y lo invisible, la materia prima que el digital utiliza para explicar lo inexplicable. Frances Harding cree que uno de los grandes atracti-

¹⁹⁹ Entrevista del suplemento «Nollywood» del diario *New Age*, 5 de noviembre de 2004. Citado en BARROT, Pierre (ed.), *Nollywood. Le phénomène vidéo au Nigeria*, Paris, L'Harmattan, 2005, pág. 20.

vos de las películas en digital para la población nigeriana reside en que son la materialización de lo que denomina «fabu». La descripción que Harding da de este término nos remite a un relato oral que, por transmisión, va incorporando voces y sucesos que finalmente son remodelados para construir una trama sólida y convincente. «El ‘fabu’, en tanto que género de comunicación (...) capta y retransmite una ‘explicación’ popular de los misterios de la vida. El ‘fabu’ trata a menudo de un misterio en particular: la transformación de la existencia de personas propulsadas de la pobreza a la riqueza a partir de métodos ‘invisibles’». ²⁰⁰ Por «invisible» Harding entiende todo aquello que atiene a la lógica de la transgresión, el acto sexual o el asesinato, los métodos que Nollywood asocia con lo sobrenatural. En estas películas el enriquecimiento en el orden material conduce a un empobrecimiento en el orden espiritual. La culpabilidad no tarda en aparecer y se impone la redención, un retorno al orden social establecido. Es en este sentido que buena parte del cine de Nollywood ofrece al espectador autóctono una experiencia contradictoria: por un lado, es la puerta de acceso a imágenes prohibidas (suavizadas, eso sí, por exigencias de la censura nigeriana) que tienen que ver con la opulencia en lo material; y por otro, es la condena a las terribles consecuencias morales que conllevan esas imágenes. En palabras de Harding, «la película en vídeo puede ser a la vez reaccionaria, liberadora, aprobadora y terapéutica». ²⁰¹ La expresión del imaginario africano se enfrenta, en un mismo producto, con la represión de este: algunas películas de Nollywood están producidas por organizaciones religiosas que condenan las prácticas sexuales, asociándolas a la magia negra.

Esa tensión entre lo liberador y lo represivo subyace a la experiencia Nollywood, y es, probablemente, lo que hizo levantar sospechas a Jean Rouch acerca de la dimensión vírica, infecciosa, del digital en el contexto africano. Por un lado, es evidente que el cine de Nollywood ha permitido que la cultura nigeriana pueda fabularse a sí misma, transformarse en relato por sus propios métodos, sin depender de las estructuras financieras de un estudio ni de las subvenciones públicas ni tampoco de la intervención extranjera. Por otro, es obvio que, después de dar voz a un pueblo que apenas había logrado construir y consumir una imagen de sí mismo, el digital ha generado usos y costumbres formales y narrativos que acercan la práctica cinematográfica al populismo apaciguador de

²⁰⁰ HARDING, Frances, «Mythes populaires dans les homes vidéos: de l’amour tendre au sexe terrifiant», en Pierre Barrot (ed.), *Nollywood. Le phénomène vidéo au Nigeria*, o. cit., pág. 143.

²⁰¹ HARDING, Frances, «Mythes populaires dans les homes vidéos: de l’amour tendre au sexe terrifiant», o. cit., pág. 148.

los colonizadores (son incontables las películas Nollywood que imitan la gramática de los *thrillers* de acción norteamericanos). Quizás lo más relevante del fenómeno Nollywood no haya consistido en inventar un nuevo lenguaje sino en disfrutar descubriéndolo. La cultura africana siempre ha sido muy consciente de las influencias recibidas de sus invasores: en una película como *Les maîtres fous*, lo señala con acierto Fran Benavente, existen las huellas del colonizador, las imágenes fugaces de los británicos, que posiblemente han carecido de la flexibilidad y del interés por ser otro, por ser el otro, algo que los africanos asumen con curiosidad y frescura. Rouch decía que *Les maîtres fous* pretendía captar un ritual que indirectamente reflejaba la imagen que África tiene de los occidentales. El antropólogo que estudia se transforma en el antropólogo estudiado: la ceremonia invoca en una misma representación las figuras especulares de la civilización extranjera con los rituales ancestrales de la tribu. Los nativos se transforman en colonos sin dejar de ser nativos: la puesta en escena de la fábula consigue eliminar jerarquías y lo real linda con lo ficticio. En *ABC Africa*, los niños se acercan a la cámara de Kiarostami para tocar la lente, como si quisieran traspasarla, divertidos e inquietos, mientras creen que el hombre blanco está transportando su imagen allá donde ellos nunca podrán llegar. Pero, ¿qué ocurre cuando el otro está delante y detrás de la cámara? ¿Cómo cambia con la aparición del digital ese «yo es otro» que parecía regir el trabajo etnográfico de Rouch? Podríamos decir que la fórmula se vuelve más concreta: lo cualquiera se precisa en una segunda persona del singular que incluye lo individual y lo colectivo, que conserva el influjo de la cultura extranjera y lo condensa en un 'tú' absorbente, que habla con la voz de un 'yo' complejo y poliédrico. Del «yo es otro» que Godard y Deleuze asociaron con el proyecto de Rouch pasamos a este «yo es tú» impuesto por el digital.

«Yo es otro» es la formación de un relato simulante, de una simulación de relato o de un relato de simulación que destituye a la forma del relato veraz». Deleuze hablaba de la fabulación como «constitución o reconstitución de un pueblo, donde el cineasta y sus personajes se hacen otros juntos y el uno por el otro, colectividad que se extiende cada vez más, de lugar en lugar, de persona en persona, de intercesor en intercesor».²⁰² Es lo que ocurre, por ejemplo, en *Be With Me* [Eric Khoo, 2005], en la que la mirada sobre un puñado de personajes en el Singapur contemporáneo se propaga a través de las ondas de un silencio que no cesa de dejarse atravesar por la comunicación: los

²⁰² DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 206.

mensajes de texto, el chat y las palabras de una carta de amor escrita lentamente cruzan la pantalla ofreciéndose como las conjunciones que vinculan a diversos personajes encerrados en su espacio vacío. Son el lenguaje que hace posible ese relato simulante sobre el aislamiento en el que las dos adolescentes enamoradas, el guardia de seguridad *voyeur*, el tendero y la asistenta social, funcionan como compartimentos estancos que necesitan encontrar el modo de comunicarse. La textura de la alta definición transforma las pequeñas cámaras de esta colmena en las pantallas de un dispositivo de videovigilancia, a la manera de los monitores que el guardia observa para controlar las entradas y salidas de su objeto de deseo. Esta estética de la videovigilancia, reformada por la nitidez del HD, no enfría los afectos entre los personajes sino que los refuerza, apoyada como está en el registro táctil de los gestos y en la voluntad de conectar las nuevas tecnologías con la dependencia que el cine primitivo tenía respecto al texto que acompaña a la imagen.

El relato simulante de estos personajes, que prefieren escribir a hablar, se mueve errático por los contornos de un silencio típicamente urbano a la espera de que el relato de un personaje real, Theresa Chan, se convierta en el corazón del film. Es entonces cuando la película se transforma en lo que Emmanuel Burdeau denomina «autobiografía del mundo», la crónica de constitución de un colectivo a partir de la historia personal de una mujer que se quedó ciega, sorda y muda a los catorce años. El relato simulante del «yo es otro» pasa al relato reafirmante del «yo es tú» del digital. La reafirmación de la voz de Theresa Chan explicando su propia vida cristaliza en la relación que Khoo establece entre la imagen y el texto. Burdeau sugiere la importancia del vínculo entre ver y leer para comprender la valentía de Chan al desenvolverse en un universo privado de tres de sus sentidos. Sabemos que Theresa inicia su relato no porque escuchemos su voz sino porque aparecen los subtítulos que transcriben su pensamiento. Aparece una actualización del concepto de «palabra-texto» que Michel Chion vincula al cine mudo y que actúa directamente sobre las imágenes. Teresa Chan podría ser la voz del acúsmetro, un personaje que «no está ni dentro ni fuera (en relación a la imagen): dentro no, porque la imagen de su fuente –el cuerpo, la boca– no está incluida, pero tampoco fuera porque no está abiertamente situada en *off* (...) y a la vez porque está implicada en la acción, siempre en peligro de ser incluida en ella».²⁰³ Teresa Chan es un acúsmetro singular porque no cumple dos de las caracte-

²⁰³ CHION, Michel, *La audiovisión*, Barcelona, Paidós, 1998, pág. 123.

rísticas que admite Chion: por un lado, en todo momento vemos el rostro y el cuerpo del que proviene la voz, y por el otro, siempre está incluida en la acción, no apunta a ella. Sin embargo, se produce una falta de sincronización entre el rostro, que no habla, y su voz, que oímos y leemos: la voz se inscribe en el campo visual, no puede perder su aura estando descorporeizada. Es más monólogo interior que nunca, porque la voz nace del interior de la imagen, respondiendo no a los movimientos de los labios sino al de la conciencia. Es una hermosa manera de hacer de una discapacidad física una virtud emocional, y en ello el digital tiene su parte de responsabilidad.

La voz puede recuperar el aura de la Historia de un país que ha enterrado su identidad tras cuatrocientos años de dominación española, tras una tardía independencia económica y cultural, y tras sufrir la ley marcial de la dictadura de Ferdinand Marcos. En *A Short Film About the Indio Nacional* [Ang Maiclinic Pelicula nang Ysang Indio Nacional, 2006], el filipino Raya Martin utiliza la voz fabuladora para conjurar la historia (del cine, del pueblo) ignorada de su país. La película se divide en dos partes, una rodada en color y en Dv y otra rodada en blanco y negro y 35 milímetros. En la primera, una mujer insomne busca el calor del sueño en la fábula que un hombre le cuenta a la luz de una vela. Entre sollozos, él narra el encuentro entre un chico y un hombre que le pide ayuda para enterrar unos cadáveres en la cima de una colina. El chico se ríe porque sabe que se trata de una empresa imposible, pero el hombre revela su identidad: «Soy tu país sufriendo el silencio, las enfermedades y los insultos lanzados contra mí». El chico, abrumado, le presta su ayuda, el hombre se lo agradece con una enigmática moraleja: «No todos están dormidos en la noche de los antepasados». La fábula funciona como alegoría y caja de resonancias: abre la puerta a una recreación de la vida rural en forma de película silente para la que Raya Martin no usa referencias autóctonas, y que tres años después tomará la forma de un bello largometraje, *Independencia* [2009]. Martin inventa la historia del cine de su país a partir del digital. Su película es el pasado imaginado de una obra inexistente: el cine llegó a Filipinas en 1897, con proyecciones importadas por los occidentales, y nació oficialmente en 1917, fecha de la primera producción cinematográfica filipina, pero nada queda de todo aquello. Ninguna huella, ninguna prueba en celuloide. Es ahí cuando el digital aparece como sustituto de la memoria de todo un pueblo, como recipiente privilegiado del devenir histórico.

Deleuze hablaba de las estrategias del cine del Tercer Mundo para invocar la voz del pueblo que falta. No importa si es a través del trance o de la crisis,

este cine inicia una ordenación de partes reales de la que surge un discurso colectivo, un esbozo de ese pueblo que falta. Ese «pueblo que falta» es la tierra arrasada de la isla de Encantos, que, después de un huracán, se transforma en un cementerio de los orígenes, un lugar donde la Historia aún no ha podido ocurrir o ha ocurrido demasiado. No solo en *Death in the Land of Encantos* [Kagadanan sa banwaan ning mga Engkanto, 2007], sino también en *Evolution of a Filipino Family* [Ebolusyon ng isang pamilyang Pilipino, 2005] o *Melancholia* [2008], el filipino Lav Diaz ha dado muestras de su interés por captar la duración de la vida campesina, por filmar al filipino que no sabe lo que es un reloj, que mide el tiempo con el sol y el paso de las nubes. La extrema duración de los films de Diaz —las cinco horas de *Batang West Side* [2001], las nueve de *Evolution...*, las nueve de *Death...*, las siete y media de *Melancholia*— ilustra la identidad del «yo es tú» del digital, o lo que es lo mismo, el retrato de la lucha de un pueblo por hacerse dueño de su propia historia. En el exceso de duración, Lav Diaz calibra el peso del tiempo histórico; en los silencios, el vacío de su discurrir; en la tierra baldía, un mundo que se dilata lentamente. En el cine de Lav Diaz las «partes reales» que evocaba Deleuze son, por ejemplo, las imágenes de archivo que contextualizan la historia de dos familias filipinas a lo largo de tres décadas en *Evolution of a Filipino Family*, pero también la propia película, rodada intermitentemente durante once años, atenta al paso del tiempo en el rostro de los actores y en las condiciones políticas de la sociedad filipina. Lo real pasado y lo real presente avanzan al mismo ritmo, invocando a ese «pueblo que falta» que ahora nos habla a partir de la calma tormentosa del digital.

¿Dónde está ese «pueblo que falta» cuando de lo que hablamos es del mito? El cine de Albert Serra reinventa la voz de una tradición literaria (*Honor de cavalleria* [2006]) o religiosa (*El cant dels ocells* [2009]), reconduciendo las palabras de sus personajes hacia la materialidad de sus paisajes. El eco rebaja la sacralidad del mito, lo confronta a su entorno, lo satura de contemplación y le hace hablar con los pies en la tierra. Es precisamente en la tierra —en la del Empordà o en la de las Islas Canarias; una tierra que es labrada desde la indolencia o desde el esfuerzo ímprobo; en todo caso, desde una errancia en lo Absoluto— donde se produce la metamorfosis del «yo es otro» al «yo es tú» del digital. Serra confiesa utilizar el digital como los viejos maestros utilizaban el celuloide, sin monitor, esperando a ver el resultado del rodaje cuando ya no se puede hacer nada por cambiarlo. De las 110 horas de material grabado de *El cant dels ocells*, nace el camino sagrado de los Reyes Magos. En la sala de montaje o el laboratorio se des-

encadena un descubrimiento, una revelación: por eso Serra dice que hacer cine es una cuestión de fe. Es una fe, huelga decirlo, que no tiene nada que ver con lo religioso: la fe de ver y hacer ver, la fe profana *en* lo visible y *de* lo invisible.

Es obvio que Serra emplea el digital como instrumento de medida del tiempo, como dispositivo indispensable para desarrollar la no-interpretación de sus actores no profesionales. La monumental novela de caballerías de Cervantes se transforma, a la luz del digital, en una sucesión de tiempos muertos que muestran el lado cotidiano del mito del Quijote: la amistad de dos cuerpos en reposo –uno mirando al cielo, el otro al suelo–, la leyenda como un balbuceo de la voz, el paisaje como la única certidumbre de un idealismo que debe empezar a valorar la materia, «la belleza de las cosas», para manifestarse en toda su pureza. El habla en verso se ha adelgazado, ha perdido sus rimas, para volverse popular: la paciencia del digital, que persiste en su búsqueda del tú en el otro, consigue que la prosa emerja de los iconos; que, en fin, los iconos puedan hablar con el espectador sin los filtros del ensayo, que el ensayo se convierta en la forma definitiva de la palabra. Cuando Albert Serra habla de los actores que encarnan a los tres Reyes Magos en *El cant dels ocells*, los define como gente que no es «cosmopolita ni muy cultivada, les choca eso de viajar a Islandia para rodar. Su origen campesino les da un aire antiguo. Me recuerdan a los personajes de Pasolini. En *El cant dels ocells*, los actores son sombras, no tienen relieve psicológico».²⁰⁴ Los actores son, como los personajes que encarnan, sombras en estado de suspensión; sombras que esperan que algo ocurra, y en ese tiempo de espera, igual que las criaturas de Beckett, encuentran algo de qué hablar mientras el mundo se expresa en todo su esplendor: las nubes pasan, amanece, la noche cae. El «yo es tú» se expresa aquí a través de un cierto culto a la banalidad, porque solo desde ella esas sombras podrán transformarse otra vez en iconos, ahora desprovistos de su pasado, místicos en alpargata que hablan solo desde el presente.

3.14. LA NOSTALGIA DE LA IMAGEN NO-TIEMPO O EL CUERPO DIGITAL

En un perspicaz artículo sobre la naturaleza de la imagen digital, Fernando de Felipe e Iván Gómez hablan, a partir del concepto de «cronoendoscopia», de la capacidad que tienen las imágenes de síntesis no solo de reproducir todo tipo

²⁰⁴ SAVALL, Cristina, «Sentirse amado no va con mi carácter», *El Periódico*, 22 de mayo de 2008.

de trayectorias imposibles sino también de «(re)crear, simular y hasta moldear del mismo modo la temporalidad que enmarca y determina ese recorrido».²⁰⁵ Las imágenes de síntesis constituyen la máxima expresión de la imagen no-tiempo: nacen de la nada del ordenador, sin un referente al que ser fiel, sin huellas ni índices, sin materia. Se produce, sin embargo, una paradoja: contradicen la bidimensionalidad natural a la que aspiran la imagen vídeo y la imagen digital, buscando la mimesis minuciosa de la realidad tridimensional. Existe, pues, una cierta nostalgia por la imagen-movimiento, que hace verdad aquel aforismo de Bergson que dice que la percepción dispone del espacio en la exacta proporción en que la acción dispone del tiempo. Nos encontramos, pues, con una imagen no-tiempo dubitativa, ambigua, que responde con vacilación a los impulsos de su naturaleza, queriendo convertirse en una cosa que en verdad no le corresponde y obedeciendo así a las tensiones del simulacro que se siente obligada a representar. La animación en 3D pretende crear un mundo a imagen y semejanza del real, el cine en 3D pretende integrar al espectador en ese mundo que es otro y a la vez el mismo que hay fuera de la sala. Las imágenes de síntesis aspiran a integrarse en una forma fotorrealista pero no pueden evitar llamar la atención sobre su propia dimensión artificial. Son imágenes que quieren esconder a la vez que resaltar: quieren practicar una ilusión invisible a la vez que no pueden evitar vanagloriarse del artificio de sus efectos. En palabras de Andrew Darley, son imágenes en las que se concede tanta importancia al signifiicante como al significado. Se funden los conceptos de cine sinestésico, por seguir la terminología de Gene Youngblood en su visionario *Expanded Cinema*, y de cine anestésico: un cine sensorial, inmersivo, que exige ser experimentado, y un cine obsesionado por camuflar y suturar sus propios excesos, por travestirlos con el disfraz de una imagen que actúa sobre otras y reacciona ante otras, tal y como Deleuze define la imagen-movimiento.

Es interesante la manera en que De Felipe y Gómez utilizan la metáfora de la cronoendoscopia para hablar indirectamente de la nostalgia de la imagen no-tiempo. ¿Qué es la cronoendoscopia? A la técnica de diagnóstico que conocemos como endoscopia, que consiste en un tubo con una pequeñísima cámara y una lámpara que sirve para introducirse en órganos y cavidades del cuerpo, se le añade el prefijo temporal, o lo que es lo mismo, se le añade la posibilidad de recrear microprocesos celulares y trayectos corporales imposi-

²⁰⁵ DE FELIPE, Fernando e Iván GÓMEZ, «El sueño de la visión produce cronoendoscopias», en Vicente Domínguez, *Pantallas depredadoras*, Oviedo, Ediuno, 2007, pág. 42.

bles que se revelan como el último grito en trampantojos. De Felipe y Gómez sugieren que en la cronoendoscopia está el impulso de conectarse con el instante de la creación del cuerpo, ese momento de gestación que muchos documentales científicos han empezado a evocar con las armas del digital:

Entre el interior y el exterior hay un límite, un marco epidérmico que separa el interior del exterior encuadrando el contenido visible: la piel. «El mayor órgano del cuerpo» es un marco que delimita el espectro de lo (in)visible. Acceder al cuerpo implica transgredir ese separador poroso y no absoluto. La paradoja es hiriente: venimos de un interior que, una vez abandonado, olvidamos por completo (si es que alguna vez formó parte de nuestra memoria). Un interior que desconocemos pese a los nueve largos meses que pasamos en él. Un interior al que nos hicieron renunciar nada más nacer. Visto de ese modo, volver a él sería sin duda una aspiración lógica.²⁰⁶

A la imagen no-tiempo que asociamos a la práctica extensiva de los efectos digitales le ocurre precisamente eso: siente la presión de volver a sus orígenes, de manifestar lo que ha aprendido de sus antepasados, de expresar lo mucho que añora a la imagen-movimiento, de reivindicar la necesidad de regresar a su 'interior', pero a la vez no puede hacer otra cosa que revelar su condición de simulacro, de expandirse en una experiencia inmersiva, de romper la bidimensionalidad que le es natural por una ilusión de tridimensionalidad. Por eso el cuerpo parece el territorio más adecuado para examinar las aparentes contradicciones de la imagen no-tiempo tridimensional: en él estalla el conflicto entre verosimilitud y artificio que centra la práctica de una imagen que se afirma en su inmaterialidad a la vez que intenta sustituir a la realidad tal y como la conocemos.

3.14.1. El tiempo vertical

La imagen de Ethan Hunt colgado de un hilo como una marioneta de carne y hueso, suspendido en el espacio a un palmo del suelo, transmigración fantasmal de un héroe clásico forzado a abrirse camino en la telaraña de lo

²⁰⁶ DE FELIPE, Fernando e Iván GÓMEZ, «El sueño de la visión produce cronoendoscopias», en Vicente Domínguez, *Pantallas depredadoras*, o. cit., pág. 44.

digital, descubridor de mentiras y quitador de máscaras en un universo que tiene más de virtual que de real, es la imagen emblemática de un ser ingrátido que, paradójicamente, será condenado al movimiento perpetuo como Sísifo fue condenado eternamente a subir una roca por la ladera de una montaña. Núria Bou y Xavier Pérez vinculan esta condena a la huida de un Cronos que persigue y devora, un tiempo insaciable cuyo impulso convierte a Hunt en el protagonista de una odisea que rompe los esquemas ordenadores del heroísmo diurno. Ya no hay sol que ilumine el camino del héroe. Ethan Hunt está concebido desde una mentalidad analógica: por mucho que sus *gadgets* invoquen la omnipresencia de la tecnología digital, por mucho que su competencia internáutica le ayude a resolver la trama de engaños que se teje a su alrededor, Hunt parece incómodo en su papel de hombre ubicuo, o, mejor dicho, de hombre dividido entre dos patrias, el mundo analógico y el mundo digital. Hablando en boca de Bachelard, lo analógico pertenece al dominio de la duración, está determinado por el tiempo de la prosa, que documenta el curso continuado de los días y las cosas; lo digital pertenece al dominio del instante absoluto y «andrógino», se define a partir del tiempo vertical sobre el que se vertebra la práctica de la poesía. Tanto en *Misión: imposible* como en *Misión: Imposible III* [Mission: Impossible III, J.J. Abrams, 2003], Ethan Hunt aspira a la horizontalidad, su único deseo es aprehender una duración —estabilizar su relación sentimental con Marie (Emmanuelle Béart) y Michelle (Michelle Monaghan) respectivamente, aprovechando la ocasión para abandonar su trabajo de espía en el segundo caso—, establecerse en la previsible lógica del cine de prosa, pero el tiempo lo empuja hacia el vértigo del cine de poesía, lo arrastra desde el dominio de la duración hasta la vorágine del instante que lo engulle todo.

«¡No tenéis cuerpo, sois cuerpo!», clamaba ayer Wilhelm Reich; a lo que el poder y sus técnicas responden hoy: «No tenéis velocidad, sois velocidad».²⁰⁷ Según la proclama de Paul Virilio, el cuerpo de Ethan Hunt es un cuerpo en estado de transformación: un hombre que huye hacia la nada, un estado de transición entre lo que dura y lo que se evapora. Es un cuerpo a cámara rápida, que difumina sus límites mientras viaja a través de la aldea global como si el mundo se desplegara como un ciclorama a sus espaldas. En *Misión Imposible III*, el espacio se transforma a medida que la cuenta atrás que impone la resolución de los objetivos de Ethan Hunt se hace más asfixiante: Chicago se

²⁰⁷ VIRILIO, Paul, *Estética de la desaparición*, Barcelona, Anagrama, pág. 47.

convierte en Berlín que se convierte en Los Ángeles que se convierte en Shanghai. El tiempo estrecha, anula la diferenciación entre los espacios, y el cuerpo analógico de Ethan Hunt debe someterse a este nuevo «resumen del mundo» que reconfigura las estrategias de poder. Los sucesivos estadios del problemático viaje heroico de Ethan Hunt en su última aventura se miden por la intensidad con que desafían las leyes del tiempo y del espacio. «Intensidad» es una cualidad que Virilio valoraría como elemento clave de la experiencia de este espía de la era de la hiperinformación, porque en nuestros tiempos cualquier duración se estimará en términos de intensidad.

En una de las secuencias más deslumbrantes de *Misión: Imposible III*, Ethan Hunt tiene que saltar desde un edificio adyacente al tejado del rascacielos Shenglu de Shanghai para acceder al laboratorio del piso número 56, donde se almacena un arma nuclear mortífera que tendrá que canjear por la vida de su novia. Mientras calcula las posibilidades de éxito de su salto pendular, las líneas verticales de los dos edificios —«¿qué altura tiene?», pregunta Ethan— reflejadas en el cristal se funden con su rostro, signo premonitorio de su posterior hazaña. Un movimiento de cámara aéreo sitúa la perspectiva de la secuencia arriba, en las alturas, hasta llegar al cuerpo de Ethan, preparado para desafiar la lógica de la gravedad. Aunque aquí no se trata de desafiarla, sino de dejarse arrastrar por ella: la caída, que J. J. Abrams estructura en tres fases más un epílogo, podría hacernos pensar en el descenso de un Orfeo a los infiernos de lo horizontal —como demuestra la siguiente secuencia, en la que Hunt tiene que evitar su atropello y la destrucción del arma que ha robado en una carrera de obstáculos que ya se desarrolla en tierra firme— aunque lo que manifiesta es un estado de tránsito en el que el cuerpo de Hunt se debate entre la vulnerabilidad de lo analógico —la brutalidad con que cae contra un cristal— y la abstracción de lo digital —los breves planos medios y cortos que miden la vibración del cuerpo de Hunt en caída libre, estudios digitales de un estremecimiento que agita la forma de su objeto—, abismando su dimensión figurativa. En el tiempo vertical, el tiempo ya no fluye, brota: es lo que ocurre en estas imágenes palpitantes donde el tiempo se detiene, se centra en sí mismo y abandona el ser. El cuerpo de Ethan Hunt deja atrás el devenir del mundo y de la vida, la sucesión lógica del acontecer, para columpiarse en ese instante poético que, para Bachelard, es la relación armónica entre dos opuestos. Deleuze, que no sabe de armonías sino de fricciones, prefiere la lógica rizomática de la conjunción (la multiplicidad del «y» que hemos estudiado en Godard) que la lógica vertical del ‘es’. El conflicto entre la filosofía deleuziana y la fe-

nomenología bachelardiana, aparentemente antitéticas,²⁰⁸ hace que se enriquezcan mutuamente: ambas se encuentran en la ambivalencia del instante poético. Deleuze estaría de acuerdo con Bachelard: la génesis de los dos opuestos coincide, la simultaneidad rige su nacimiento y su desarrollo, es tarea del poeta hacerlas oscilar y coincidir, encontrar los enigmas que los animan.

Los dos polos nacieron juntos. A partir de ese momento se encontrarán los verdaderos instantes poéticos de un poema en todos los puntos en que el corazón humano puede invertir las antítesis. Más intuitivamente, la ambivalencia bien trabada se revela por su carácter temporal: en lugar del tiempo viril y valiente que se lanza hacia adelante y rompe, en lugar del tiempo suave y sometido que se lamenta y que llora, se tiene el instante andrógino. El misterio poético es una androginia.²⁰⁹

Y de ahí surge ese ser paradigmáticamente andrógino que es Ethan Hunt, cuyas condensadas fugas digitales son finalmente apaciguadas por la fuerza de la gravedad de lo analógico, ser entre dos polos en eterna (re)conciliación.

Según Bachelard, es en el tiempo vertical donde se almacenan el abandono, la tristeza, la amargura sin motivo que nunca se agota. Imposible no encontrar el eco de la caída de Ethan Hunt en las palabras de Bachelard: es la caída de un hombre enamorado. Al perder pie, al vérselas de frente con las leyes de la física, Hunt está dando un paso más para rescatar a su amada y aliviar sus penas. No obstante, que salga victorioso de su hazaña no solo es básico para completar su camino heroico sino también para demostrar, como apunta Kristen Whissel, que las recientes superproducciones han hecho de la verticalidad un parámetro fundamental para detectar una nueva relación espacial y temporal con el hecho cinematográfico. «La verticalidad», dice Whissel, «es la articulación dinámica del deseo de cambiar el curso de la historia, de precipitar un nuevo futuro».²¹⁰ En un iluminador texto sobre la verticalidad y los efectos digitales, Whissel toma como objeto de estudio

²⁰⁸ En *Lógica del sentido*, Deleuze critica que, en *El aire y los sueños*, Bachelard presente la imaginación nietzscheana como un psiquismo ascensional. «No solo Bachelard reduce al mínimo el papel de la tierra y de la superficie en Nietzsche, sino que interpreta la “verticalidad” nietzscheana como si fuera, ante todo, altura y ascensión. Sin embargo, ella es más bien profundidad y descenso. El ave de presa

no asciende, salvo accidentalmente: se abate y “cala”. En DELEUZE, Gilles, *Lógica del sentido*, o. cit., pág. 96 (nota al pie 1).

²⁰⁹ BACHELARD, Gaston, *La intuición del instante*, o. cit., pág. 105.

²¹⁰ WHISSEL, Kristen, «Tales of Upward Mobility», *Film Quarterly*, vol. 59, n.º 4, verano de 2006, pág. 32.

películas de muy distinta índole –desde *Titanic* [James Cameron, 1997] hasta *Tigre y dragón* [Crouching Tiger, Hidden Dragon, Ang Lee, 2000], pasando por *Matrix* [Andy y Larry Wachowski, 1999], *X-Men* [Bryan Singer, 2000] y *Hero* [Zhang Yimou, 2003]– para demostrar esta teoría: que los cuerpos venzan las leyes de la física en su enfrentamiento con la verticalidad no es más que un síntoma de la lucha entre lo emergente y lo dominante, entre una posibilidad de cambio y la fuerza de resistencia de un pasado que se niega a dar su brazo a torcer. Whissel insiste en que la verticalidad elabora y dinamiza el conflicto entre opuestos en lo que parece una época especialmente sensible a la polarización económica y al surgimiento de lo que denomina «nuevas formas de extremismo político y religioso». Hablar de polarización es lo que aquí se nos antoja erróneo: en la caída de Ethan Hunt no se produce un «conflicto» sino la manifestación de un advenimiento. El cuerpo ambiguo de un héroe que precipita, en efecto, un nuevo futuro, pero suavemente, materializando un deseo autóctono y autónomo, sin pasado ni futuro, un «no es» impulsado por su descenso.

3.14.2. Tocar lo intocable: un límite

Slavoj Žižek utiliza como ejemplo el fenómeno de los ‘cutters’ o adictos a la automutilación para explicar hasta qué punto la pasión por lo Real que define la época que nos ha tocado vivir es una reacción a la virtualización de nuestro entorno. ¿Dónde colocar el cuerpo cuando el telón de fondo donde incrustarlo no es más que un conjunto de hologramas, una realidad que está en peligro de extinción? Cortarse la piel a voluntad significa tener conciencia de la realidad del cuerpo, admitir que el cuerpo existe, aunque sea a través del dolor. Si la sangre brota, estamos vivos, después de todo. «Si la pasión por lo Real termina en la pura apariencia de un espectacular efecto de lo Real», escribe Žižek, «entonces, en una inversión exacta, la pasión ‘posmoderna’ por la apariencia termina en un retorno violento a la pasión por lo Real».²¹¹ La violencia de un cuerpo que, movido por un pulso mesiánico, reivindica su existencia en el dolor, atraviesa, por ejemplo, el mundo de *El club de la lucha* [Fight Club, David Fincher, 1999], donde la práctica clandestina de un boxeo

²¹¹ ŽIŽEK, Slavoj, «Pasiones de lo real, pasiones de la apariencia», *Bienvenidos al desierto de lo real*, Madrid, Akal, 2008, pág. 14.

a cuerpo descubierto tiene como objetivo que los dos púgiles se sientan más vivos, más *reales*. Hemos visto que esa violencia por existir, por ser real, cristalizaba en la velocidad de un imposible, el cuerpo-zombi del nuevo cine de terror. Un acontecimiento, un devenir post-humano que también ha puesto en crisis la verosimilitud del ‘cine de atracciones’ contemporáneo, aquel que, según Tom Gunning, desafía las leyes de la narratividad ofreciendo un espectáculo de impacto que evoca los métodos de cierto cine primitivo. Un cine que aspira al fotorrealismo más depurado pero que encuentra su talón de Aquiles en la reproducción digital del cuerpo humano en movimiento.

Lev Manovich define las diferencias entre cine digital y cine analógico en cuatro puntos. En el primero subraya que el cine digital no necesita de una realidad profilmica para existir porque el ordenador puede crear su propia realidad a partir de la animación en tres dimensiones. En el segundo advierte que, una vez volcado al ordenador, una vez digitalizado, el metraje de acción real adquiere la misma categoría manipulable y mutable que un gráfico o una animación 3D. Esto nos lleva a pensar, en tercer lugar, en la creación de una realidad elástica que otorga una plasticidad singular a la combinación entre imagen real e imagen generada por ordenador. Concepto de realidad que disuelve, para finalizar, las distinciones entre la fase de montaje y la de los efectos especiales, que se realizan en un mismo gesto unificado, que pertenecen a una misma parte del proceso.

El cine digital según Manovich se ha manifestado en todo su esplendor en las películas de gran presupuesto de Hollywood. Los géneros de acción y ciencia-ficción se han beneficiado de lo que Andrew Darley ha denominado «fotografiar lo imposible», o dar apariencia de realidad a un mundo de carácter fantástico; o lo que es lo mismo: lo imposible aparece ante los ojos del espectador como una realidad profilmica que ha sido captada por la cámara. La realidad simulada reclama para sí la condición de realidad original, la mimesis quiere ser modelo fenomenológico. Curioso objetivo para esos efectos digitales que, para pensadores apocalípticos como Baudrillard, son uno de los síntomas más significativos del «desierto de lo real», de la desaparición de la realidad tal y como la conocemos. Se engendra, pues, una paradoja: la tecnología responsable de provocar la desmaterialización de la realidad invierte todas sus energías en parecer real. La obsesión por la mimesis, que aparece, otra paradoja, para liberar a lo real de sí mismo, es lo que, según Baudrillard, causa una homogeneización de la imagen. El mundo pasa a ser un sinónimo de su propia naturaleza, existe pues una sumisión a un genoma que es idéntico para

todos. Lo dicen también Deleuze y Guattari: pensar en la mimesis es seguir la lógica caduca del árbol, es no aceptar la razón del rizoma que guía al digital.

El mimetismo es un mal concepto, producto de una lógica binaria, para explicar fenómenos que tienen otra naturaleza. Ni el cocodrilo reproduce el tronco de un árbol, ni el camaleón reproduce los colores del entorno (...) Muy distinto es el rizoma, mapa y no calco. Hacer el mapa y no el calco (...) Si el mapa se opone al calco es precisamente porque está totalmente orientado hacia una experimentación que actúa sobre lo real.²¹²

Thomas Elsaesser demuestra, en un artículo dedicado a glosar las conexiones entre el realismo baziniano y el realismo digital, de qué manera una película como *Parque jurásico* [Jurassic Park, 1993] integra con especial habilidad la realidad digital en la realidad profílmica. En la escena en la que el Branquiosaurio se acerca al árbol donde están Grant (Sam Neill) y sus hijos, Elsaesser hace notar que es su movimiento el que hace desplazar la cámara, como si el dinosaurio hubiera estado allí, como si fuera un actor cuyo tránsito a través del encuadre hubiera sido dirigido. La imagen vagamente borrosa, difuminada, que produce el movimiento de los actores, se corresponde con la imagen igualmente borrosa del movimiento del dinosaurio. Toda la secuencia está orientada a vincular a un animal que dejó de existir hace millones de años con los actores que han sido filmados, procurando establecer una interacción sin fisuras, uniforme en iluminación y dinámica de puesta en escena. Se crea la ilusión de un espacio diegético unitario que potencia la impresión de realidad. La relación entre los dos niveles de realidad, la óptica y la digital, se produce en el mismo plano: si antes la combinación entre animación e imagen real solo podía efectuarse con la cámara estática, las nuevas tecnologías permiten que los movimientos de cámara que entrelazan los dos niveles de realidad tengan el mismo peso y densidad.

¿Cómo lograr que esa impresión de realidad sea igual de intensa cuando estamos hablando de cuerpos humanos que se transforman en cuerpos digitales? La técnica del 'morphing' ha substituido con éxito a la técnica de los fundidos, que transfiguraba el rostro y el cuerpo de un hombre —por ejemplo, en un licántropo— a través de rápidos encadenados de fotos fijas de cada una de las fases de la metamorfosis. Por el contrario, el 'morphing' digital solo ne-

²¹² DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI, *Mil mesetas*, o. cit., pág. 17.

cesita una imagen de partida y una imagen de llegada para que se produzca la metamorfosis. Esta técnica revela la dinámica, el flujo del proceso, además de convertir la bidimensionalidad del método analógico en una tridimensionalidad más realista. El fotomontaje rompía la ilusión de profundidad, haciendo de la transformación un proceso inorgánico, revelando los intervalos de su duración, mostrando la discontinuidad entre la imagen original y la imagen transformada. Por el contrario, el ‘morphing’ es la representación directa de la metamorfosis de un objeto o un sujeto en otro. El ‘morphing’ elimina la duración, aniquila los intervalos entre la imagen de partida y la imagen de llegada, produce un continuo entre dos discontinuidades: es, por tanto, la imagen no-tiempo por excelencia. Una imagen que no se define ni por su origen ni por su meta. Una imagen que existe en un no-ser, o un ser inmaterial, que Kevin Fisher detecta en ese punto de inflexión del ‘morphing’ en que nada es reconocible, ese punto medio, que podríamos denominar cúspide del no-ser, en la que resulta imposible reconocer la imagen de partida y la imagen de llegada. Un punto que disuelve la naturaleza figurativa de la imagen arrancando lo que hay de abstracto en ella, liberándola de sus trampas simbólicas. El ojo no puede percibir esta imagen a simple vista porque está sumida en el flujo de transformaciones que sufre para poder formarse. No procede hablar de la oposición entre imagen actual e imagen virtual, ni tampoco de su simultaneidad: simplemente la imagen actual es la virtual y viceversa. Fisher encuentra un revelador equivalente químico a la hora de explicar la diferencia entre el ‘morphing’ del cine analógico y el del cine digital: si la fotografía mantiene una relación molar con el objeto que representa, el digital tiene un control absoluto sobre las moléculas que componen la imagen. La masa molar y la masa molecular de una sustancia (o de una imagen) pesan lo mismo pero indican cosas distintas.

En este sentido, podemos entender el enfrentamiento entre el T-101 y el T-1000 de *Terminator 2: El juicio final* [*Terminator 2: The Judgement Day*, 1992], película pionera en el uso de efectos digitales, como la encarnizada lucha entre una imagen que empieza a ser anacrónica —el epítome del héroe del cine de acción de los ochenta, encarnado por el cuerpo anabolizado de Arnold Schwarzenegger— y una nueva imagen que se abre paso violentamente —la del villano mercurial que se adapta a la forma de objetos y sujetos que encuentra a su paso—. «Ambos Terminators son copias —simulacros— pero en última instancia cada uno se revela como una muy distinta especie de representación», escribe Kevin Fisher. «El Terminator original es una copia de un

ser humano, pero el T-1000 es una fotocopiadora: alguien que toma la forma de otro». ²¹³ El T-1000 imaginado por Cameron es la manifestación perfecta de la imagen digital: controla hasta el último de los píxeles de su mutante naturaleza, para él el cuerpo no es un límite sino una extensión, su capacidad para cambiar de forma desafía las leyes de la física y de la fisiología, no es ni orgánico ni inorgánico, y parece indestructible, invencible al deterioro, hasta tal punto domina su no-lugar en el espacio y el tiempo.

Al culto a la acción halterofílica simbolizada por Schwarzenegger se opone el cuerpo elástico del T-1000. A lo pétreo le corresponde lo líquido, la estabilidad de un cuerpo previsible se opone a la inestabilidad de un cuerpo escurridizo. El 'morphing' acostumbra a trabajar entre dos polos diametralmente opuestos para aniquilar sus diferencias, para homogeneizar el régimen de multiplicidades que lo sustenta. Anula la dimensión binaria de su génesis, la oposición entre la partida y la meta, dando presencia a un flujo totalmente entregado a la idea de mutación. Al eliminar la idea de otredad, está eliminando a la vez la jerarquía entre los factores que se transforman. El 'morphing' es reversible, y en su reversibilidad, democrática pero también uniformizadora, hace desaparecer el tiempo. La categoría, entendida como noción abstracta y general por la cual los objetos son reconocidos y clasificados, se ha evaporado. ¿Cómo entender, pues, la lucha final entre el T-101 y el T-1000 en *Terminator 2*?

Con la fusión y la interacción de los cuerpos del T-101 y del T-1000 en el tanque de hierro fundido, la compleja totalidad de interpretaciones apoyadas por los dos Terminators se funde y se confunde: a saber, se funden y confunden tecnologías fílmicas y digitales, tecnofobia y tecnofilia, lo humano y lo post-humano. El último 'morphing' es un 'morphing' a nada, el canto del cisne para esta aparición del punctum cinematográfico, cuando el T-1000 se convierte lentamente en la superficie blanca y en blanco de la pantalla. En última instancia el sacrificio del 'morphing' de metal provoca el 'morphing' del mismo cine. ²¹⁴

Roger Warren Beebe remata su teoría del cine post-humano con una brillante idea. El T-1000 nunca será recordado por el cuerpo de su actor,

²¹³ FISHER, Kevin, «Tracing the Tesseract. A Conceptual Prehistory of the Morph», en Vivian Sobchack (ed.), *Meta'morphing'. Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, pág. 120.

²¹⁴ WARREN BEEBE, Roger, «After Arnold. Narratives of the Posthuman Cinema», en Vivian Sobchack (ed.), *Meta'morphing'. Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, o. cit., pág. 174.

Robert Patrick, porque el T-1000 no tiene cuerpo, no es nadie, solo remite a una transformación, a un espectáculo digital que reclama toda la atención del espectador. Patrick solo existe cuando desaparece. En el cine digital, el rostro y el cuerpo del actor están condenados a la disolución, a una ausencia renderizada. El digital puede sustituir al actor, crearle un avatar que lo levante de la tumba, que le haga resurgir de sus cenizas: es de sobras conocido el caso de Brandon Lee en *El cuervo* [The Crow, Alex Proyas, 1993], que murió por accidente antes de terminar el rodaje y que terminó la película gracias a su doble infográfico. En su versión más amable, el digital utiliza al actor como base de operaciones de los movimientos del personaje animado por el ordenador: por ejemplo, la técnica del 'motion capture' consiste en la colocación de sensores por todo el cuerpo del actor que envíen señales de sus movimientos a un ordenador que las capta y las utiliza como información para diseñar al personaje. Se aísla al actor del entorno de rodaje, se le abstrae del decorado para que interprete a su personaje desde la desnudez más absoluta, casi como si estuviera en un escenario teatral, sin un contexto al que agarrarse. El director controla hasta el más ínfimo detalle de la interpretación del actor, la envasa al vacío para devolverla transformada en una porción de animación integrada o en una realidad profilmica o en un relato recreado completamente por medios digitales. El Gollum de *Las Dos Torres* [The Lords of the Rings: The Two Towers, Peter Jackson, 2002] es la exégesis de este cuerpo substituido del actor, encarnada en la interpretación de Andy Serkis, que, en diferido, logra eclipsar el espectáculo en plano general que propone la monumental adaptación cinematográfica de la obra de Tolkien. Las escenas de diálogo entre el Gollum y los guardianes del anillo se convierten en un microespectáculo: sus gestos, entre sublimados y eléctricos, desplazan al efecto especial a una escala, la del primer plano, que no le pertenece de forma natural. El trabajo de Serkis es una reivindicación del cuerpo como depósito del tiempo, creada paradójicamente en el contexto de una imagen que rechaza el tiempo en su constitución. La sintomática expresividad del Gollum responde a las exigencias de ese cine del cuerpo que, en *La imagen-tiempo*, Deleuze asocia con la obra de Antonioni, Garrel, Eustache y Doillon:

El cuerpo ya no es el obstáculo que separa al pensamiento de sí mismo, lo que este debe superar para conseguir pensar. Por el contrario, es aquello en lo cual el pensamiento se sumerge o debe sumergirse, para alcanzar lo impensado, es decir, la vida. No es que el cuerpo piense, sino que, obstinado, terco, él fuerza a pensar, y

fuerza a pensar lo que escapa al pensamiento, la vida (...) Las categorías de la vida son, precisamente, las actitudes del cuerpo, sus posturas.²¹⁵

Las masas aniquiladas de *Titanic* [James Cameron, 1997] o las batallas de la trilogía de *El señor de los anillos* no necesitan de la realidad profilmica para existir. Un software se encarga de renderizar a los integrantes de la multitud, generados automáticamente por ordenador. Los individuos de la masa son paquetes de información capaces de simular el movimiento humano, pero lo más importante es que este movimiento no es rígido: por el contrario, puede reaccionar ante el enemigo. Los efectos digitales permiten que estos cuerpos virtuales en miniatura tengan la dimensión orgánica de los seres humanos a los que sustituyen. Filmados en plano general, estos cuerpos virtuales no provocan ninguna identificación con el espectador, no existen ontológicamente, no pueden ser considerados ni víctimas ni verdugos: por eso su muerte, tan habitual en las películas de catástrofes o fantasía heroica, no nos afecta lo más mínimo.

Quizás por eso, cuando lo que se debate en el encuadre es la existencia del cuerpo del actor en el digital, ese cuerpo se rebela con una furia incontenible contra una realidad que se obstina en no desaparecer al mismo ritmo que él. En la espectacular secuencia de *El hombre sin sombra* [Hollow Man, Paul Verhoeven, 2000] en la que Sebastian Caine (Kevin Bacon) se ofrece como cobaya para probar el suero de la invisibilidad que él y su equipo de científicos llevan años investigando, el borrado de su cuerpo ofrece una clase magistral de lo que podríamos denominar «anatomía de lo digital». En efecto, el cuerpo de Bacon se divide en estratos o capas –piel, músculos, huesos, órganos– de manera que el digital las elimina una a una en un proceso tan doloroso físicamente como significativo ontológicamente: en el universo digital el cuerpo queda reducido a cero, a un conjunto vacío que solo revela sus contornos, su recipiente, cuando entra en contacto con lo material. Ni un solo corte rompe la fluidez que transforma el todo en nada, dinamitando las relaciones que el cuerpo y su invisibilidad poseen con el espacio que (no) habitan.

Buena parte del cine de Robert Zemeckis está atravesado por la preocupación por integrar el cuerpo digital en una realidad metahistórica para comprobar precisamente cómo reacciona en ese contexto. En *¿Quién*

²¹⁵ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo*, o. cit., pág. 251.

engañó a Roger Rabbit? [Who Framed Roger Rabbit, 1988], la convivencia de los cuerpos en imagen real y los cuerpos animados reconfigura los códigos del 'film noir', ofreciendo una lectura irónica de la edad dorada de la fábrica de sueños. Esa lectura encuentra su lado más cruel, más negro, cuando se enfrenta a los cuerpos deformes de dos actrices de Hollywood que han sucumbido a la pócima de la eterna juventud en *La muerte os sienta tan bien* [Death Becomes Her, 1992]: los cuerpos agujereados o elásticos de Meryl Streep y Goldie Hawn no están tan lejos de los 'cartoons' de *Roger Rabbit*, sugiriendo el interés que muestra Zemeckis en retratar un universo hiperreal que parece obsesionado en fundir dos temporalidades, la del mundo real y la del mundo animado, para que de esa fusión, cuyas suturas han sido borradas con tino, nazca el tiempo del mito. No es casual, pues, que Forrest Gump (Tom Hanks) se cuele en unas imágenes de archivo donde aparece John Fitzgerald Kennedy y le estreche la mano: en *Forrest Gump* [1994], el objetivo de Zemeckis es el de reescribir la historia americana a partir de la figura de un Cándido moderno que se infiltra en sus documentos audiovisuales. Tal y como señala Joseba Gabilondo en relación a la intrusión de Forrest Gump en la escena del Ku Klux Klan de *El nacimiento de una nación* [The Birth of a Nation, 1915], Zemeckis escoge el clásico de Griffith como paradigma de un cine que añade a su dimensión de entretenimiento la capacidad de alterar tecnológicamente y reescribir la imaginación histórica y social. La facultad de intervención de Forrest Gump, héroe pasivo por excelencia, en el devenir histórico es prácticamente nula: lo que importa es la continuidad que se produce entre su cuerpo y los cuerpos de la Historia. Esa continuidad se logra gracias a la operación de borrado del digital, que, de algún modo, logra también que la Historia americana se reencarne en la figura de Gump. La Historia como mito que el cine digital reinventa desde una nueva operación retórica de borrado y mimesis: ese es, también, el tema de *Beowulf* [2007], que se acerca al medievalismo para localizar las raíces de la cultura occidental saltándose los abismos que lo separan de la contemporaneidad.

Es en el movimiento continuo, en el viaje imposible de la cámara, donde Zemeckis encuentra la máxima expresión del digital. El vuelo de una pluma ilustra el recorrido de la Historia en *Forrest Gump*, el zoom centrípeto que vincula la infinitud del cosmos con la belleza cósmica de un ojo en *Contact* [1997] y el plano secuencia de doce minutos que recorre la recreación fotorealista de la ciudad de Londres en *Cuento de Navidad* [A Christmas Carol,

2009]²¹⁶ tienen en común la necesidad de demostrar al espectador que el digital se ha adueñado del espacio y del tiempo, que ha eliminado las distinciones entre figura y fondo, controlando hasta el paroxismo la posición de los objetos y los personajes en el encuadre. Puede parecer una paradoja: aniquilando la diferencia entre el cuerpo humano y el cuerpo del paisaje, Zemeckis es, más que nunca, consciente de qué lugar deben ocupar en el plano. Cuando este movimiento continuo, como ocurre en una secuencia de *Beowulf*, identifica lo interior con lo exterior —la cámara que nace del interior de la garganta de una mujer que grita para morir en la vibración de la oreja del monstruo—, cuando borra la distancia que hay entre lo uno y lo otro, Zemeckis sigue hablándonos de la continuidad de los cuerpos o de lo mucho que se parece un cuerpo virtual a un cuerpo monstruoso. La fascinación que Zemeckis ha mostrado por el digital se ha centrado en ese motivo recurrente, encarnado de igual modo en los cuerpos derretidos del ‘star-system’ femenino de los noventa en *La muerte os sienta tan bien* y en el Mister Scrooge modelado a partir del cuerpo elástico de Jim Carrey en *Cuento de Navidad*. Los detractores de la técnica del ‘motion capture’ olvidan que, en una película como *Beowulf*, quizás el objetivo de Zemeckis sea el de revelar que el gran reto del digital reside en aprender a controlar el cuerpo sin querer replicarlo. El digital, en fin, es un cine de la monstruosidad que intenta dominar los instintos del monstruo que lleva dentro.

En este escenario, donde el cuerpo heroico puede transformarse en su antítesis monstruosa sin que la metamorfosis sea problemática, eliminando sus rasgos diferenciales en lo que dura un instante, y donde el cuerpo puede estar

²¹⁶ Dave Kehr hace un acertado análisis de los logros de la obra de Zemeckis en relación a la movilidad de la cámara en el cine 3D. Según Kehr, en los orígenes del formato, el gran tamaño de las cámaras hacía que se movieran con gran dificultad por los decorados, la poca sensibilidad de la película con que se filmaba exigía un descomunal despliegue de iluminación para lograr una cierta profundidad de campo y las lentes focales tenían que ser cortas para aumentar la exposición y disminuir al máximo las vibraciones. El resultado era una notable rigidez en los encuadres del cine en tres dimensiones. «Todos estos problemas», explica Kehr, «desaparecieron con la animación digital, tal y como lo descubrió Zemeckis durante la producción de *Polar Express* [2003] (...) La cámara virtual de la infografía no tiene limitaciones de peso o de tamaño, podía pasar por el agujero de una cerradura y volar como un pájaro. Y cuando las figuras eran de animación en lugar de ser humanas, los efectos de miniaturización y de falta de volumen eran menos evidentes. Por lo tanto, si el 3D hacía que las personas pareciesen más pequeñas, también hacía que las figuras de animación pareciesen más grandes y sustanciales». KEHR, Dave, «Luces y sombras en 3 dimensiones», *Cahiers du Cinéma/España*, n.º 32, marzo de 2010, págs. 76-77.

destinado a desaparecer, es relativamente fácil situar la crisis del héroe de acción. Lisa Purse se plantea cuáles han sido los cambios en la relación de identificación que el espectador tenía con el cuerpo del héroe de acción ahora que ese cuerpo es virtual. El triunfo del cine de acción de los ochenta dependía de cómo el progreso, el fracaso y el éxito se reflejaban en el cuerpo del héroe, convirtiéndolo en un espectáculo en sí mismo, con su infinito vigor, la insólita extensión de sus músculos y la ingrátida agilidad de sus acrobacias. «El cuerpo del héroe (...) y el cuerpo del espectador se identifican sensorialmente con los esfuerzos en la pantalla, experimentando una estimulante respuesta a esas fantasías de resistencia física, control y dominio».²¹⁷ ¿Qué ocurre, pues, cuando el cuerpo es el efecto especial, una mera escultura virtual? ¿Cómo identificarse con una inmaterialidad elástica que no esconde su naturaleza digital? Si el cine de acción del siglo XXI privilegia, como hacía el cine primitivo, el espectáculo sobre el relato; si insiste en hacer visible, en subrayar lo que tiene de experiencia sensorial, ¿qué ocurre con el cuerpo del héroe, ahora que ha sido substituido por la ubicuidad del digital? Lisa Purse pone el ejemplo del *Spiderman* [2002] de Sam Raimi: en el momento de su estreno, la mayor parte de los críticos norteamericanos censuraron la irrealidad de las piruetas del superhéroe cruzando Nueva York. La falta de limitaciones físicas de su cuerpo y su escasa relación con la materialidad del cuerpo humano no aprobaron el examen de los espectadores, que no podían identificarse con sus triples saltos mortales a pesar de que sabían que la reminiscencia de esa encarnación digital era un actor, Tobey Maguire. Purse llega a una conclusión curiosa: la propia dinámica de este nuevo ‘cine de atracciones’, que favorece la larga duración de las escenas espectaculares para procurar el placer del público, arriesga la credibilidad del cuerpo digital. Así las cosas, cuando al final de *Spiderman* Raimi nos ofrece un recital de acrobacias del Hombre Araña, está poniendo a prueba la verosimilitud del aspecto de su criatura, sobre todo para aquellos espectadores que aún no han aceptado que las películas de acción y ciencia-ficción contemporáneas han integrado la animación en su discurso estético. El problema reside, pues, en admitir las posibilidades de la tecnología digital en lo que respecta a la representación del cuerpo humano. Purse nos recuerda que en la religión cristiana el concepto de metamorfosis es sinónimo de perversidad y monstruosidad. En el cielo nada es mutable mientras que en

²¹⁷ PURSE, Lisa, «Digital Heroes in Contemporary Hollywood: Exertion, Identification, and the Virtual Action Body», *Film Criticism*, n.º 32, otoño de 2007, pág. 8.

el infierno todo se combina y se recombina en una apología de la impureza. El ‘morphing’ puede transformarnos en nuestra némesis –como, de hecho, demuestra *Spiderman 3* [Sam Raimi, 2007], en la que Peter Parker se convierte en un Spiderman negro y malvado – sin transiciones, sin oponer categorías morales, sometiendo al cuerpo a un régimen inestable y mutable. La conflictiva relación entre el cuerpo virtual y el espectador se sustenta en el miedo de este a enfrentarse a su doble monstruoso, a aceptar que, en la elevada mutabilidad del universo digital, le resultará más difícil controlarlo, le será más difícil retener su identidad. En el momento en que una lengua de mercurio líquido invade el cuerpo de Neo (Keanu Reeves) en *Matrix*, este entra en una nueva dimensión de la realidad en la que finalmente se dará cuenta de que su cuerpo real está esclavizado por las máquinas que han destruido el mundo. Cuando Neo lucha contra centenares de clones del agente Smith (Hugo Weaving) en *Matrix Reloaded* [Andy y Larry Wachowski, 2003], su cuerpo es tan elástico, tan improbable, como la multitud de villanos que se reproducen como un virus informático en los límites del encuadre-pantalla. Los monstruos de *Ván Helsing* [Stephen Sommers, 2004] son aberraciones digitales que se enfrentan a la pureza del cuerpo profilmico de Hugh Jackman, único anclaje en la realidad de una película que revisa los clásicos de la Hammer en clave de espectáculo post-milenarista. Los demonios de *Constantine* [Francis Lawrence, 2005] regresan del inframundo para poseer a gente inocente y deformar su cuerpo. El digital cuestiona y quiebra la identidad del cuerpo. El hermoso (re) nacimiento del Hombre de Arena en *Spiderman 3*, durante el que se recomponen las microscópicas partículas del cuerpo de Flint Marko (Thomas Hayden Church) en una coreografía de isótopos digitales, puede resultar una eficaz metáfora de la naturaleza escurridiza de una nueva imagen que duplica los límites del mundo sin garantizar su fiabilidad: lo que nos devuelve la reconstrucción del cuerpo de Marko es un no-cuerpo, un villano que hace de su descorporeización su arma más mortífera.

Avatar [James Cameron, 2009] coloca en el centro de sus preocupaciones formales y narrativas la credibilidad del cuerpo digital y su conflictiva relación con la Otredad. Los avatares son criaturas resultantes de la combinación entre los genes humanos y los genes de la raza alienígena de los na’vi, y están conectados a la conciencia del hombre o mujer que les ha prestado su ADN. Mientras su cuerpo humano duerme, el avatar despierta y vive para infiltrarse entre los habitantes del pueblo de Pandora. Cameron sabe que el digital considera la sustitución como paradigma de su lenguaje: de ahí que Jake Sully

(Sam Worthington), ex marine parapléjico, sustituya a su malogrado hermano gemelo en el programa científico *Avatar* y que el cuerpo flexible y poderoso de su avatar sustituya su cuerpo tullido para poder infiltrarse entre los na'vis. El nuevo cuerpo de Sully es un híbrido y como tal se erige en Mesías redivivo, en santo redentor de un pueblo que corre peligro de extinguirse al caer en las avaras manos del hombre. Cameron parece vendernos ese cuerpo mestizo, entre humano y digital, como la utopía del futuro: gracias a la 'performance capture', los restos del rostro de Sam Worthington permanecen en su avatar como posos de un pasado humano que resuelven los problemas de identificación del espectador con el cuerpo digital y hacen posible que le percibamos como un actor capaz de emocionarnos. El cuerpo digital ya no necesita ser un monstruo, como ocurría con el Gollum, para ser creíble y verosímil.

La existencia de *Avatar* sugiere que quizás hay que empezar a pensar el cuerpo de otra manera, desde otro punto de vista. La filosofía del cuerpo patentada por Jean-Luc Nancy puede echarnos una mano, porque se plantea desplazar la perspectiva de su estudio: habrá que concebir el cuerpo no como un cuerpo significativo, no como algo que pertenece al orden del sentido. Tocar lo intocable, afirma Nancy; pero lo intocable es un límite, un contorno, la frontera que separa el adentro del afuera. Un cuerpo existe porque está eternamente expuesto, siempre en comparación con otros cuerpos que definen su tacto, su borde. Un cuerpo es lo que tiene lugar, o lo que da lugar a la existencia. Un cuerpo encerrado en sí mismo, aislado y solitario, un cuerpo que no se relaciona con el afuera, no es un cuerpo: es Dios o es el sujeto-individuo moderno, el naufrago de las nuevas tecnologías, el sociópata. Un cuerpo necesita exponerse, estar en contacto con otros cuerpos. «Expuesto, por tanto: pero no es la puesta ante la vista de lo que primero estuvo oculto, encerrado. Aquí, la exposición es el ser mismo (léase: el existir). O todavía mejor: si el ser, en cuanto sujeto, tiene por esencia la autoposición, aquí la autoposición es ella misma, en tanto que tal, por esencia y estructura, la exposición. Auto = ex = cuerpo. El cuerpo es el ser-expuesto del ser».²¹⁸ El cuerpo solo es penetrable a través de una herida: todo lo demás no hace más que desplazar el límite del propio cuerpo.

La teoría del cuerpo de Nancy resulta especialmente interesante a la luz de una película tan inclasificable como *The Hulk* [Ang Lee, 2002]. Adaptación homónima del cómic de Stan Lee, cuenta la historia de Bruce Banner (Eric Bana), científico que, después de exponerse accidentalmente a una elevada ra-

²¹⁹ NANCY, Jean-Luc, *Corpus*, Madrid, Arena Libros, 2002, págs. 29-30.

dioactividad, sufre una mutación genética que le convierte en un gigante verde cuando le invade la ira. Esta versión superheroica de la leyenda del doctor Jekyll y mister Hyde no quiere renunciar a ser una melancólica divagación sobre las relaciones paterno-filiales y la soledad del monstruo a la vez que se ofrece, de una forma hartamente ambigua, como una película-espectáculo que transforma el cuerpo virtual en atracción de feria. El cuerpo de la propia película está dividido en dos cuerpos distintos: el cuerpo intimista y pesaroso, que se repliega sobre sí mismo, y el cuerpo aumentado, expandido, que astilla el relato desde lo espectacular. Ang Lee apuesta por reconciliar estos cuerpos, por obligarlos a tocarse aunque sea casi a su pesar. La angustia del Bruce Banner agigantado aparece por la dificultad de ese tocar que constituye la esencia del cuerpo. Según Nancy, el cuerpo puede contenerse a sí mismo y en sí mismo en un solo punto. La muerte del cuerpo es la rotura de ese punto. Es la búsqueda de ese punto o la insistencia en que ese punto no se rompa, la que mueve el film de Ang Lee. Es el punto que localiza la existencia del alma. Es ese punto el que demuestra que el alma es material, por muy ligera y falta de forma que sea. Es ese punto el que hace del alma algo difícil de percibir por el ojo.

La diferencia de tamaños de los dos cuerpos de Bruce Banner dificulta la identificación del espectador, porque la falta de vínculo del cuerpo virtual con el cuerpo real es evidente. El cuerpo de Hulk es «el en sí del para sí. En la relación a sí, es el momento sin relación. Es impenetrable, impenetrado, es silencioso, sordo, ciego y está privado de tacto. Es macizo, grosero, insensible, inafectivo. Es también el en sí del para los otros, vuelto hacia ellos pero sin ninguna consideración por ellos. Es solamente efectivo –pero lo es absolutamente–».²¹⁹ Es decir, esa masa verde e informe, grotesca en su fosforescente enormidad, debe encontrar otro modo para relacionarse con el cuerpo de Eric Bana para demostrar su existencia más allá de la combinación algorítmica que la hace posible. En una preciosa y prolongada escena en la que Hulk escapa por el desierto, Ang Lee prefiere perder al monstruo en el encuadre, disolverlo en las montañas rocosas, cuestionar su gigantismo inscribiendo su cuerpo, ahora diminuto, en la naturaleza aún más gigante. Es una secuencia prácticamente abstracta, que en cierto modo se propone como antítesis de las acrobacias de Spiderman antes referidas: condenar a la bestia a un plano general que la aleja del ojo del espectador supone convertir la impúdica exposición del cuerpo virtual –la exposi-

²¹⁹ NANCY, Jean-Luc, 58 *indicios sobre el cuerpo. Extensión del alma*, Buenos Aires, La Cebra, 2007, pág. 25.

ción de su inestabilidad molecular, tan patente en la escena del ataque de los perros, por ejemplo— en una posibilidad de reconciliación. Es en la escena del desierto, pues, donde los dos cuerpos de la película se armonizan, o se «tocan», para utilizar un término caro a la filosofía de Nancy. Es entonces, en la (des) ubicación del cuerpo virtual de Hulk, en un espacio abierto que lo sobrepasa, cuando detectamos la ansiedad, la melancolía y la traumática vacilación del cuerpo de Bruce Banner, condenado a una metamorfosis que, muy a su pesar, libera sus monstruos del Id. Las huellas que el cuerpo de Banner deja en su versión hiperbólica toman forma en esa escena solitaria.²²⁰ Hablamos de huellas, de indicios, porque el cuerpo se resiste, nunca deja de hacerse; según Nancy, no hay unidad sintética en él. Esa falta de unidad sintética es la del cuerpo virtual, nube de bits que se encoge y expande escapándose de un límite al que cree estar predestinado. «Un cuerpo es inmaterial. Es un dibujo, es un contorno, es una idea».²²¹ Un vestigio, una pisada, una traza. «Cuerpo oxímoron polimorfo: adentro/afuera, materia/forma, homo/heterología, auto/alonomía, crecimiento/excrecencia, mío/nada...».²²² Entre el *Hulk* de Ang Lee y el *King Kong* [2005] de Peter Jackson hay una diferencia esencial: en el gigante verde hay un rastro del ser humano que fue, su rabia es el alimento de su metamorfosis, mientras que el gran gorila no tiene origen, no tiene un cuerpo al que remitirse.

3.15. RED DE SENTIDOS, PAISAJE DE TEXTOS

En su canónico ensayo sobre el posmodernismo, Fredric Jameson plantea la necesidad de replantearse las formas del tiempo, los modos en que se organiza en el contexto de una crisis de la historicidad que ha provocado un claro predominio de la lógica espacial. A un sujeto que ha perdido la capacidad de integrar su pasado y su futuro en un discurso experiencial consistente, atacado como está por fragmentos de tiempo que desestabilizan su concepción de la identidad, no se le puede pedir que genere una producción cultural que no sea entrópica y heterogénea. Fredric Jameson introduce así el análisis de lo

²²⁰ Los rasgos humanos que se adivinan en el rostro y el cuerpo de Bruce Banner en la versión de Ang Lee desaparecen por completo en *El increíble Hulk* [The Incredible Hulk, Louis Leterrier, 2008], que subraya la monstruosidad post-humana, agigantada por obra y

gracia del digital, sin apenas tener en cuenta los afectos de su cuerpo-origen.

²²¹ NANCY, Jean-Luc, 58 *indicios sobre el cuerpo. Extensión del alma*, o. cit., pág. 14.

²²² NANCY, Jean-Luc, 58 *indicios sobre el cuerpo. Extensión del alma*, o. cit., pág. 33.

que denomina ruptura de la cadena significante, proceso que identifica con la definición que Jacques Lacan hace de la esquizofrenia, entendida a partir de la teoría del sentido saussuriano. El sentido no aparece como una relación lineal entre significante y significado, sino en la relación que conecta a un significante con otro. La esquizofrenia supone la quiebra de esta relación, que resulta en una mezcla de significantes distintos, que no pueden encontrar ninguna conexión entre sí. Es imposible que el esquizofrénico pueda unificar los tiempos de su vida en la construcción de un yo, siendo incapaz, por tanto, de reconocer que esta unificación temporal de pasado y futuro en su propio presente es una función del lenguaje que está hecha pedazos. Jameson describe así al hombre contemporáneo, a ese esquizofrénico que consume un cóctel heterogéneo de presentes sin apenas relación con el tiempo:

La ruptura de la temporalidad libera súbitamente este presente temporal de todas las actividades e intencionalidades que lo llenan y hacen de él un espacio para la praxis; aislado de este modo, el presente envuelve de pronto al sujeto con una indescriptible vivacidad, una materialidad perceptiva rigurosamente abrumadora que escenifica fácticamente el poder del Significante material –o, mejor dicho, literal– totalmente aislado.²²³

Jameson define a ese hombre como el protagonista de un hipertexto de dimensiones tan infinitas como el del propio devenir histórico. Podríamos afirmar que la posmodernidad ha encontrado en la cultura digital la máxima expresión del modelo de lo fragmentario con el que soñaba. Cuando Jameson habla de la obra de arte, no duda en compararla con un almacén de desperdicios o un cuarto trastero en el que se guardan, distribuidos al azar, todo tipo de materiales en bruto. La obra de arte es, por lo tanto, la crónica de un cúmulo de discontinuidades que encuentran su organicidad en la diferenciación. Es significativo que el teórico norteamericano cite la obra de Nam June Paik como manifestación canónica de esta esquizofrenia cultural que percibe en el *collage* la perfecta representación de esta comprensión del mundo basada en la «diferencia radical». En este contexto asistimos al definitivo colapso de la Historia entendida como relato lineal: su nueva constitución ha de responder a una relación de antinomias, al baile frenético entre fragmentos de hechos cuyo significado ab-

²²³ JAMESON, Fredric, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona, Paidós, 1995, pág. 66.

soluto es una quimera. La Historia, dice Jameson, ha dejado paso a una historicidad no entendida en sentido cronológico, a la herencia de un pasado que solo sabe colocarse entre comillas y que se presenta ante nuestros ojos en forma de los textos que lo documentan. En la definición que Jameson hace de simulacro («la copia idéntica de la que jamás ha existido el original»),²²⁴ está implícita un concepto de Historia que solo es copia de sí misma.

En un hermoso artículo sobre *El arca rusa* [Russian Ark, Alexander Sokurov, 2002], Dragan Kujundzic define la Historia como un solo movimiento irrepitable e irreversible, un gesto que se constituye como ese archivo que guarda solo cosas y hechos originales y singulares pensando en futuros encuentros. La Historia vendría a ser, en fin, un museo cuyos objetos son copias únicas. La definición se amolda perfectamente a la particularidad estética del film de Sokurov, rodado en una sola toma de noventa minutos de duración con una cámara de alta definición. Como si la Historia se escribiera con la sinuosa mirada de una cámara que no parpadea, la visita guiada de Sokurov a través de dos siglos de devenir histórico se desarrolla «después» de la Historia, en un movimiento que es progresivo y regresivo al mismo tiempo. Se produce una oscilación entre la necesidad de que la Historia se despliegue en un movimiento único y en directo y la celebración de un espectáculo de fantasmas, el regreso a un museo de cera que siempre es el mismo, con las mismas figuras y los mismos vigilantes de sala. Si la Revolución Rusa aniquiló la occidentalización de la identidad nacional producida durante el mandato de Pedro el Grande, también neutralizó la posibilidad de alcanzar una continuidad histórica entre sus logros y lo que habría sido su evolución natural. La Revolución Rusa provocó que la Historia de Rusia se sumiera en una melancolía por algo que había perdido y que se resistía a olvidar. Sokurov reconstruye el vacío dejado por la Revolución a la manera de un espacio aumentado, un espacio de espacios que el paseo por el Ermitage representa en un movimiento atlético, que aspira a lo imposible. El tiempo reencontrado es una multiplicidad de tiempos, que rechaza la linealidad de la Historia tradicional para restituirla desde una línea de flotación anacrónica marcada por dos voces: la voz ciega de la cámara, el narrador invisible que habla como Sokurov y el guía turístico que abre ad infinitum las salas del Ermitage, el marqués de Custine (Sergei Dontsov).

El uno es múltiple. El museo conserva la Historia no como Uno sino como infinitos segmentos de tiempo, incontables trozos de vida y duración

²²⁴ JAMESON, Fredric, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, o. cit., pág. 45.

que han sido congelados para su contemplación pero que albergan la esperanza de desencadenarse, de mezclarse y multiplicarse; de convertirse, en fin, en devenir. Cyril Neyrat opina que el plano-secuencia en Steadycam de *El arca rusa* consigue liberar los tiempos múltiples fijados en las pinturas, esculpidos en las estatuas, incrustados en la majestuosa arquitectura de un edificio que ha sido atravesado por la Historia. El paso de la cámara levanta el polvo de los muebles, moviliza el tiempo que se ha secado en las molduras, mezcla sus motas en su sola respiración. El movimiento único funciona como centro de gravedad que hace levitar las partículas de tiempo que hay a su alrededor y que puede, debe, absorberlas, pero de él surgen tiempos multidireccionales que se proyectan hacia dianas situadas en puntos diametralmente opuestos del relato histórico. La Historia según Sokurov es un caso particular de hipertexto. Solo entendiendo la Historia como un solo gesto que es a la vez múltiple e irrepetible, el tiempo se transforma en no-tiempo, donde las nociones de pasado, presente y futuro se eliminan mutuamente y puede recuperarse el legado de una identidad nacional que fue masacrado por la Revolución de 1917. Puede parecer que Sokurov añora los fastos del Imperio ruso, y que la empresa monumental de *El arca rusa* hace avanzar al cine en beneficio de una nostalgia un punto reaccionaria. Sin embargo, tiene razón Neyrat cuando afirma que los detractores del film no han entendido cuáles son las verdaderas intenciones de Sokurov, que no son otras que las de un idealista que cree en una utopía posible, la de la identidad rusa. Una utopía que muestra la verdadera naturaleza del pueblo ruso, multiplicidad de voces que aspira a lo abierto, a lo expansivo pero también a lo acogedor, que se identifica tanto con los iconos ortodoxos, como con la opulencia zarista o la revolución obrera.

¿Por qué este gesto solitario, que se abandona a un movimiento de cámara que penetra en la Historia a la vez que la representa de forma sesgada, tiene más de simulacro de lo que quizás le gustaría admitir a Sokurov? *El arca rusa* es un simulacro porque esta empresa faraónica de una sola toma de noventa minutos es un falso 'tour de force', porque no registra la realidad profilmica, coreografiada por el propio Sokurov y su director de fotografía, Tilman Büttner, en su estado crudo. La proeza ha sido conjugada en digital –por un procedimiento experimental, que, conectando la cámara de alta definición a un disco duro, permite volcar la información audiovisual a medida que se rueda– para luego modificar su aspecto. Según el productor de *El arca rusa*, Jena Meurer, la película incluye treinta mil eventos digitales. Es bastante útil leer el re-

lato del rodaje hecho por Büttner²²⁵ para darse cuenta de hasta qué punto la sensación de continuidad que transmite la toma única es completamente ilusoria, no tanto porque Sokurov potencie la fluidez del movimiento interno del plano, con sus coreografías y su capacidad para la cartografía, sino porque buena parte del color y la luz están retocados en posproducción para homogeneizar la percepción que el espectador tiene de ella. Büttner solo contó con veintiséis horas para iluminar, junto a un equipo de cuarenta eléctricos, treinta y cinco salas del Ermitage, para después rodar al día siguiente.²²⁶ Dado que Büttner solo había podido ensayar algunos fragmentos del trayecto por el museo con la única intervención del actor protagonista, durante la toma definitiva la cámara debía adaptarse al movimiento del resto del reparto, improvisando constantemente su relación con el espacio. Si la figura de Sokurov, que permanecía a la izquierda de Büttner, se colaba en el encuadre, o si se proyectaban las sombras del equipo en los cuadros del museo, se recurría al digital para borrarlas, para uniformizar la piel de la imagen. En el plano final, en el que la cámara sale al exterior del museo para internarse en el paisaje nevado, Sokurov sustituyó la visión del río Neva por la del mar Báltico dos horas antes de helarse, filmada por separado por el propio Büttner.

En contra de lo que decía su argumento de venta, que ponía el acento en la hazaña de haber rodado un plano de hora y media, *El arca rusa* es una película de montaje: no un montaje que expresa tiempo y duración, sino un montaje que convierte ese tiempo en un espacio discontinuo y variable, cuyos elementos pueden cambiarse a discreción. La duración pasa a ser una cualidad de superficie o de apariencia. Lo que importa es el evento digital en sí mismo, la hazaña que supone en términos de posproducción modelar la multiplicidad de tiempos que componen la película. Porque cada uno de los píxeles que conforman la imagen digital está abierto a transformaciones y nuevas combinaciones morfológicas. No nos equivocáramos si afirmáramos que la ontología de la imagen digital es la propia de un hipertexto, si entendemos a este como «un conjunto constituido por ‘documentos’ no jerarquizados conectados entre ellos por ‘enlaces’ que el lector puede activar y que

²²⁵ Hay dos entrevistas con Büttner al hilo de la hazaña digital de *El arca rusa* que son dos auténticas clases magistrales para todos aquellos que quieran saber los secretos del oficio del director de fotografía al enfrentarse con un reto técnico de tamaño calibre. AUBRON, Hervé, NEYRAT, Cyril y François PRODROMI-

DÈS, «J'avais l'impression de marcher très tranquillement vers mon exécution», *Vertigo*, n.º 24, págs. 41-45, y MENASHE, Louis, «Filming Sokurov's Russian Ark», *Cineaste*, n.º 28, vol. 3, verano de 2003, págs. 21-23.

²²⁶ *El arca rusa* se rodó el 23 de diciembre de 2001 después de tres falsos intentos.

permiten un acceso rápido a cada uno de los elementos del conjunto». ²²⁷ Cambiemos «lector» por «cineasta» y concluiremos que la imagen digital es hipertextual, y que por ese motivo, parece la más idónea para retratar el devenir rizomático de la Historia de un país que aún no ha podido recuperarse de las carencias de su pasado.

Cuando, en la introducción de *Mil mesetas*, Deleuze y Guattari presentan el concepto de rizoma enfrentándolo a las estructuras arborescentes como método epistemológico, se están avanzando quince años al concepto de hipertexto. A los rigores taxonómicos de las clasificaciones de la ciencia tradicional, oponían un nuevo modelo de conocimiento en el que los principios fundamentales han desaparecido, permitiendo que el sistema se desarrolle a partir de cualquiera de sus puntos, nutriéndose de la influencia de todos y cada uno de los elementos que lo conforman. «En un rizoma, (...) cada rasgo no remite necesariamente a un rasgo lingüístico: eslabones semióticos de cualquier naturaleza se conectan en él con formas de codificación muy diversas, eslabones biológicos, políticos, económicos, etc., poniendo en juego no solo regímenes de signos distintos, sino también estatutos de estados de cosas». ²²⁸ Deleuze y Guattari querían demostrar que la categorización de las disciplinas científicas no reflejaba la estructura de la naturaleza sino que era la expresión pura y dura de la maquinaria del poder, obcecada en ordenar el mundo para controlarlo mejor. Por el contrario, el rizoma, que no posee puntos o posiciones sino líneas, ese rizoma que acepta las rupturas como un desvío natural de su trayectoria, como la posibilidad de un nuevo comienzo a partir de una línea o de otra, es un espacio de libertad y de resistencia al modelo jerárquico.

El hipertexto parece la materialización del sueño rizomático de Deleuze y Guattari, en tanto que se ofrece como un sistema epistemológico multilineal y como ruptura con las formas tradicionales del relato y su lectura. En palabras de Jean Clément, en la práctica del hipertexto la dimensión temporal de la narración deja paso a su dimensión espacial: «Mientras este (el lector ordinario) ‘avanza’ en su lectura con la certidumbre de ir hacia un desenlace que iluminará retroactivamente las secuencias leídas, aquel (el lector hipertextual) elabora su propia intriga en el interior de un espacio geográfico. Es este espacio, con sus puntos cardinales, el que le sirve de guía, como un mapa que

²²⁷ CLÉMENT, Jean, «El hipertexto de ficción: ¿Nacimiento de un nuevo género?», en M.^a Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, *Teoría del hipertexto. La literatura en*

la era electrónica, Madrid, Arco/Libros, 2006, pág. 77.

²²⁸ DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI, *Mil mesetas*, o. cit., pág. 13.

hay que reconstruir y al que debe dar sentido».²²⁹ Clément no habla de estructura sino de cartografía. Sigue a Deleuze, que considera que el rizoma es la antítesis de la estructura, imposible de articular alrededor de un mismo eje genético. El rizoma debe ajustarse a la forma libérrima de un mapa con múltiples entradas que potencie la actividad del geógrafo, del buscador de tesoros. Es como un laberinto que tiene varios caminos para llegar a una meta que cambia sin descanso. Lo cerrado de la estructura se opone a lo abierto del mapa; el mapa es un conjunto de discontinuidades, produciéndose siempre en continuidad. El mapa, dicen Deleuze y Guattari, acepta todo tipo de montajes y desmontajes, puede responder a una autoría individual y colectiva, se deja alterar y modificar, y no responde a una sola lógica de producción: puede ser instalación o dibujo en la pared o manifestación política. El hipertexto, como el mapa, promociona lo heterogéneo, no teme a la incoherencia, se alimenta de las rupturas significantes, propone una trayectoria que no tiene principio ni fin y que puede recomenzar como algo nuevo en cualquier punto, valora más el proceso que el producto. La navegación por la red ofrece una diáfana topografía del espacio semántico del hipertexto: por mucho que creamos que el circuito se ha cerrado al clicar el último enlace, todas las demás opciones que no han sido puestas en práctica forman parte de la experiencia del hipertexto. La interactividad del hipertexto audiovisual aún no permite una participación tan activa por parte del espectador como la que tiene el lector en el caso del hipertexto literario, pero es indudable que la particular sintaxis del rizoma ha afectado al sistema narrativo de un cine digital que parece disfrutar convirtiendo el tiempo del relato en un espacio que recorrer.

Cuando, en 1992, el escritor norteamericano Robert Coover publicó uno de los grandes manifiestos del hipertexto, titulado «El fin de los libros», explicaba que, con sus alumnos de escritura creativa, había creado un lugar en el hiperespacio llamado 'Hotel' donde cada estudiante podía registrarse, crear su propia habitación, abrir nuevos pasillos, inventar historias para cada uno de sus habitantes. Uno de sus alumnos, Alvin Lu, describía las virtudes de la experiencia poniendo especial énfasis en lo que tiene el hipertexto de creación de un nuevo lector, un lector no solo capaz de leer sino de organizar los textos que se le ofrecen. Un lector que sepa entender que, de ahora en adelante, el relato se disolverá en piezas microscópicas de información, como granos de arena que cuesta retener en las manos pero que pueden servir para

²²⁹ CLÉMENT, Jean, «El hipertexto de ficción: ¿Nacimiento de un nuevo género?», o. cit., pág. 87.

construir puentes y caminos, o castillos en la playa húmeda. Un lector que, por fin, tenga el poder. Frente a las inmensas posibilidades que presenta el hipertexto literario, Coover se preguntaba también por sus puntos ciegos: al perder su centro de gravedad, ¿el texto no perdería también su fuerza centrípeta? ¿Cómo resolver la tensión que se produce entre el deseo de clausura del lector y el miedo a la muerte del propio texto?

Es esa la tensión que subyace al simulacro de toma única de *El arca rusa* o a la sofisticada operación hipertextual de *Redacted* [Brian De Palma, 2007]. Son dos películas que tienen mucho en común, sobre todo en la construcción de un dispositivo que dialectiza varios fragmentos de tiempo para que entendamos en qué consiste la escritura de la Historia en la era de la información. La película, que se completa con un ilustrativo subtítulo («*Redacted...* documenta visualmente acontecimientos imaginados antes, durante y después de una violación y un asesinato en 2006 en Samarra»), construye una visión poliédrica de las imágenes de una guerra que han sido censuradas por los medios oficiales en beneficio de la propaganda política del partido republicano estadounidense. La guerra de Irak solo puede entenderse desde la estructura dinámica del hipertexto, que pone en juego un *collage* de sistemas de representación que dan cuenta de la complejidad de una realidad inaprehensible. El método de De Palma es inequívocamente jamesiano, en el sentido de que la multitud de formatos que provienen de fuentes distintas separa al espectador del relato, le obliga a ser consciente de lo fragmentado y heterogéneo de su relación con el texto fílmico. De Palma lleva al extremo su condición de cineasta de la cita, aprovechándose de la dimensión aleatoria de la cultura posmoderna. Se trata de provocar una distancia entre lo expuesto y lo mirado que no tiene que ver con la objetividad sino con la disparidad del origen y el formato de cada una de las imágenes. Cada secuencia se elabora a partir de un código de simulación: el videodiario grabado en formato doméstico por uno de los soldados del escuadrón, el documental artístico narrado en francés, los informativos de Al Jazeera, los noticiarios de Sky News, las videoconferencias de los familiares, las páginas web yihadistas y las imágenes de una cámara de vigilancia son ese Irak en fragmentos que la sociedad del hiperespectáculo ha puesto en circulación para que todas las imágenes nos afecten de la misma manera, sin diferencias ideológicas, sin matices que las separen en lo verdadero y en lo falso. Si el digital de *El arca rusa* borraba los cortes del tiempo, cosía sus costuras, el de *Redacted* homogeneiza su textura, la pasa por un tamiz de unicidad. La fragmentación es un medio, no un fin. No se trata tanto de des-

tacar la multiplicidad de puntos de vista sino de que el digital demuestre que solo hay uno, pero lleno de contradicciones. Las diferencias se achatan y las imágenes son cómplices del horror que retratan.

Para evitar problemas de derechos de imagen, De Palma se inspiró en material que había encontrado en la red y que no podía reproducir literalmente. Hizo una dramatización con actores, convirtió toda esa información en bruto en una ficción documental cuya hipertextualidad se refleja en una diáfana multidireccionalidad. La película puede leerse como un *fake* —en la mejor tradición paródica depalmana de películas como *Doble cuerpo*— que recicla material ajeno en un metatexto que cuestiona por entero la veracidad de los elementos que lo componen para poner en duda la información que recibimos de parte de las instituciones y los medios de comunicación. El discurso que transmiten las imágenes está tan en guerra como la forma en que se presentan. No es un hipertexto puro porque el montaje invita a una lectura lineal del relato, pero da la impresión que su estructura, tan deudora de la condición rizomática, podría disgregarse en cualquier momento, obligándonos a consumir cada fragmento en su desorden natural, en una sucesión inconexa de momentos que ponen la discusión, la afirmación, la duda y el delito al mismo nivel ideológico. Sería interesante remezclar secuencias de *Redacted* con secuencias de la que puede considerarse su contraplano vietnamita, *Corazones de hierro* [Casualties of War, Brian De Palma, 1986], para entender qué ha cambiado de una a otra, como si sus metralletas apuntaran a objetivos distintos aun cuando quieren vengar un crimen idéntico (una violación silenciada). «La historia se repite», dice Stéphane Delorme, «la primera vez en tragedia, la segunda en farsa».²³⁰ Ambas películas forman otro hipertexto en el que se pueden hacer estimulantes conexiones aleatorias que se condensan en el fotomontaje final de *Redacted*. La sucesión de fotografías de los rostros de diecinueve iraquíes que han sido heridos o asesinados, titulada «Daño colateral», incluye diecisiete fotos reales y dos de víctimas falsas, es decir, de dos personajes de la película. La mezcla de fotos encontradas en la red con fotos preparadas por De Palma no solo explica el sustrato formal de la película sino que pone en duda el rigor de su propio dispositivo: la «potencia de lo falso» que encarna el hipertexto digital queda por completo al descubierto.

Redacted responde al desarrollo de la lógica de la base de datos propuesta por Lev Manovich para comparar el cine de Dziga Vértov y el de Peter Gree-

²³⁰ DELORME, Stéphane, «Farce Attaque», *Cahiers du Cinéma*, n.º 631, febrero de 2008, pág. 18.

naway. Cuando Manovich explica que la base de datos releva a la narración como principal forma de expresión cultural de la era moderna, está hablando de cómo los nuevos medios reforman el concepto de relato, destruyen la noción de planteamiento, nudo y desenlace, eliminan la noción de estructura, ofreciendo un magma de elementos informativos a través del cual navega el usuario-espectador. No se opera de un modo secuencial, buscando la causa-efecto, sino como un coleccionista de datos. La base de datos se transforma entonces en la forma simbólica de la era del ordenador. «Si después de la muerte de Dios (Nietzsche), el final de las grandes narraciones de la Ilustración y la llegada de la web (Tim Berners-Lee), el mundo se nos aparece como una colección interminable y desestructurada de imágenes, textos y otros registros de datos, nada más apropiado que el que nos veamos movidos a darle la forma de una base de datos».²³¹ Manovich habla, en definitiva, de ese hipertexto al que el cine aspira, aún demasiado atado a lo narrativo. Ni siquiera un cineasta tan proclive a firmar sentencias de muerte como Peter Greenaway, ni siquiera un cineasta tan obcecado en considerar el cine como una etapa de transición entre la fotografía y los nuevos medios, ha podido liberarse del relato a pesar de haberse planteado, desde los tiempos de *Prospero's Books* [1991], la necesidad de abrir la imagen, de descubrir los algoritmos que la dinamizan, de reconvertirla en un juego de cajas chinas o ventanas al mundo elevadas a n .

El cine de Peter Greenaway anterior a *Prospero's Books* era un bosquejo de lo que Marsha Kinder denomina narrativa de la base de datos, que elabora lo expuesto por Manovich sin olvidarse de que el cine, de momento, ha sido incapaz de independizarse del todo de la voluntad de contar una historia, sea o no al modo aristotélico. En la estructura de este tipo de narrativa se ponen en primer plano todos los procesos de selección y combinación que son necesarios para que exista un relato. El relato pasa a ser como un juego numérico que esconde más de una figura: del orden múltiple de los números, de la razón que se encuentre para yuxtaponerlos, dependerá la figura o relato que aparezca. Según el paradigma de la narrativa de la base de datos debe entenderse la afición enciclopédica de Greenaway por las listas, los catálogos y las cifras: todo aquello que, en definitiva, le ayuda a crear un sistema de conocimiento, con sus reglas arbitrarias, sus excepciones y sus singulares misceláneas. Que ese sistema sea la ciencia que estudia la decadencia del cuerpo animal (*Zoo* [A Zed and Two Naughts, 1988]) o sea un jeroglífico aritmético de los

²³¹ MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, o. cit., pág. 284.

errores (*Conspiración de mujeres* [Drowning By Numbers, 1989]) no importa demasiado: lo que importa es que la lógica del catálogo y del coleccionismo se impone a la lógica del relato convencional.

Greenaway ha basado su discurso cinematográfico en un lamento, en un trabajo de duelo. No se ha cansado de repetir que el cine está viejo o ha muerto y que lleva agonizando treinta, cuarenta años. Para Greenaway el cine ha durado cien años, lo que han durado todos los movimientos estéticos, y en ese siglo tres generaciones han sido suficientes para organizarlo, consolidarlo y destruirlo, o ponerlo patas arriba. Las tres generaciones a las que se refiere Greenaway están representadas por tres de sus ídolos: Eisenstein, Welles y Godard. Los tres directores tienen en común haber concebido el cine como un arte total, objetivo que Greenaway ha resuelto con la ayuda de las nuevas tecnologías, que permiten vincular la imagen cinematográfica con las demás artes de las que deriva o depende. El cine de Greenaway es un hipertexto: la manipulación del tamaño y la composición de las pantallas, la sobreimpresión de textos y la incrustación de fotografías, cuadros y grafismos practican la autopsia a la imagen, a la vez que le devuelven su relación con la pintura o la literatura. Es lo que Holly Willis denomina estética de escritorio, refiriéndose a la presentación inicial del sistema operativo del ordenador, en la que se pone en evidencia que la pantalla es una amalgama de marcos y capas. Por otro lado, la filmografía de Greenaway no puede analizarse sin sus exposiciones, instalaciones y proyectos multimedia, que funcionan como correlato paralelo a su obra cinematográfica.

*Las maletas de Tulse Luper*²³² cumple, en ese sentido, el sueño más ambicioso de Greenaway: idear un sistema mítico que aspira a la monumentalidad y que se expande a través de tres películas, una serie de televisión, una página web, 92 DVD y una exposición donde se exhiben las 92 maletas que ha recolectado el protagonista. Tulse Luper aparece por primera vez en el cine de Greenaway como el ornitólogo de *A Walk Through H* [1978], y más tarde reaparece como cineasta estructuralista en *Vertical Features Remake* [1978] y como ladrón, cartógrafo, guía espiritual y, otra vez, ornitólogo en *The Falls* [1980]. Este «prisionero profesional» que traza con su imprevisible trayectoria un mapa posible de la historia del siglo xx, es un bit camaleónico, que se disfraza de hombre invisible, que cambia de apariencia cuando le conviene, que

²³² Trilogía compuesta por *Las maletas de Tulse Luper Parte 1: La historia de Moab* [Tulse Luper Suitcases Part 1: The Moab Story, 2003], *Las maletas de Tulse Luper Parte 2: De Voax al mar* [Tulse Luper Suitcases Part 2: From Voax to the sea, 2003] y *Tulse Luper Suitcases Part 3: From Sark to the Finish* [2004].

es pura imagen mutable, carne de digital. No es extraño que Greenaway lo recupere como conductor de un proyecto multimedia que pretende ser una historia personal del uranio, una cascada de imágenes-objeto que se esconden en 92 maletas, un hipertexto en toda regla, una página web²³³ que se abre como una planta carnívora a punto de vomitar una lluvia de esporas. El relato adquiere la forma de esa lluvia de esporas, con esas 92 maletas repartidas por los lugares más inverosímiles del mundo entero, cada una de ellas un hipertexto en sí misma. Tal y como nos recuerda Jared Gardner en un texto sobre *Las maletas de Tulse Luper*, todo el proyecto está concebido a partir de la maleta como metáfora: contenedor, por un lado, de la visión del mundo de Greenaway —a la manera de la obra de Marcel Duchamp, «La boîte-en-valise»—, diseminada a lo largo y ancho de la trilogía, que remite constantemente a sus películas anteriores, con la inclusión de indicios, de huellas que las evocan; y contenedor, por otro, de la historia del siglo xx, ahora reconvertida en una sucesión de objetos que invitan al juego. Greenaway se propone como álter ego de Tulse Luper: cuando reconstruimos su aventurera, azarosa vida, nos estamos aproximando a un retrato posible del artista a partir de sus juguetes rotos. La maleta es un límite sin límite, una maleta sin fondo que almacena todo tipo de impulsos y devenires, una imagen no-tiempo que se erige en promesa de interactividad y sistema de conocimiento infinito. Las elecciones y combinaciones de elementos que almacena esta maleta-imagen formarán un relato, una manifestación de la narrativa de la base de datos, que nos dará mucha más información sobre la psicología del lector-espectador que sobre la materia de la que habla.

¿Cómo se traduce este impulso hipertextual en una película tan singular como *Timecode* [2002]? Mike Figgis confiesa haber escrito el guión en una partitura musical. Cada uno de los pentagramas correspondía a un minuto del film. Algo de musical —no en lo armónico sino en lo disonante— transpira el ritmo en que se suceden las imágenes en las cuatro pantallas en las que se divide el encuadre. *Timecode* sigue los caminos dispares de una serie de personajes en distintas partes de la ciudad de Los Ángeles hasta que convergen en las oficinas de una productora de Hollywood. Todos los actores conocían las líneas básicas de la trama que protagonizaban pero tenían que improvisar los diálogos. Cuatro cámaras digitales se pegaban a ellos durante los 93 minutos de metraje. Se realizaron quince tomas de cada uno de los trayectos, con la

²³³ <http://www.tulselupernetwork.com/basis.html>.

única condición de que los actores llevaran vestuarios distintos en cada ocasión, de manera que Figgis no pudiera combinar de ningún modo fragmentos de tomas diferentes. Uno de los cuadrantes de la pantalla brilla por encima de los demás gracias a la mezcla de audio: la visión periférica del espectador puede acceder a los otros cuadrantes, pero es uno solo el que reclama su mirada. Figgis soñaba con que la edición en DVD de *Timecode* permitiera que el espectador se comportara como el usuario de un ordenador, escogiendo el cuadrante de la pantalla que más le interesara escuchar para construir su propia historia. En algunas proyecciones de *Timecode*, Figgis manipulaba en directo las mezclas de audio, ofreciendo distintas combinaciones de este tetra-relato que no puede ser hipertexto puro porque abandona la simultaneidad de espacios y tiempos que le ofrece la pantalla partida para abrazar la polivisión de una misma clausura narrativa.

La apariencia dispersa de este máximo exponente del cine-mosaico se encierra, por tanto, en una experiencia generativa de sentido que comparte con el fenómeno del hipertexto su querencia por el proceso. En el arranque de ese proceso, el espectador puede sentirse como un ciego intentando encontrar la salida de un laberinto, porque se le propone que atienda por igual a cuatro historias que compiten por ganárselo, por absorber la generosidad de su mirada. Pero muy pronto se revela un eje temporal que ofrece un orden, una organización. *Timecode* es un rizoma que se niega a sí mismo en su resolución conjunta: cada una de las cuatro pantallas es un punto a partir del cual la película se reinicia, toma otro camino que, lamentablemente, acaba desembocando en el mismo lugar una y otra vez. Las cuatro pantallas compiten para exigir la atención del espectador, buscando el centro del que carecen en el exterior, un centro cuya fuerza de gravedad les dé forma de relato.

La estructuración de la cuádruple pantalla partida de *Timecode* es completamente estable, todo lo contrario al uso que hacen de ella películas tan dispares como *El estrangulador de Boston* [The Boston Strangler, Richard Fleischer, 1968], *El caso de Thomas Crown* [The Thomas Crown Affair, Norman Jewison, 1968] o el cine de Brian De Palma, desde *Hermanas* [Sisters, 1973] y *Carrie* [1976] hasta *En el nombre de Caín* [Raising Cain, 1992]. La pantalla partida formaba parte del sueño de los futuristas cuando proclamaban que el cine debía representar tiempos y espacios simultáneos. No es hasta los cincuenta que la 'split screen' empieza a asentarse como recurso expresivo del cine, con frecuencia limitándose a resolver el juego del plano/contraplano de una conversación telefónica sin recurrir al montaje. Una década después, la pantalla

partida se transforma en multipantalla: Jonathan Rombes²³⁴ nos recuerda que el uso de la multipantalla en el cine de los sesenta intenta liberarse de la dictadura del punto de vista único a la vez que sugiere un mundo cuya estabilidad amenazaba con disolverse. En la película de Fleischer la multipantalla no solo representa gráficamente la esquizofrenia del protagonista sino que también apunta hacia una necesidad de renovación estética de los códigos del 'mainstream' hollywoodense. En la película de Jewison, la multipantalla no está siempre sometida a la simultaneidad o a la diversidad de perspectivas: una pantalla ilustra el presente, otra el futuro, como si una operación de *fast-forward* se produjera en el mismo encuadre. Tal y como cuenta Josep Maria Català, tanto Fleischer como Jewison quedaron impactados por las posibilidades de la multipantalla durante su visita a la Exposición Universal de Montreal en 1967. Hollywood volvía a asumir una técnica vanguardista que el mismísimo Abel Gance había puesto en práctica en *Napoleón* [1927] con el fin de reelaborar los recursos expresivos de un relato clásico que necesitaba explorar nuevos caminos. No es hasta el cine de Brian De Palma que la multipantalla no logra poner entre la espada y la pared el trabajo del punto de vista narrativo, en lo que parece un ejercicio manierista, de filiación claramente posmoderna, sobre la relación que se establece entre la mirada del creador-demiurgo y la mirada del espectador. Todos estos precedentes cristalizan en la práctica de la moderna multipantalla, fuertemente influenciada por la «estética de escritorio» a la que antes aludíamos, y que, por ejemplo, adquiere su fuerza expresiva en las películas de Peter Greenaway que hemos analizado.

Nos encontramos ante una tridimensionalidad estructural que se superpone a la bidimensionalidad del sistema de representación clásico, puesto que ahora los encuadres no solamente forman una sucesión diacrónica, sino que muestran en otro espacio los valores sincrónicos de esta diacronía y visualizan los mecanismos retóricos correspondientes (...) Cada figura retórica se transforma en una metaimagen que deconstruye el acto de su propia enunciación.²³⁵

Josep Maria Català describe así la constitución de una estética de la fragmentación que las posibilidades de la imagen electrónica y digital no han hecho más que consolidar como canónico recurso expresivo: el hábito de

²³⁴ ROMBES, Jonathan, *Cinema in the Digital Age*, Londres, Wallflower, 2009, págs. 112-113.

²³⁵ CATALÀ, Josep Maria, «Formas de la vi-

sión compleja. Genealogía, historia y estética de la multipantalla», *Archivos de la Filmoteca*, n.º 48, octubre de 2004, pág. 99.

diseminar distintos puntos de vista, ángulos de cámara y escalas de plano en una misma pantalla se traduce en una especie de épica de la simultaneidad en la que el espectador puede ser realmente omnisciente, teniendo como tiene todos los datos sobre un hecho y sus coetáneos. Es en la evidencia de que el espectador puede convertirse en el montador de su propia película cuando entendemos en qué consiste la importancia del hipertexto en el audiovisual contemporáneo. La imagen se convierte entonces en ese cine de la base de datos imaginado por Manovich y el espectador no tiene más remedio que transformarse en un hombre múltiple.

3.16. LA LEYENDA DEL ESPECTADOR FRACTAL

Los rostros de 113 mujeres desfilan ante nuestros ojos durante ochenta y cinco minutos. En parejas, o en grupos de tres y a lo sumo cuatro (las menos), estas caras femeninas reaccionan ante lo que nosotros, espectadores, solo podemos escuchar, la banda sonora de lo que podría ser una representación teatral o una película que, nos informan los rótulos de presentación, está basada en un poema persa del siglo XII que relata la historia de amor triangular entre la princesa de Armenia, el rey de Persia y un arquitecto y escultor iraní. Prolongación de su cortometraje para la película colectiva *Chacun son cinéma* [2007], titulado *Where is My Romeo, Shirin* [Abbas Kiarostami, 2008] es el primer film de la historia del cine dedicado íntegramente a la experiencia espectral: en un fuera de campo sonoro queda la trama, la intriga convencional, pero en el encuadre permanece un catálogo de expresiones que se transforma a la vez en espejo potencial de nuestras propias reacciones y en contraplano de una imagen negada. La sintaxis del plano-contraplano puesta en práctica en *Ten* parece haberse desdoblado, en *Five* y *Shirin*, en las dos incógnitas de una misma ecuación: las dos parecen responderse, la una es el contraplano de la otra. En realidad son la amplificación del método habitual de trabajo de Kiarostami al filmar conversaciones: cuando David Bordwell le preguntó cómo rodaba los diálogos de *A través de los olivos* y *El sabor de las cerezas* [Ta'm eguilass, 1997] para extraer interpretaciones tan notables de sus actores, Kiarostami le respondió que filmaba las líneas de diálogo y las reacciones de cada personaje por separado y que era muy raro, sobre todo en las escenas de auto-móvil, que los dos actores estuvieran presentes. Tal y como destaca Bordwell, este sistema de montaje, que crea un espacio sintético a partir del corte, está

llevado al extremo en *Shirin*, donde el contraplano de los rostros femeninos es un espacio sonoro que carece de expresión visual. Es una manera simple y muy bella de trabajar por capas que se superponen de una manera difícil de prever, o de devolver al cine a sus esencias binarias: la imagen y el sonido, lo visible y lo invisible, el objeto y el sujeto.

También es una forma muy hermosa de hacer relevante lo que otorga sentido al cine: no la historia, a la que Kiarostami presta menos atención de lo que parece, sino a la mirada que la modela a la medida de sus emociones y sus experiencias. El cineasta iraní filmó los planos de las actrices de *Shirin* en el salón de su casa, trabajando sus reacciones ante una pantalla blanca con tres puntos negros. Solo después se decidió a incorporar el plano sonoro del poema de Nezami Ganjavi para explicar la sorpresa, las lágrimas, el dolor, la angustia, la alegría inscritas en los rostros de las actrices. ¿Qué ocurre cuando un espectador invierte la duración de un largometraje en contemplarse a sí mismo, multiplicado? François Fronty sugiere que se produce una doble proyección: por un lado, el espectador se proyecta en la expresión facial de las actrices y, por otro, en la supuesta pantalla que están mirando. Se ponen en movimiento, se agitan todas las emociones del espectador, similares o no a las de las protagonistas de *Shirin*, y se produce una toma de conciencia: el espectador se ha convertido en el proyector mental de la película, en su generador eléctrico, en su haz de luz. Es el espectador el que realiza la película, el que la hace posible.

La historia de amor triangular del poema persa se traduce en otra historia de amor triangular, esta vez compuesta por el espectador actual, su doble virtual y una pantalla imaginaria. Es una historia de amor que puede leerse en otra dirección: la pantalla mira a las actrices desde la ausencia, las actrices-espectador miran a un espectador imaginario y el espectador actual mira las chispas que saltan entre el interior y el exterior. *Shirin* es la primera película protagonizada por una pantalla que mira: la pantalla que mira hace que el espectador tome un papel activo y central en el dispositivo planteado por Kiarostami, que no es otro que el de un cine que existe fuera del relato y dentro de la mirada. La pantalla de *Shirin* es una pantalla humana en la que cada rostro es una línea de fuga que se cruza con la mirada del espectador, un hipertexto de expresiones que existen solo cuando se apagan las luces de la sala y empieza la proyección. Para Kiarostami, la identidad de la pantalla y de la película que se proyecta en ella se construye gracias a los ojos del público. Es difícil delimitar la separación entre película y espectador porque ambos

nacen de su fusión, de lo que ocurre en el intervalo que no quiere separarlos. Kiarostami viene a poner de manifiesto la bella frase de Serge Daney que dice que toda forma es un rostro que nos mira. La forma como encuentro de dos realidades –o, mejor dicho, de dos modalidades de subjetividad– que se inscriben en el tiempo y en el espacio, a pesar de que la mirada digital tiende a borrar sus coordenadas.

No debería extrañarnos que Kiarostami haya elegido la figura femenina como manifestación simbólica de una nueva relación entre el espectador y la pantalla. No solo porque una película como *Ten* esté consagrada a explorar la situación de la mujer en la sociedad iraní, y no tanto porque la mujer le parezca más hermosa, complicada y apasionada (tal y como declaró en la revista *Offscreen*: «Estar enamoradas es parte de su naturaleza»), sino porque la mujer, o el «devenir-mujer», es la bisagra, el eslabón perdido para entender la nueva dimensión del papel del espectador en el cine contemporáneo. Una de las primeras autoras que rompe con la oposición binaria entre sujeto y objeto, cuerpo y mente y objeto visual y visible, tan frecuente en las teorías espectatoriales de los años sesenta y setenta, que tomaron el psicoanálisis como perro guía de sus investigaciones, es Vivian Sobchack. Tal y como explica Barbara Kennedy en su perspicaz lectura crítica del pensamiento de Sobchack, la línea de trabajo de esta ofrece un modelo que combina la percepción y la expresión, incorporando en sus argumentos la noción del cuerpo y considerando a la película no solo como un objeto que ver sino también como un sujeto vidente, que posee una subjetividad que mira y una mirada que es vista. La teoría de Sobchack entiende la película como fruto de un proceso de corporeización. La película es un cuerpo que mira, un sujeto sensible que posee su propio discurso, que es consciente de que se convierte en cuerpo cuando se somete a las oscilaciones del ser y el devenir.

Barbara Kennedy utiliza el concepto de devenir deleuziano para elaborar una teoría del espectador cinematográfico que el propio Deleuze había decidido pasar por alto en sus dos volúmenes sobre cine. El devenir expresa el proceso del deseo, que es, por definición, molecular, disperso, y que se expresa en líneas de fuga que desterritorializan y decodifican. Todos, hombres y mujeres, debemos entregarnos a un «devenir-mujer», liberándonos de la entidad molar definida por el género. Deleuze emplea la palabra «mujer» casi como un sinónimo de transformación, por eso parece provocativo que Kennedy la utilice para elaborar su teoría cuando el feminismo, tan preocupado por la subjetividad del espectador en la década de los setenta, no había hecho más

que considerar a la mujer como un ente molar, fijo, unitario, esa Otridad opuesta a la Norma encarnada por el hombre. Deleuze no habla de hombres ni de mujeres en un sentido biológico, sino de un proceso de desestabilización del cuerpo, de la vibración de sus partículas, de la destrucción de lo molar a través de lo molecular. El «devenir-mujer» disuelve, hace repensar lo que entendemos por subjetividad, lo somete a una operación de centrifugado. En su seno nada tiene forma, ni sexo, ni género, ni está sometido ni define una política, porque sintetiza el proceso de inmanencia en el cual se experimentan los afectos. ¿Qué es un afecto para Deleuze? Barbara Kennedy lo identifica como una suspensión de los circuitos de acción-reacción y de la temporalidad lineal, casi un sinónimo de la imagen-tiempo. Lo que hace el «devenir-mujer» del cine es atender a la dinámica de la fuerza de los afectos que se produce a través de una multitud de cuerpos. Durante el proceso la imagen deviene afecto, lo afectivo se manifiesta a partir de la materialidad de las emociones en un colectivo de cuerpos. Kennedy entiende por «cuerpos» los intervalos o intersticios tan caros a la imagen-tiempo de Deleuze, a través de los cuales se experimenta el deseo, molecular y fibroso, pura materia-luz, una llovizna de polvo luminoso hecha de ritmos y movimientos. El concepto de subjetividad, tan caro a los estudios psicoanalíticos y feministas sobre el espectador de cine, deja de tener sentido, porque la identidad ya no se singulariza, existe en un flujo constante. El espectador es un no-sujeto, deja de ocupar un lugar, y el acto espectadorial se transforma en un «devenir-mujer», un Cuerpo sin Órganos, un cuerpo molecular formado por la pantalla y el espectador, un encuentro material entre el cuerpo, el cerebro, la mente y la imagen que se experimenta desde un punto de vista visceral, como un proceso y un acontecimiento, no como un fenómeno representacional. Kennedy recuerda que, en esta dirección, es importante entender hasta qué punto es pertinente hablar de experiencia cuando hablamos de la condición del espectador en el contexto de la imagen electrónica y digital. La subjetividad no puede estar vinculada con imágenes específicas porque la elevada mutabilidad de ambas cambia por completo las coordenadas de espacio y tiempo en que se manifiestan y se consumen. Solo así puede entenderse la ilusión de interactividad: como la confluencia de un juego de fuerzas que colisionan en un 'entre' que es ese «devenir-mujer».

Es difícil hablar de espectador interactivo en lo que se refiere al cine. Lev Manovich prefiere hablar del mito de la interactividad, señalando la dimensión tautológica de la palabra cuando se asocia con la tecnología informática

y recordándonos que todo el arte ha sido interactivo en el sentido de que el espectador ha de intervenir de un modo u otro, a través de la interpretación o la selección, a la hora de razonarlo y disfrutarlo. La interactividad solo puede entenderse como un acto solitario, que anula distancias a la vez que las crea, revelando la naturaleza de su proceso a la vez que integrando al espectador en su universo virtual. Un acto solitario que, sin embargo, sueña con la conciliación con lo colectivo. Si no existe una necesidad de vínculo, no puede existir la interactividad. Se trata de que entidades diferenciadas hablen el mismo idioma, de que encuentren un lenguaje común, un lugar óptimo de relación y comunión, un espacio en el que encontrar la media naranja de nuestra conciencia.

Es difícil pensar en mejor representación de la utopía del espectador interactivo, ese «devenir-mujer» molecular imaginado por Deleuze y reinterpretado por Barbara Kennedy, que no sea la de *Minority Report* [Steven Spielberg, 2002]. En la mirada distópica hacia un futuro triste y ciego, Spielberg imagina a un detective de la policía editando en tiempo real las visiones del futuro de tres médiums en unas pantallas táctiles y flotantes. El ejercicio de la interactividad cumple la función de montar el futuro desde el presente con el fin de prever un delito y evitar que se cometa. La tridimensionalidad del dispositivo desplegado por Anderton (Tom Cruise) en *Minority Report* esconde una aspiración a la bidimensionalidad del relato clásico: encontrar el orden causal de las imágenes que se nos escapa es su objetivo. Topamos aquí la misma dependencia que el hipertexto cinematográfico sentía por la linealidad: el montaje tiende a establecer relaciones de causa-efecto. Sin embargo, John Anderton, con sus guantes digitales y su dominio de la tecnología, parece inseparable de las pantallas que controla a su antojo, forma con ellas una unidad indisoluble. Las distintas capas de la imagen son inseparables del espectador que las manipula, ampliándolas, recortándolas y ordenándolas con el fin de extraer la información vital que ocultan bajo su piel reluciente. El autor no ha muerto, se ha refundido con la pantalla, es un Uno que mira, crea, proyecta y se proyecta.

¿Cómo se comporta este espectador activo, este «devenir-mujer» que forma un todo con la pantalla y con las imágenes que en ella se proyectan? En *Rebobine por favor* [Be Kind Rewind, 2007], Michel Gondry esboza una respuesta a partir de la historia del empleado (Mos Def) de un videoclub que aún no ha sustituido los VHS por DVD y uno de sus más asiduos clientes (Jack Black), que, magnetizado, borra por accidente todas las cintas de la tienda. A los dos colegas se les ocurre alimentar a la clientela con vídeos amateurs que

sirvan como remakes de sus clásicos modernos favoritos. Títulos como *Los cazafantasmas* [Ghostbusters, Ivan Reitman, 1981], *Regreso al futuro* [Back to the Future, 1986], *Paseando a Miss Daisy* [Driving Miss Daisy, Bruce Beresford, 1989] o *El rey león* [The Lion King, Roger Allers y Rob Minkoff, 1994] conforman la improvisada programación de esta singular filmoteca de aficionados. *Rebobine por favor* es a la vez una celebración de la práctica espectral generada por la cinta de vídeo y una descripción del comportamiento del espectador digital, convertido en productor, exhibidor y también consumidor de sus tesoros fílmicos. La idea que subyace a la película es muy hermosa: el vídeo y el digital nos ha permitido apropiarnos del cine, recrearlo a la medida de nuestros recuerdos al mismo tiempo que nos ha autorizado a transformarnos en archivistas, en recolectores de nuestra memoria y nuestra cinefilia, y en protagonistas absolutos de esa recreación. Los remakes condensados, de poco más de veinte minutos, que ruedan los clientes del videoclub son, en realidad, reconstrucciones de pedazos de su propia autobiografía, convertidos, por obra y gracia de la imagen digital, en pedazos del imaginario popular. Se trata de un ejercicio de karaoke en el que el espectador medio adapta el discurso de textos de la cultura popular al idioma del amateurismo. El vídeo se convierte a la vez en un arma de resistencia —a olvidar— y en un instrumento de control —para manipular, pero también para conservar—. *Rebobine por favor* ofrece, pues, una cartografía emocional de la generación que nació con la existencia del vídeo, de los padres del espectador digital que ha hecho de la repetición, la apropiación y la relectura su modo de relacionarse con el texto fílmico. El final del film de Michel Gondry se ofrece, paradójicamente, como un acto de rebeldía contra los cambios que el digital ha operado en la forma de consumo del cine. El estreno del falso documental titulado *Fats Waller Born Here* en el interior del videoclub, proyectado en una sábana blanca que transparenta las luces y las sombras de la película hacia el exterior, congrega a todo el barrio convirtiéndolo en una enorme sala de cine. Gondry reivindica, en tiempos de lo digital, que el cine debe continuar siendo un objeto de ritual colectivo.

Gilles Lipovetsky y Jean Serroy nos informan de una nueva relación con las imágenes que expresa lo que él denomina el paso de un individualismo disciplinario a un individualismo de tipo expresivo. De los sistemas de socialización que sometían al cuerpo y a la conciencia a una ordenación sistemática pasamos a la ruptura con las normas, al caos de las imágenes producidas por todos, al hiperconsumo indiscriminado de la hipermodernidad. De ese individualismo subrayado por Lipovetsky y Serroy ha surgido, paradójicamente,

un espectador que tiene las armas necesarias para dialogar con las películas que conforman su memoria sentimental, que también es la que conforma un cierto imaginario colectivo, desde un paradigma de interactividad que amplía de manera espectacular su campo semántico. El fan de *La guerra de las galaxias* [Star Wars, George Lucas, 1977], *En busca del arca perdida* [Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg, 1981] o *El proyecto de la bruja de Blair* tiene en internet un espacio donde replica sus objetos de admiración en parodias de aficionado, a la vez homenajes y deconstrucciones cómicas, que, como los remakes de *Rebobine por favor*, funcionan como homenaje y reformulación que asume los defectos de su ejecución como parte de la gramática del dispositivo. Así surgen títulos como *George Lucas in Love* [Joe Nussbaum], *Raiders of the Lost Ark: The Adaptation* [Eric Zala y Chris Strompolos] o *The Oz Witch Project* [Michael Rotman]. Sus autores son un espectador que, desde páginas como *youtube*, se programa a sí mismo para compartirse con los demás usuarios, convirtiendo ese «individualismo expresivo» al que se refieren Lipovetsky y Serroy en una fantasía, la de pertenecer a una comunidad virtual que excede los límites físicos de la realidad social en que está inscrito. Un espectador que consume según una lógica fractal, generando una experiencia que nada tiene que ver con la que se sitúa en los dominios de la sala de cine: en su portátil, con varias pantallas abiertas a la vez, zapeando en un mismo plano con un mando invisible.

Una página como *youtube* ejemplifica con precisión la paradoja que anima a este nuevo espectador. Por un lado, tal y como señala Thomas Elsaesser, *youtube* redefine el concepto de autoría al confrontar la multiplicidad de voces que representan los vídeos colgados en la página con la capacidad de selección o la elección azarosa por parte del usuario, pero sobre todo, significa el punto de encuentro entre la epifanía y la entropía: la epifanía de compartir tu propia identidad para ser, de algún modo, reconocido por el otro a la vez que la posibilidad de descubrir mundos nuevos que están a un solo clic de distancia; y la entropía que supone sumergirse en un espacio vacío de contenido, ahogado en un infinito ruido de fondo hecho de imágenes, sonidos y comentarios a pie de página. Por otro, *youtube* hace de este espectador un agente exhibicionista, no solo porque este acostumbra a utilizar su identidad y su expresión más o menos cotidiana como valor de cambio sino también porque parece ser consciente de que los vídeos que produce y comparte con otros usuarios son la encarnación doméstica del «cine de atracciones» acuñado por Tom Gunning. Las similitudes con el cine prenarrativo son significativas: la corta duración de los vídeos de

youtube también está determinada por las circunstancias tecnológicas que los alumbran; desde los «lip-dubs» hasta los vídeos de catástrofes naturales, pasando por las demostraciones deportivas o las actuaciones musicales, el objetivo de los vídeos colgados en *youtube* es «mostrar» algo, desplegar su visibilidad; el usuario y espectador de *youtube* se parece mucho a los exhibidores de los albores del cine, que reeditaban a su antojo las películas que iban a proyectar, añadiéndoles comentarios y efectos sonoros suplementarios.²³⁶

La progresiva implantación de la tecnología VCR (Video Cassette Recording) en los hogares de finales de los setenta es el origen de este espectador interactivo. Por primera vez el espectador puede organizar un tiempo que no es suyo, grabando programas de televisión mientras no está en casa para luego disfrutarlos fuera del tiempo de emisión. La imagen televisiva, que se conjuga en presente, pasa a ser un objeto del pasado, un recuerdo que coleccionar y revisar. La temporalidad del cine y la televisión ha sufrido un cambio gigantesco. El espectador se convierte a la vez en archivista y proyccionista. El espectador graba lo que queda fuera de su tiempo de percepción y lo transforma en un recuerdo posible que puede repetir cuantas veces quiera para fijar en su memoria. Es un archivista, eso sí, que se encuentra con el obstáculo de un medio analógico: no puede copiar sus archivos de imágenes sin que estos pierdan calidad. Se produce una degradación en la señal de audio y vídeo, una pérdida de nitidez. La memoria se derrite, se arruga, delata sus carencias cuando el tiempo pasa. Una cinta de VHS (Video Home System) es el registro de imágenes y sonidos representados en cantidades físicas variables, que son leídas y reproducidas por una máquina que los convierte en imágenes visibles y sonidos audibles. Podríamos decir que el medio analógico graba una representación directa de un proceso continuo de cambios, y eso es lo que lo diferencia del medio digital, que representa ese proceso según un flujo de información. Esa diferencia es capital porque, al copiar los datos digitales, se obtiene un clon, una réplica perfecta y precisa de un original que es idéntico a su copia, todo lo contrario que lo que ocurre en el medio analógico.²³⁷ Los dos sistemas, el VHS y el DVD (Digital Versatile Disc), son representaciones distintas de la memoria: ambos nos permiten coleccionar

²³⁶ Para profundizar en el tema, ver: BROEREN, Jost, «Digital Attractions: Reloading Early Cinema in Online Video Collections», en Pelle Snickars y Patrick Vonderau, *The YouTube Reader*, Estocolmo, National Library of Sweden, 2009, págs. 154-165.

²³⁷ Para una descripción más exhaustiva de las características técnicas de los medios analógicos y los digitales, consultar ENTICKNAP, Leo, *Moving Image Technology*, Londres, Wallflower Press, 2005.

recuerdos pero, en el primer caso, esos recuerdos sufren la erosión del tiempo, y en el segundo es imposible distinguir cuándo se han producido. El cambio del VHS al DVD cifra el paso de la representación de una memoria natural a una memoria artificial, pero también el paso de la imagen-tiempo a la imagen no-tiempo en la práctica espectral.

La quimera del espectador interactivo, principal argumento de venta de las nuevas tecnologías digitales aplicadas al audiovisual, se manifiesta en lo que Laura Mulvey denomina «curiosidad tecnológica». La sustitución del VHS por el DVD ha desacralizado, de una vez por todas, el consumo lineal de la película, convirtiéndolo en un hipertexto que, por un lado, ofrece todo tipo de información adicional (entrevistas, tráileres, *making of*, audiocomentarios) que revela la dimensión extradiegética de la película y, por otro, favorece el acceso no-lineal a su universo diegético (la división del film en capítulos, a veces de una manera que no respeta sus secuencias naturales).²³⁸ El cine ya no se consume en la oscuridad de las salas sino en la intimidad del hogar, interrumpido por las interferencias del espacio doméstico, con el mando a distancia en la mano, dispuesto a desordenar y reorganizar las relaciones de causa-efecto de una película, repitiendo la visión de algunas escenas, evitando otras. El «home theatre», que quiere trasladar la experiencia colectiva de la sala de cine al hogar, convirtiéndolo en territorio de privilegio y signo de estatus social, se contrapone al «laptop theatre», en el que se miniaturiza la experiencia espectral, se la transforma en una experiencia portátil, que renuncia a la amplitud escópica del cine. La temporalidad de consumo de una película ha sido alterada por completo: la interrupción se ha convertido en norma a la hora de ver un film en DVD o en *streaming*.²³⁹ Solo existen fragmentos, pedazos de un discurso que pueden convertirse en lo que Roland Barthes llamaba el ‘punctum’ de la imagen fotográfica. La estructura horizontal del film se destruye para dejar paso a un momento privilegiado de emoción —una imagen congelada, una simetría, un patrón— que rompe la coherencia narrativa pero abre las posibilidades de la creación de sen-

²³⁸ Adrian Martin dedica todo un artículo a glosar los defectos de la mayoría de las ediciones en DVD en la división por capítulos de las películas. Denuncia que nadie se haya tomado la molestia de seguir el concepto de segmentación que, desde Christian Metz hasta Raymond Bellour, pasando por narratólogos como Brian Henderson, divide las películas en sus unidades mínimas de

constitución. MARTIN, Adrian, «Divide and Conquer», *Moving Image Source*, 6 de noviembre de 2008. Consultado en: <http://www.movingimagesource.us/articles/divide-and-conquer-20081106>.

²³⁹ Las irregularidades de la banda ancha doméstica pueden causar interferencias en la descarga en directo de una película a través de internet.

tido y del placer de la experiencia espectral. En palabras de Mulvey, aparece la figura del espectador posesivo, que produce heridas en la estructura narrativa de una película para reinventarla a partir de un fragmento. A él se opone el espectador pensativo (concepto que Mulvey recoge de un artículo de Raymond Bellour), que, pulsando el botón de pausa, evoca en un gesto el origen del cine, la fotografía, haciéndolo resonar cuando la película vuelve a recuperar su movimiento original, y generando, en fin, que la presencia del pasado tome conciencia en el presente a través del tiempo de la ficción. A partir de lo que Mulvey llama «estética del retraso», inevitablemente asociada a la repetición compulsiva y a la imagen congelada o ralentizada, y favorecida por las tecnologías digitales de consumo audiovisual, nace un nuevo espectador.

Las copias digitales son idénticas entre sí, no envejecen, desafían el tiempo. El concepto de la obra de arte como reproducción técnica acuñado por Benjamin se ha transformado: la copia ha perdido su valor porque cualquiera puede obtenerla, la copia digital no retiene el aura como lo hace la copia en celuloide porque no depende de un original, no hay un original que conservar porque todo son copias. «Se supone que el espectador es indiferente al hecho de que la imagen en movimiento procede de una matriz, y cree en la posibilidad de ver de nuevo la imagen en las mismas condiciones que la primera vez. Desde este punto de vista, el cine, lo mismo que la literatura oral, no se basa en la reproducción. Es un arte de la repetición».²⁴⁰ Las palabras de Paolo Cherchi inciden en la importancia que la calidad de la imagen —o lo que es lo mismo, el borrado de las erosiones del tiempo— tiene para el consumidor de DVD. En este sentido, existen diferencias entre el coleccionista de libros y el de DVD: el primero valora el objeto-libro en función de su capacidad para encapsular el pasado y revelarlo mientras que el segundo reivindica la cantidad de objetos-película que colecciona. De lo abstracto hemos pasado a lo concreto, a lo material: el espectador es propietario, posee películas. Y en ese acto de posesión hay también un acto de ordenación del tiempo que convive con un acto de fragmentación, de segmentación de los archivos de la base de datos que cada uno crea con sus objetos-fetiché.

La capacidad de memoria de un DVD supera con creces la del VHS. Como decíamos, con el DVD todo espectador, cinéfilo o no, se ha transformado en archivista. El disco no está tan expuesto como la cinta de vídeo al deterioro del tiempo, y el disco duro de un ordenador puede conservar decenas, cientos de

²⁴⁰ CHERCHI USAI, Paolo, *La muerte del cine*, Barcelona, Laertes, 2005, pág. 59.

películas en su memoria RAM, sin ocupar espacio físico, en un limbo invisible. El miedo al desgaste de la copia en vídeo analógico es sustituido por el miedo a la obsolescencia del formato en el entorno digital. Es este un miedo débil, flácido, dada la facilidad con que el digital hace copias de material en VHS o súper 8. Los archivos digitales son modulares: si cada módulo independiente conserva su significado, la unión de esos módulos configura un archivo más complejo. Si Lev Manovich habla de la «estructura fractal de los nuevos medios», deberíamos hablar también de un espectador «fractal» o «múltiple», competente en la decodificación singular y conjunta de cada uno de esos módulos.

Habría que recurrir al concepto de «espectador emancipado» acuñado por Jacques Rancière para entender la defensa a ultranza de este espectador activo, que también ejerce de productor, distribuidor y exhibidor, y que lo hace sin pensar en la calidad de sus esfuerzos, solo por el placer de modelar su voz entre la multitud. El caso es que la mirada de ese espectador puede suponer una grieta no solo en la producción de sistema sino también en la opinión de los que la rechazan. Rancière reivindica el concepto de «disenso» para neutralizar el impulso crítico de los intelectuales apocalípticos que, desde Guy Debord hasta Paul Virilio, han relacionado la condición del espectador con un cierto desposeimiento de su identidad:

Lo que quiere decir disenso, es una organización de lo sensible en la que no hay ninguna realidad oculta tras las apariencias, ni régimen único de presentación e interpretación de lo real que imponga a todos su evidencia (...) El disenso vuelve a poner en juego al mismo tiempo la evidencia de lo que es percibido, pensable y factible y el reparto de los que son capaces de percibir, pensar y modificar las coordenadas del mundo común. Es en esto en lo que consiste un proceso de subjetivación política: en la acción de las capacidades no contadas que consiguen resquebrajar la unidad de lo dado y la evidencia de lo visible para dibujar una nueva topografía de lo posible.²⁴¹

En esa «topografía de lo posible» se produce la emancipación de un espectador que ya no distingue entre mirar y actuar, un espectador que no admite los calificativos de «activo» o «pasivo» porque se trata de categorías que mutan, que se transforman la una en la otra sin solución de continuidad; en fin, un espectador que se apropia de las historias que consume a la vez que disfruta de la libertad de proyectar sus propias historias en la experiencia de sus compañeros de raza.

²⁴¹ RANCIÈRE, Jacques, *El espectador emancipado*, o. cit., pág. 52.

4. CONCLUSIONES

En las dos versiones de *The Ring*, dirigidas por Hideo Nakata y Gore Verbinski en 1998 y 2002 respectivamente, la trama se centra en una cinta de vídeo que causa la muerte en quien la contempla después de siete días, a menos que el malogrado espectador de la cinta haga una copia para que la vean otros. La salvación consiste en asumir la dimensión viral de las imágenes electrónicas y en entender que la reproducción de esas imágenes que nos hechizan nos conducirá a la muerte. Según Nicholas Rombes, *The Ring* se plantea una pregunta capital para comprender el estado de las cosas del cine en la era digital: «¿La reproducción masiva de las mismas imágenes amenaza con exterminar la diversidad, de la misma manera que la reproducción masiva de un solo virus amenaza con exterminar la diversidad de la vida en la Tierra?». ²⁴² Las imágenes de la cinta de vídeo tienen el aspecto de una película de vanguardia. Son perturbadoras porque parecen carecer de ‘original’. Son un virus que se replica desde la nada: no hay una génesis. Cuestionan, pues, la realidad: no existe una realidad desde la que reproducirse. «La realidad es el efecto especial de hoy», ²⁴³ sentencia Rombes.

¿Qué lugar ocupa el hombre en este contexto? De vivir Deleuze, no cabe duda que se hubiera formulado esta pregunta, dado que sus dos volúmenes sobre cine intentan responderla sin blindar sus argumentos. ¿Qué relación tendría el hombre con esa imagen que carece de ‘original’? Si la realidad es un efecto

²⁴² ROMBES, Nicholas, *Cinema in the Digital Age*, o. cit., pág. 4.

²⁴³ ROMBES, Nicholas, *Cinema in the Digital Age*, o. cit., pág. 5.

especial, ¿dónde está la conciencia del hombre? ¿Con qué referencias cuenta para formar su identidad? Estas preguntas recorren este ensayo como si fueran aguas subterráneas que un espeleólogo intenta cartografiar. Un espeleólogo de la imagen que ha querido detenerla, pulsar el botón de pausa y examinar las diferencias entre la imagen-tiempo y esa imagen no-tiempo que está lejos de significar una negación de la imagen. En la primera, el congelado de la imagen se nos ofrece con sus imperfecciones, casi haciendo emerger la deformidad del hombre que necesita creer en el mundo porque sabe que está ahí, aun roto en pedazos. En la segunda, el congelado de origen digital emula la claridad de la foto fija, la textura cristalina de una foto pegada a una ventana, un paisaje tan real que parece irreal. Sabemos que la primera abraza el tiempo aunque no confíe en él, porque necesita agarrarse a un clavo ardiendo, a algo que le hace daño pero le hace existir. Sabemos que la segunda rechaza la edad, odia las erosiones, le da la espalda al tiempo para erigirse en epítome de una perfección incólume que asocia con la intensidad de un instante que dura siempre o no dura nada. Es la pausa de la imagen del VHS y la pausa de la imagen del DVD. Del intervalo que se forma entre estas dos pausas surge esta meditación sobre la imagen contemporánea: atravesado por el pensamiento de Deleuze, aspira con humildad a crear un espacio para el hombre en esta nueva imagen que desprecia la duración de la realidad, o, mejor dicho, que la desafía sin ambages.

¿Qué ha ocurrido con la imagen-tiempo en el cine contemporáneo? ¿De qué manera ha logrado persistir medio siglo después de que Deleuze detectara su nacimiento en el Neorrealismo italiano? Si uno de los ejes de la teoría deleuziana era el suicidio de Edmund en *Alemania, año cero*, ¿qué sucede, en los albores del siglo XXI, alrededor de otro suicidio, el del David de *A. I. Inteligencia Artificial*, «memoria-mundo» que aspira a la trascendencia de la emoción? La primera parte de este trabajo analiza algunas de las manifestaciones de la imagen-tiempo en el cine reciente, siempre tomándolas como indicios de una imagen que prolonga la naturaleza de su precedente —ruptura con los estímulos sensoriomotores, negación de los enlaces entre imágenes actuales, sublimación del intervalo— para viajar hacia un más allá del tiempo y un más allá de la propia imagen.

La televisión representa la imagen-tiempo en estado puro. Su propia estructura morfológica —el punto y su intervalo— propicia que, durante su proceso de formación, lo actual y lo virtual coincidan. Deleuze detecta esa propiedad en las conclusiones de *La imagen-tiempo*, pero también, como Serge Daney, condena a la televisión por no haber aprovechado las posibilidades

de su función estética, asfixiada por su función social. Solo el vídeo puede cultivar la semilla plantada por la imagen televisiva y buscar un «más allá de la imagen» que deje atrás la noción de tiempo. Se desarrollan las posibilidades expresivas de la imagen electrónica como precedente de una imagen digital que se revelará inmortal y eterna, sin tiempo. Como decíamos antes, una de las características más relevantes de la imagen digital es su indiferencia a los efectos del tiempo: su naturaleza volátil, la indiferencia a sus erosiones, la inmaterialidad de su condición ontológica. La imagen digital tiende a eliminar la profundidad de campo, a resaltar la autarquía del cuadro, a reelaborar lo que Noël Burch llamaba «Modo de Representación Primitivo» según los parámetros de un medio que permite agotar la mirada en su experiencia de la duración. Se produce la paradoja que Eloy Fernández Porta localiza en las prácticas de cierta literatura norteamericana, que oscilan entre la adoración por las nuevas tecnologías y «la búsqueda idealizada de lo primitivo». Esa búsqueda también se traduce en un profuso interés por la restauración de imágenes del pasado, como si lo digital encontrara su razón de ser en rescatar al celuloide de la degradación inevitable de su naturaleza química. Solo así algunas películas mudas parecerán perennes, nuevas, alérgicas también a los efectos del tiempo.

Existe, sin embargo, una imagen no-tiempo que siente nostalgia por sus lejanos antepasados, por la imagen-movimiento que Deleuze define como una cadena de acción-reacción. Es la imagen no-tiempo tridimensional, la que, desde la negación del tiempo, quiere crear una copia minuciosa de la realidad. Es la imagen no-tiempo más publicitada, la que popularmente se identifica con un cine digital que revienta los complejos de multisalas, y que quiere expandirse en *big bang* y hacer de su espectáculo una experiencia inmersiva. Es una imagen no-tiempo que vive a duras penas con sus contradicciones a cuerdas, proyectada hacia la flexibilidad mercurial de su naturaleza pero encontrando su límite en la representación real de lo imposible, como reivindicando una lógica narrativa que no le es propia, toda exterior desde la implosión de lo interior. Es esa imagen digital que intenta aportar su granito de arena a la supervivencia de la imagen-movimiento en la superproducción contemporánea sin darse cuenta de que lo que está haciendo es dinamitarla, llamando la atención sobre sus propios excesos.

Desde una perspectiva ontológica, la imagen no-tiempo es toda interioridad. Su bidimensionalidad abre la posibilidad a que todo ocurra dentro del plano: los fantasmas aparecen, las emociones colorean, los diferentes niveles de una misma realidad se presentan, enfocados, en primer término. Se

achatan los rostros, se eliminan las distancias, se pintan los paisajes, se sobreexpone la luz, y de ahí surge una reinterpretación de la realidad que no tiene que ver con el mimetismo al que aspiran a menudo los efectos digitales. La imagen revela su piel, está orgullosa de su textura, desde la suciedad del Dv a la prístina perfección del Hd. La falta de calidad de la Dv, que David Lynch comparaba con la de la primera época del celuloide, cuando no había tanta información en el cuadro o en la emulsión, provoca una nueva relación de la imagen con el espectador: estamos de acuerdo con Rombes cuando afirma que se ha producido un resurgimiento del humanismo como contrapartida a las características morfológicas de la imagen digital. Una cierta poética del error o de lo inacabado²⁴⁴ quiere compensar la acción unificadora de esa imagen no-tiempo, como si necesitáramos que lo humano se hiciera visible, como si quisiéramos que se manifestara solo a través del fallo y la inexactitud, lo único que puede romper con la invisibilidad a la que aspiran los medios digitales. Ese nuevo humanismo no solo se encuentra en el imposible post-Neorrealismo del Dogma 95 (un falso retorno a lo real que muestra hasta qué punto el realismo digital es una falacia) sino también en la evolución del cine familiar, en la posibilidad de hacer una autobiografía filmada donde el yo esté delante y detrás de la cámara y en la manifestación de la muerte en presente continuo. Es lo humano volviendo para quedarse: como un antídoto pero también como una fuerza que taladra un muro para escapar en infinitas direcciones. Es lo humano volviéndose rizoma, asumiendo su nueva dimensión molecular. Es lo humano convirtiéndose en hipertexto, en pantalla partida, en mosaico de multiplicidades. Es el espectador en estado de disolución, abandonando su condición de sujeto para transformarse en un flujo de conciencia, en un Cuerpo sin Órganos donde es difícil distinguir el punto-límite entre la mirada y la pantalla. Es el espectador sumido en ese «devenir-mujer» que explicita la dimensión femenina –en tanto que lunar, líquida, inaprehensible– de esa imagen no-tiempo que, por poner dos ejemplos significativos y del mismo autor, siembra *Mulholland Drive* y recoge *Inland Empire*. Es el espectador-autor, demiurgo de un pequeño mundo que comparte con el universo en-

²⁴⁴ Después del manifiesto Dogma, Harmony Korine publicó el «Mistakism Manifesto», que tenía solo tres reglas: «1. Nada de tramas. Solo imágenes. Las historias están bien. 2. Solo se acepta el montaje en cámara. 3. 600 cámaras/un muro de imágenes/el Phil Spector del cine». En KORINE, Harmony, «A comprehensive and forthright guide to mistakist cinema», en Shari Roman, *Digital Babylon*, Hollywood, Ifilm Publishing, 2001, pág.VIII.

tero, tiempo que se replica infinitamente hasta perderse en un limbo hecho de ruido de fondo y comentarios cómplices o agresivos.

Lo decíamos al inicio de este ensayo: Deleuze podía incluir a un mismo autor en su análisis de la imagen-movimiento y la imagen-tiempo porque, en realidad, estaba hablando de las dos orillas de un mismo tipo de imagen. Esta investigación se ha dejado contagiar del mismo espíritu que guiaba la taxonomía deleuziana, añadiéndole las reflexiones de otros muchos de sus libros, algunos contaminados por la poderosa voz de Félix Guattari. Pensamos, pues, que la persistencia de la imagen-tiempo en el cine contemporáneo puede hacerla cabalgar o ralentizar sobre la formación de la nueva imagen no-tiempo. Después de todo, hemos intentado documentar un momento de transición: el «hacia» del título responde a un deseo vectorial, a un camino aún no recorrido que, presentimos, es el futuro del cine. Este trabajo nace, pues, como obra abierta, dispuesta a acoger en su seno el desarrollo de lo que ya está aconteciendo.

5. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- ADAIR, Gilbert: «L'aigle a trois têtes», en Lorenzo Cuccu (ed.), *Michelangelo Antonioni*, 1966/1984, Roma: Ente Autonomo di Gestione per il Cinema, 1988.
- AGAMBEN, Giorgio: *Lo que queda de Auschwitz. El archivo y el testigo. Homo Sacer III*, Valencia: Pre-textos, 2009.
- ALION, Yves: «Entretien avec Brian De Palma», *L'Avant-Scène Cinéma*, mayo de 2002.
- ARANZUBIA, Asier: «Calcomanía y disecación», *Cahiers du Cinéma/España*, Especial n.º 1, febrero 2008.
- ARGULLOL, Rafael: *La atracción del abismo*, Barcelona: Destino, 1994.
- ARTAUD, Antonin: *El cine*, Madrid: Alianza, 1982.
- ASSAYAS, Olivier: «El lugar del espectador», *Cahiers du Cinéma*, n.º 368, febrero de 1985, en Ángel Quintana, *Olivier Assayas. Líneas de fuga*, Gijón: Festival Internacional de Cine de Gijón, 2003.
- AUBRON, Hervé, NEYRAT Cyril y François PRODROMIDÈS: «J'avais l'impression de marcher très tranquillement vers mon exécution», *Vértigo*, n.º 24.
- AUGÉ, Marc: *Los no-lugares. Espacios del anonimato*, Barcelona: Gedisa, 1998.
- *El tiempo en ruinas*, Barcelona: Gedisa, 2003.
- AUMONT, Jacques: *La estética hoy*, Madrid: Cátedra, 1999.
- *L'oeil interminable. Cinéma et peinture*, Toulouse: Librairie Seguer, 1989.
- *El rostro en el cine*, Barcelona: Paidós, 1998.
- BAECQUE, Antonie de y Olivier JOYARD: «Nostalghia. Entretien avec Alexandre Sokourov», *Cahiers du Cinéma*, n.º 521, febrero de 1998.
- BACHELARD, Gaston: *La dialéctica de la duración*, Madrid: Ed. Villalar, 1978.

- *La intuición del instante*, México D. F.: Fondo de Cultura Económica, 1987.
- BAIGORRI, Laura: *Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*, Madrid: Brumaria, 2007.
- BARTHES, Roland: *Mitologías*, Madrid: Siglo XXI, 2005.
- BAUDRILLARD, Jean: «La violencia de lo mundial», en Jean Baudrillard y Edgar Morin, *La violencia del mundo*, Barcelona: Paidós, 2005.
- BAVY, Yvonne: «Faire les films possibles là où on est», *Le Monde*, 25 de septiembre de 1975, en Alain Bergala (ed.), *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard. Tome 1, 1950-1984*, Paris: Cahiers du Cinéma, 1998.
- BAZIN, André: *¿Qué es el cine?*, Madrid: Rialp, 1966.
- BELLOUR, Raymond: *L'entre-images*, Paris: La Différence, 1990.
- y Anne-Marie DUGUET (eds.): *Vidéo. Communications*, n.º 48, Paris: Seuil, 1988.
- BARROT, Pierre (ed.): *Nollywood. Le phénomène vidéo au Nigeria*, Paris: L'Harmattan, 2005.
- BENAVENTE, Fran: *Jean Rouch, puentes y caminos*. Libreto del cofre *Jean Rouch* editado por Intermedio.
- BENJAMIN, Walter: *La dialéctica en suspenso. Fragmentos sobre la historia*, Santiago de Chile: Universidad ARCIS/LOM Ediciones, 1996.
- BERGALA, Alain: *Nadie como Godard*, Barcelona: Paidós, 2003.
- BERGSON, Henri: *Los datos inmediatos de la conciencia*, Salamanca: Sígueme, 1999.
- BLOUIN, Patrick y Charles TESSON: «Élimination de l'auteur», *Cahiers du Cinéma*, n.º 571, septiembre de 2002.
- BOGUE, Ronald: *Deleuze on Cinema*, Nueva York: Routledge, 2003.
- BONITZER, Pascal y Jean NARBONI: «Entretien avec Gilles Deleuze», *Cahiers du Cinéma*, n.º 352, octubre de 1983.
- BORDWELL, David: «The Movie Looks Back at Us», *Observations on Film Art*, 1 de abril de 2009. Consultado en: <http://www.davidbordwell.net/blog/?p=4089>.
- BORGES, Jorge Luis: *Discusión*, Madrid: Alianza, 1997.
- «El jardín de los senderos que se bifurcan», *Ficciones*, Madrid: Alianza, 1999.
- «Animales de los espejos», *El libro de los seres imaginarios*, Madrid: Alianza, 2001.
- «Pierre Menard, autor del Quijote», *Ficciones*, Madrid: Alianza, 1999.
- BOU, Núria: *Plano/Contraplano. De la mirada clásica al universo de Michelangelo Antonioni*, Madrid: Biblioteca Nueva, 2002.
- y Xavier PÉREZ: *El temps de l'heroi*, Barcelona: Paidós, 2000.
- BOUQUET, Stéphane: «L'ouvre de mort», *Cahiers du Cinéma*, n.º 521, febrero de 1998.

- BOURRIAUD, Nicolas: *Postproducción*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2004.
- BRINKEMA, Eugenie: «Rape and the Rectum: Bersani, Deleuze, Noé», *Camera Obscura*, n.º 58, vol. 20, n.º 1.
- BROEREN, Jost: «Digital Attractions: Reloading Early Cinema in Online Video Collections», en Pelle Snickars y Patrick Vonderau (eds.), *The YouTube Reader*, Estocolmo: National Library of Sweden, 2009.
- BROWN, Royal S.: «An Interview with Alain Robbe-Grillet», *Literature/Film Quarterly*, vol. 17, n.º 2, primavera de 1989.
- BULLOT, Erik: «Le cinéma est une invention post-mortem», *Traffic*, n.º 43, otoño de 2002.
- BURCH, Noël: *El tragaluz del infinito*, Madrid: Cátedra, 1987.
- «Réflexions sur le sujet», *Cahiers du Cinéma*, n.º 196, diciembre de 1967.
- BURDEAU, Emmanuel: «Pour un cinéma subtil», *Cahiers du Cinéma*, n.º 505, octubre de 2005.
- y Sylvain COUMOUL: «J'ai le sentiment de mieux comprendre Ozu», *Cahiers du Cinéma*, n.º 596, diciembre de 2004.
- BURDEAU, Emmanuel y Charles TESSON: «Futuro(s) del cine. Entrevista con Jean-Luc Godard», *Cahiers du cinéma: Aux frontières du cinéma*, número especial, abril de 2000, en: Josep Lluís Fecé (ed.), *Teoría y crítica del cine*, Barcelona: Paidós, 2005.
- CAMERON, Allan: «Contingency, Order and the Modular Narrative: 21 Grams and Irreversible», *Velvet Light Trap*, n.º 58, otoño de 2006.
- CANOGAR, Daniel: «El placer de la ruina», en Rosa Olivares (ed.), *Ruinas, Exit (Imagen y cultura)*, n.º 24, noviembre 2006-diciembre 2007. Consultado en: <http://www.exitmedia.net/prueba/esp/articulo.php?id=188>.
- CATALÀ, Josep Maria: «Formas de la visión compleja. Genealogía, historia y estética de la multipantalla», *Archivos de la Filmoteca*, n.º 48, octubre de 2004.
- CATELLI, Nora: *En la era de la intimidación*, Rosario: Beatriz Viterbo Editora, 2007.
- CHASTEL, André: *Le Geste dans l'Art*, Paris: Liana Levi, 2001.
- CHERCHI USAI, Paolo: *La muerte del cine*, Barcelona: Laertes, 2005.
- CHION, Michel: *La audiovisión*, Barcelona: Paidós, 1998.
- CIRLOT, Juan Eduardo: *Diccionario de símbolos*, Madrid: Siruela, 1997.
- CLÉMENT, Jean: «El hipertexto de ficción: ¿Nacimiento de un nuevo género?», en M.ª Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*, Madrid: Arco/Libros, 2006.

- COMOLLI, Jean-Louis: «El anti-espectador, sobre cuatro films mutantes», en Gerardo Yoel (ed.), *Pensar el cine 2. Cuerpos, temporalidad y nuevas tecnologías*, Buenos Aires: Manantial, 2004.
- COOVER, Robert: «The End of Books», *The New York Times*, 21 de junio de 1992. Consultado en: <http://www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>.
- COSTA, Jordi: *Todd Solondz. En los suburbios de la felicidad*, Gijón: Festival Internacional de Cine de Gijón, 2005.
- COSTA, Pedro: «A Closed Door That Leaving Us Guessing», *Rouge*, n.º 10, 2007. Consultar en: http://www.rouge.com.au/10/costa_seminar.html.
- CROTTY, James: «Gus Comes Clean», *Monk Magazine*, 15 de octubre de 1999. Consultar en: <http://www.monk.com/display.php?p=People&id=53>.
- CULP, Samantha y Tyler COBURN: «An Interview with Tsai Ming-Liang». Consultar en: <http://www.yale.edu/wake/fallo3/tsai.html>.
- DANEY, Serge: *Cine, arte del presente*, Buenos Aires: Santiago Arcos Editor, 2004.
- «La télévision et son ombre», *Libération*, 13 de noviembre de 1987.
- DARLEY, Andrew: *Cultura visual digital*, Barcelona: Paidós, 2002.
- DE FELIPE, Fernando e Iván GÓMEZ: «El sueño de la visión produce cro-noendoscopias», en Vicente Domínguez, *Pantallas depredadoras*, Oviedo: Ediuno, 2007.
- DE LUCAS, Gonzalo: «Ver dos veces», *Cahiers du Cinema/España*, n.º 8, enero de 2008.
- *Vida secreta de las sombras*, Barcelona: Paidós, 2001.
- DELEUZE, Gilles: «A propósito de, sobre y bajo la comunicación», *Cahiers du Cinéma*, n.º 271, noviembre de 1970, en Josep Lluís Fecé (ed.), *Teoría y crítica del cine*, Barcelona: Paidós, 2005.
- «Optimismo, pesimismo y viaje. Carta a Serge Daney», *Conversaciones*, Valencia: Pre-Textos, 1995.
- «Post-Scriptum sobre las sociedades de control», *Conversaciones*, Valencia: Pre-Textos, 1995.
- *El pliegue. Leibniz y el Barroco*, Barcelona: Paidós, 1989.
- *La imagen-movimiento*, Barcelona: Paidós, 1986.
- *La imagen-tiempo*, Barcelona: Paidós, 1987.
- *Lógica del sentido*, Barcelona: Paidós, 1994.
- *Diferencia y repetición*, Madrid: Júcar, 1988.
- y Félix GUATTARI: *El anti-Edipo: capitalismo y esquizofrenia*, Barcelona: Paidós, 2009.

- *¿Qué es la filosofía?*, Barcelona: Anagrama, 1993.
- *Mil mesetas*, Valencia: Pre-textos, 2002.
- *Rizoma. Introducción*, México D. F.: Ediciones Coyoacán, 1994.
- DELEUZE, Gilles (ed.): *La isla desierta y otros textos*, Valencia: Pre-textos, 2002.
- DELILLO, Don: *Americana*, Barcelona: Circe, 1999.
- *Punto Omega*, Barcelona: Seix Barral, 2010.
- DELORME, Stéphane: «Farce Attaque», *Cahiers du Cinéma*, n.º 631, febrero de 2008.
- DERRIDA, Jacques (ed.): *La diseminación*, Madrid: Fundamentos, 1975.
- DIDI-HUBERMAN, Georges: *Imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto*, Barcelona: Paidós, 2004.
- D'ORS, Eugeni: *Oceanografía del tedi*, Barcelona: Edicions 62, 1982.
- DOMÍNGUEZ, Vicente: «Miedo borrador: Monstruos de ciencia-ficción en la ciudad del alma», *Revista Formats*, n.º 5, 2009. Consultar en: http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/art_dos3_esp.htm.
- DOUIN, Jean-Luc: *Bertrand Tavernier*, San Sebastián: Festival Internacional de Cine de San Sebastián, 1999.
- DUBOIS, Philippe: *Video, cine, Godard*, Buenos Aires: Libros del Rojas, 2001.
- DURAND, Gilbert: *Las estructuras antropológicas de lo imaginario. Introducción a la arquetipología general*, Madrid: Taurus, 1982.
- ELSAESSER, Thomas: «Tales of Epiphany and Entropy: Around the Worlds in Eighty Clicks», en Pelle Snickars y Patrick Vonderau, *The YouTube Reader*, Estocolmo: National Library of Sweden, 2009.
- y BUCKLAND, Warren: «Realism in the photographic and digital image (*Jurassic Park* and *The Lost World*)», *Studying Contemporary American Film*, Londres: Hodder Arnold, 2002.
- ENGELL, Lorenz: «Regarder la télévision avec Gilles Deleuze», en Oliver Fahle y Lorenz Engell (eds.), *Le cinéma selon Deleuze*, Weimar: Verlag der Bauhaus-Universität Weimar/Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1999.
- ENTICKNAP, Leo: *Moving Image Technology*, Londres: Wallflower Press, 2005.
- FARGIER, Jean-Paul: *Où va la vidéo*, Paris: Cahiers du Cinéma, 1986.
- CASSAGNAC, Jean-Paul y Sylvia VAN DER STEGEN: «Entretien avec Nam June Paik», *Cahiers du Cinéma*, n.º 299, abril de 1979.
- FAROCKI, Harun y Kaja SILVERMAN: «In Her Place», *Speaking About Godard*, Nueva York: New York University Press, 1998.
- FISHER, Kevin: «Tracing the Tesseract. A Conceptual Prehistory of the Morph», en Vivian Sobchack (ed.), *Meta'morphing'. Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

- FONT, Domènec: «En las redes del tiempo», *Revista Formats*, n.º 5, 2009. Consultar en: http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/art_dos2_esp.htm#autor.
- *Michelangelo Antonioni*, Madrid: Cátedra, 2003.
- (ed.): *Jean-Luc Godard y el Grupo Dziga Vertov: un nuevo cine político*, Barcelona: Anagrama, 1976.
- FORD, Hamish: «Antonioni's *L'avventura* and Deleuze's Time-Image», *Senses of Cinema*, n.º 28. Consultar en: http://www.sensesofcinema.com/2003/feature-articles/l_avventura_deleuze/.
- FOUCAULT, Michel: *El orden del discurso*, Barcelona: Tusquets, 2002.
- FRODON, Jean-Michel: «Requiem pour une utopie», *Cahiers du Cinéma*, n.º 621, junio de 2006.
- «Jia Zhangke, de una entrevista a otra», *Cahiers du Cinéma/ España*, n.º 3, julio-agosto 2007.
- FRONTY, François: «Shirin aux cent visages», *Cahiers du Cinéma*, n.º 642, febrero de 2009.
- GARDNER, Jared: «Greenaway's suitcase cinema and new media archaeology», *Studies in European Cinema*, vol. 5, n.º 2.
- GASCHÉ, Rodolphe: «La deconstrucción como crítica», en Manuel Asensi (ed.), *Teoría literaria y deconstrucción*, Madrid: Arco/Libros, 1990.
- GODARD, Jean-Luc y Youssef ISAGHPOUR: *Archeology of Film and the Memory of a Century*, Nueva York: Berg, 2005.
- HARPUR, Patrick: *El fuego secreto de los filósofos*, Girona: Atalanta, 2005.
- HASUMI, Shigehiko: «Adventure: An Essay on Pedro Costa», *Rouge*. Consultar en: http://www.rouge.com.au/10/costa_hasumi.html.
- HIERNAUX, Daniel: «Paisajes fugaces y geografías efímeras en la metrópolis contemporánea», en Joan Nogué (ed.), *La construcción social del paisaje*, Madrid: Biblioteca Nueva, 2007.
- ISHAGHPOUR, Youssef: *Le réel, face et pile. Le cinéma d'Abbas Kiarostami*, Paris: Farrago, 2000.
- JAMESON, Fredric: *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona: Paidós, 1995.
- JANKÉLEVITCH, Vladimir: *La muerte*, Valencia: Pre-textos, 2002.
- JANVIER, Ludovic: *Una palabra exigente*, Barcelona: Barral, 1972.
- JONES, Kent: «Aquí y allá», en Marcello Panozzo (ed.), *Una sandía es una sandía. Las películas de Tsai Ming-Liang*, Gijón: Festival Internacional de Cine de Gijón, 2004.

- «To Live or Clarify the Moment: Rick Linklater's *Waking Life*», *Senses of Cinema*, n.º 19, marzo-abril de 2002. Consultar en: <http://archive.sensesofcinema.com/contents/01/19/waking.html>.
- KAUFMAN, Debra: «A Memento From Dody Dorn». Consultar en: <http://www.digitalproducer.com/articles/viewarticle.jsp?id=26895>.
- KEHR, Dave: «Luces y sombras en 3 dimensiones», *Cahiers du Cinéma/España*, n.º 32, marzo de 2010.
- KELLY, Richard: *El título de este libro es Dogma 95*, Barcelona: Alba, 2001.
- KENNEDY, Barbara M.: *Deleuze and Cinema. The Aesthetics of Sensation*, Edimburgo: Edinburgh University Press, 2000.
- KINDER, Marsha: «Hot Spots, Avatars and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative», *Film Quarterly*, vol. 55, n.º 4, verano de 2002.
- KORINE, Harmony: «A comprehensive and forthright guide to mistakist cinema», en Shari Roman, *Digital Babylon*, Hollywood: Ifilm Publishing, 2001.
- KOSINSKI, Jerzy: *Desde el jardín*, Barcelona: Anagrama, 1989.
- KRAUTHEIM, Graeme: «Aspiring to the Void: The Collapse of Genre and Erasure of Body in Gaspar Noé's *Irreversible*», *Cinephile*. Consultar en: <http://cinephile.ca/archives/volume-4-post-genre/aspiring-to-the-void-the-collapse-of-genre-and-erasure-of-body-in-gaspar-noe%E2%80%99s-irreversible/>.
- KUJUNDZIC, Dragan: «After "After": The "Arkive" Fever of Alexander Sokurov». Consultar en: <http://www.artmargins.com/index.php/archive/272-after-qafterq-the-qarkiveq-fever-of-alexander-sokurov>.
- LALANNE, Jean-Marc: «Croissance de l'adulte», *Cahiers du Cinéma*, n.º 571, septiembre de 2002.
- LAURO, Sarah Juliet y Karen EMBRY: «A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism». Consultar en: <http://boundary2.dukejournals.org/cgi/reprint/35/1/85.pdf>.
- LEJEUNE, Philippe: «Cine y autobiografía. Problemas de vocabulario», en Gregorio Martín Gutiérrez (ed.), *Cineastas frente al espejo*, Madrid: T&B Editores, 2008.
- LEVI, Primo: *Si esto es un hombre*, Barcelona: El Aleph, 2006.
- LIPOVETSKY, Gilles y Jean SERROY: *La pantalla global. Cultura hipermediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona: Anagrama, 2009.
- MACDOWELL, James: «What Value is There in Gus Van Sant's *Psycho*». Consultar en: http://www.offscreen.com/biblio/phile/essays/value_psycho/.

- McCORMACK, Patricia: «Zombies without Organs», en Shawn McIntosh y Marc Leverette (eds.), *Zombie culture. Autopsies of the Living Dead*, Maryland: Scarecrow Press, 2008.
- MACÉ, Arnaud: «L'image moins le monde: Gilles Deleuze hanté par André Bazin», en François Dosse y Jean-Michel Frodon (eds.), *Gilles Deleuze et les images*, Paris: Cahiers du Cinéma, 2008.
- «Voir venir les morts», *Cahiers du cinéma*, n.º 635, junio de 2008.
- MANOVICH, Lev: *El lenguaje de los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós, 2005.
- MARRATI, Paola: *Gilles Deleuze. Cine y filosofía*, Buenos Aires: Nueva Visión, 2006.
- MARTIN, Adrian: «Divide and Conquer», *Moving Image Source*, 6 de noviembre de 2008. Consultado en: <http://www.movingimagesource.us/articles/divide-and-conquer-20081106>.
- MENASHE, Louis: «Filming Sokurov's Russian Ark», *Cineaste*, n.º 28, vol. 3, verano de 2003.
- MULVEY, Laura: *Death 24x a Second*, Londres: Reaktion Books, 2006.
- MUSICO NOMBELA, Daniela: *El campo vacío*, Madrid: Cátedra, 2007.
- NANCY, Jean-Luc: *58 indicios sobre el cuerpo. Extensión del alma*, Buenos Aires: La Cebra, 2007.
- *Corpus*, Madrid: Arena Libros, 2002.
- NEYRAT, Cyril: «Éloge de la traversée», *Vertigo*, n.º 24.
- «Très haute définition», *Cahiers du Cinéma*, n.º 614, septiembre de 2006.
- «La HD, après l'aura», *Cahiers du Cinéma*, n.º 617, noviembre de 2006.
- (ed.): *Un mirlo dorado, un ramo de flores y una cuchara de plata*, Barcelona: Prodimag, 2008. Libreto del cofre *Pedro Costa* editado por Intermedio.
- ODIN, Roger: «Le film de famille dans l'institution familiale», en Roger Odin (ed.), *Le film de famille. Usage privé, usage public*, Paris: Meridiens Klincksieck, 1995.
- ORGERON, Marsha y Devin ORGERON: «Familial Pursuits, Editorial Acts: Documentaries after the Age of Home Video», *The Velvet Light Trap*, n.º 60, otoño de 2007.
- ORTIZ, Áurea y María Jesús PIQUERAS: *La pintura en el cine*, Barcelona: Paidós, 1995.
- PORTA, Eloy Fernández: *Afterpop. La literatura de la implosión mediática*, Córdoba: Berenice, 2007.
- PURSE, Lisa: «Digital Heroes in Contemporary Hollywood: Exertion, Identification, and the Virtual Action Body», *Film Criticism*, n.º 32, otoño de 2007.
- QUINTANA, Ángel: *Fábulas de lo visible*, Barcelona: Acantilado, 2003.

- RANCIÈRE, Jacques: «¿De una imagen a otra? Deleuze en el cine», *La fábula cinematográfica*, Barcelona: Paidós, 2005.
- «¿El cine como pintura?», *Elegías visuales*, Vigo: Maldoror, 2004.
- *El espectador emancipado*, Castellón: Ellago Ediciones, 2010.
- «¿Existe una estética deleuziana?», *Gilles Deleuze, una vida filosófica*, París: Institut Synthélabo, 1998.
- RAY, Nicholas: *Por primera o última vez. Nicholas Ray haciendo cine. Textos reunidos por Susan Ray*, Gijón: Fundación de Cultura Ayuntamiento de Oviedo, 1993. Citado en Gonzalo DE LUCAS, *Vida secreta de las sombras*, Barcelona: Paidós, 2001.
- RICOEUR, Paul: *Sí mismo como otro*, Madrid: Siglo XXI, 1996.
- *Tiempo y narración*, México D. F.: Siglo XXI-México, 1999.
- ROBBE-GRILLET, Alain: *El espejo que vuelve*, Barcelona: Anagrama, 1987.
- *Por una novela nueva*, Barcelona: Seix Barral, 1965.
- *Proyecto para una revolución en Nueva York*, Barcelona: Seix Barral, 1973.
- RODLEY, Chris (ed.): *Cronenberg por Cronenberg*, Barcelona: Alba, 2000.
- RODOWICK, D. N.: *The Virtual Life of Film*, Cambridge: Harvard University Press, 2007.
- ROGERS, Martin: «Hibridity and Post-Human Anxiety in 28 Days Later», en Shawn McIntosh y Marc Leverette (eds.), *Zombie culture. Autopsies of the Living Dead*, Maryland: Scarecrow Press, 2008.
- ROMBES, Jonathan: *Cinema in the Digital Age*, Londres: Wallflower, 2009.
- ROSSELL, Oriol: «Tres digresiones, tres. A propósito de S. M. Eisenstein, Dziga Vértov, Oskar Fischinger y James y John Whitney», en Pablo G. Polite y Sergi Sánchez (eds.), *El sonido de la velocidad*, Barcelona: Alpha Decay, 2005.
- ROUCH, Jean: «La caméra et les hommes», en René Prédal (ed.), *Jean Rouch ou le ciné-plaisir*, *CinémAction*, n.º 81, 4.º trimestre 1996.
- RUBIO ALCOVER, Agustín: *La posproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos* (tesis doctoral), Castellón: Universitat Jaume I, 2006.
- SACKS, Oliver: *El hombre que confundió a su mujer con un sombrero*, Barcelona: Anagrama, 2002.
- SÁNCHEZ FERLOSIO, Rafael: *'Guapo' y sus isótopos*, Barcelona: Destino, 2009.
- SERCEAU, Daniel: *Mizoguchi: De la révolte aux songes*, París: Les Éditions du Cerf, 1983.
- SHAVIRO, Steven: *The Cinematic Body*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

- SIMMONS, Jan: *Playing the Waves. Lars von Trier's Game Cinema*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2007.
- SMITH, Gavin: «The Name of the Game is Dejà Vu in Femme Fatale», *Film Comment*, n.º 38, vol. 6, noviembre/diciembre 2002.
- SMITH, Gavin: «Jean-Luc Godard», en David Sterritt (ed.), *Jean-Luc Godard Interviews*, Mississippi: University Press of Mississippi, 1998.
- SOBCHACK, Vivian: «Nostalgia for the Digital Object: Regrets on the Quicken- ing of Quick Time», en Jeffrey Shaw y Peter Weibel (eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, Cambridge: MIT Press, 2003.
- «Phenomenology and the Film Experience», en Linda Williams, *Viewing Positions: Ways of Seeing Films*, New Brunswick: Rutgers University Press, 1994.
- SOLER, Llorenç: *La televisión, una metodología para su aprendizaje*, Barcelona: Gustavo Gili, 1988.
- SONTAG, Susan: «Persona», *Estilos radicales*, Madrid: Punto de Lectura, 2002.
- STAM, Robert: *Teorías del cine*, Barcelona: Paidós, 2001.
- STEWART, Garrett: *Framed Time. Toward a Postfilmic Cinema*, Chicago: The University of Chicago Press, 2007.
- STURKEN, Marita: «La elaboración de una historia, paradojas en la evolución del vídeo», *El Paseante*, n.º 12, Madrid: Ediciones Siruela, 1989.
- SVENDSEN, Lars: *Filosofía del tedio*, Barcelona: Tusquets, 2006.
- TAUBIN, Amy: «Under the Midnight Sun», *Film Comment*, vol. 38, n.º 3, mayo/ junio de 2002.
- «In the Shadow of Memory», *Film Comment*, enero/febrero 2002.
- TOUSSAINT, Jean-Philippe: *La televisión*, Barcelona: Anagrama, 1999.
- TRÍAS, Eugenio: *Vértigo y pasión*, Madrid: Taurus, 1998.
- VAN DIJCK, José: *Mediated Memories in Digital Age*, Palo Alto: Stanford University Press, 2007.
- «Future Memories: The Construction of Cinematic Hindsight», *Theory, Culture and Society*, vol. 25, 2008, págs. 71-87. Consultado en: <http://dare.uva.nl/document/138876>.
- VERJAT, Alain: «Consideracions al voltant d'un imaginari de la feminitat», en Núria Bou, *Deeses i tombes. Mites femenins en el cinema de Hollywood*, Barcelona: Proa, 2004.
- VIOLA, Bill: «The Porcupine and the Car», *Reasons for Knocking at an Empty House*, Londres: Thames & Hudson, 1995.
- VIRILIO, Paul: *Estética de la desaparición*, Barcelona: Anagrama, 1988.

- WARREN BEEBE, Roger: «After Arnold. Narratives of the Posthuman Cinema», en Vivian Sobchack (ed.), *Meta'morphing'. Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.
- WASSON, Haidee: «Moving Images, Materiality, and the Aesthetics of the Size», en Janine Marchessault y Susan Lord (eds.), *Fluid Screens, Expanded Cinema*, Toronto: University of Toronto Press, 2007.
- WEINRICHTER, Antonio: *El teorema de Atom. El cine de Atom Egoyan*, Madrid: T&B Editores/Festival Internacional de Cine de Las Palmas, 2010.
- WENDERS, Wim: «Alta definición», *La memoria de las imágenes. Textos de la emoción, la lógica y la verdad*, Valencia: Ediciones de La Mirada, 2000.
- WHISSEL, Kristen: «Tales of Upward Mobility», *Film Quarterly*, vol. 59, n.º 4, verano de 2006.
- WILLIS, Holly: *New Digital Cinema. Reinventing the Moving Image*, Londres: Wallflower, 2005.
- WOOD, Aylish: *Digital Encounters*, Nueva York: Routledge, 2007.
- WOOD, Robin: «An Introduction to the American Horror Film», en Robin Wood y Richard Lippe (eds.), *American Nightmare: Essays on Horror Film*, Toronto: Festival of Festivals, 1979.
- YOUMANS, Greg: «Ghosted Documentary», *Millenium Film Journal*, n.º 51, primavera/verano de 2009.
- ZIZEK, Slavoj: *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*, Barcelona: Debate, 2006.
- «Pasiones de lo real, pasiones de la apariencia», *Bienvenidos al desierto de lo real*, Madrid: Akal, 2008.

6. ÍNDICE ONOMÁSTICO

- Abe, Shuya: 102
Abrams, J. J.: 183, 227, 228
Acconci, Vito: 105, 110
Adair, Gilbert: 135, 275
Agamben, Giorgio: 178, 179, 275
Akbari, Mania: 168, 168
Akerman, Chantal: 31, 72, 173, 174, 175
Améry, Jean: 178
Amis, Martin: 67
Antonioni, Michelangelo: 46, 134, 135, 275, 276, 280
Argullol, Rafael: 207, 208, 275
Artaud, Antonin: 193, 275
Assayas, Olivier: 47, 275
Augé, Marc: 211, 212, 213, 275
Aumont, Jacques: 40, 79, 80, 134, 275
Bachelard, Gaston: 73, 74, 75, 76, 86, 227, 228, 229, 275
Bacon, Francis: 74, 94
Baigorri, Laura: 104, 105, 276
Ballard, J. G.: 42, 194
Bana, Eric: 241, 242
Barth, John: 113
Barthelme, Donald: 113
Barthes, Roland: 51, 70, 71, 265, 276

- Baudrillard, Jean: 181, 182, 183, 196, 231, 276
Bauman, Zygmunt: 213
Bazin, André: 15, 144, 145, 146, 147, 276, 282
Beauviala, Jean-Pierre: 118
Beebe, Roger Warren: 234
Bellour, Raymond: 27, 99, 101, 105, 106, 110, 111, 120, 121, 162, 265, 266, 276
Benavente, Fran: 220, 276
Benjamin, Walter: 20, 21, 22, 24, 39, 125, 266, 276
Bergala, Alain: 19, 116, 117, 171, 276
Bergman, Ingmar: 77, 81
Bergman, Ingrid: 170, 171
Bergson, Henri: 15, 27, 43, 44, 48, 49, 73, 74, 225, 276
Biély, Andrei: 184
Bing, Wang: 208, 209
Blanchot, Maurice: 26, 204
Bogue, Ronald: 43, 276
Bordwell, David: 257, 276
Borges, Jorge Luis: 32, 37, 38, 39, 41, 46, 92, 93, 276
Bou, Núria: 91, 167, 172, 276, 284
Bou, Núria y Pérez, Xavier: 17, 18, 227
Boulez, Pierre: 103
Bouquet, Stéphane: 136, 276
Bourriaud, Nicolas: 39, 277
Bowie, David: 69
Boyle, Danny: 200, 201, 202
Brackage, Stan: 135
Bresson, Robert: 15, 76, 207
Brinkema, Eugenie: 141, 142, 277
Brion, François: 46
Brophy, Philip: 201
Bruni-Tedeschi, Valeria: 169, 172
Bruss, Elizabeth: 158, 159
Bullot, Erik: 61, 62, 277
Burch, Noël: 45, 47, 132, 135, 271, 277
Burdeau, Emmanuel: 35, 129, 221, 277
Büttner, Tilman: 246, 247
Cage, John: 102

- Caravaggio: 205
 Carniaux, Xavier: 174
 Carpenter, Karen: 69, 87
 Català, Josep Maria: 256, 277
 Catelli, Nora: 166, 167, 172, 277
 Champetier, Caroline: 173
 Chastel, André: 76, 277
 Chayefsky, Paddy: 186
 Cherchi Usai, Paolo: 266, 277
 Chion, Michel: 140, 221, 222, 277
 Cirlot, Juan Antonio: 91, 277
 Clarke, Alan: 29, 30, 31, 32, 33, 34
 Clément, Jean: 248, 249, 277
 Cliff, Montgomery: 179
 Cocteau, Jean: 134, 135, 187
 Compton, David: 186
 Comolli, Jean-Louis: 207, 278
 Canogar, Daniel: 208, 277
 Coover, Robert: 249, 250, 278
 Costa, Pedro: 77, 78, 205, 206, 207, 209, 214, 215, 278, 280, 282
 Cronenberg, David: 193, 194, 195, 196, 197, 199, 283
 Cruise, Tom: 17, 18, 261
 Daney, Serge: 106, 114, 115, 120, 122, 187, 188, 259, 270, 278
 Dante, Joe: 200
 Darley, Andrew: 225, 231, 278
 De Lucas, Gonzalo: 82, 85, 92, 126, 140, 278, 283
 De Palma, Brian: 18, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 250, 251, 255, 256, 275
 Dardenne, Jean-Pierre y Luc: 31
 De Felipe, Fernando y Gómez, Iván: 224, 225, 226, 278
 De Merèdieu, Florence: 101
 De Oliveira, Manoel: 130
 De Sica, Vittorio: 144, 146
 Debord, Guy: 196, 267
 Deleuze, Gilles: 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 21, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 42, 44, 45, 49, 54, 55, 57, 58, 61, 62, 63, 64, 66, 69, 70, 71, 72, 73, 80, 81, 82, 87, 88, 94, 97, 98, 99, 103, 111, 114, 115, 117, 141, 142, 144, 145, 146, 149, 152, 153, 156, 170, 171, 172, 174, 183, 184, 191, 192, 197, 200, 204, 206,

- 210, 215, 216, 217, 220, 222, 223, 225, 228, 229, 235, 236, 249, 259, 260, 261, 269, 270, 271, 273, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283
- Deleuze, Gilles y Guattari, Felix: 28, 42, 79, 192, 193, 194, 195, 197, 198, 199, 203, 232, 248, 249
- DeLillo, Don: 11, 12, 13, 113, 114, 279
- Derrida, Jacques: 62, 67, 68, 70, 279
- Diaz, Lav: 223
- Dick, Philip K.: 83, 84
- Didi-Huberman, Georges: 178, 180, 279
- D'Ors, Eugeni: 72, 73, 74, 279
- Dodmantle, Anthony: 153, 154
- Dorn, Doddy: 60, 61, 281
- Dubois, Philippe: 27, 100, 119, 122, 188, 189, 279
- Duchamp, Marcel: 39, 254
- Duguet, Anne-Marie: 101, 105, 106, 110, 162, 276
- Dunne, J.W.: 142, 144
- Durand, Gilbert: 85, 90, 279
- Dylan, Bob: 69, 70, 71
- Eisenstein, S. M.: 103, 113, 120, 151, 253, 283
- Egoyan, Atom: 23, 34, 285
- Eliade, Mircea: 86, 87
- Elsaesser, Thomas: 232, 263, 279
- Engell, Lorenz: 97, 98, 116, 279
- Epstein, Jean: 122
- Erice, Víctor: 134
- Eustache, Jean: 132, 235
- Fargier, Jean-Paul: 98, 99, 100, 279
- Farocki, Harun: 121, 279
- Farrell, Tom: 139, 188
- Fellini, Federico: 69, 114, 114, 146
- Fernández Porta, Eloy: 271, 282
- Figgis, Mike: 254, 255
- Fincher, David: 9, 10, 138, 143, 230
- Fisher, Kevin: 233, 234, 279
- Flaherty, Robert: 215, 216
- Fleischer, Richard: 255, 256
- Font, Domènec: 61, 135, 280

- Ford, Hamish: 72, 280
Ford, John: 132
Foucault, Michel: 28, 41, 159, 280
Fresnadillo, Juan Carlos: 201, 202
Friedrich, Caspar David: 136
Frodon, Jean-Michel: 115, 146, 210, 280, 282
Fronty, François: 258, 280
Fulci, Lucio: 192, 193
Gance, Abel: 256
Gardner, Jared: 254, 280
Gasché, Rodolphe: 67, 280
Gibson, William: 108
Giorno, John: 175
Giotto: 180, 184
Glazer, Jonathan: 81, 82
Godard, Jean-Luc: 16, 18, 19, 20, 21, 40, 51, 81, 103, 104, 112, 113, 115, 116, 117, 118,
119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 137, 151, 172, 179,
180, 182, 183, 184, 188, 215, 220, 228, 253, 276, 277, 279, 280, 284
Gondry, Michel: 56, 57, 58, 61, 261, 262
Gordon, Douglas: 11, 12
Greenaway, Peter: 252, 253, 254, 256
Gunning, Tom: 231, 263
Haneke, Michael: 22, 23, 24, 25, 72
Harding, Francis: 218, 219
Hasumi, Shigehiko: 206, 280
Hayles, N. Katharine: 202
Haynes, Todd: 64, 68, 69, 70, 71, 80
Hayworth, Rita: 89
Hawn, Goldie: 237
Henderson, Brian: 265
Hill, Gary: 104
Hitchcock, Alfred: 11, 38
Hooper, Tobe: 199
Hsiao-hsien, Hou: 34, 35
Huppert, Isabelle: 124
Ishagpour, Youssef: 124, 125, 168, 280
Jackman, Hugh: 240

- Jameson, Fredric: 65, 243, 244, 245, 280
Jankelévitch, Vladimir: 184, 185, 280
Jarecki, Andrew: 155, 157, 158
Jewison, Norman: 255, 256
Jones, Kent: 75, 83, 280
Kang-sheng, Lee: 75, 77
Kaufman, Charlie: 58
Kawase, Naomi: 163, 164, 165
Kehr, Dave: 238, 281
Kennedy, Barbara: 259, 560, 261, 281
Kiarostami, Abbas: 35, 36, 37, 132, 133, 134, 137, 166, 167, 168, 169, 220, 257, 258, 259, 280
Kidman, Nicole: 81, 82
Kierkegaard, Soren: 71
Kinder, Marsha: 252, 281
Korine, Harmony: 154, 272, 281
Kossakovsky, Viktor: 175, 176
Kozinski, Jerzy: 113
Krautheim, Graeme: 142, 281
Kubrick, Stanley: 16, 17
Kujundzic, Dragan: 245, 281
Kuntzel, Thierry: 101
Lacan, Jacques: 70, 167, 244
Lalanne, Jean-Marc: 168, 281
Lauro, Sarah Juliet y Embry, Karen: 200, 202, 203, 281
Lee, Ang: 230, 241, 242, 243
Lee, Brandon: 235
Léger, Fernand: 104
Leibniz, Gottfried: 57, 278
Lejeune, Philippe: 158, 159, 163, 165, 281
Leth, Jorgen: 150
Levi, Primo: 178, 179
Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean: 262, 263, 281
López, Antonio: 134
Lumet, Sidney: 63, 186
Lumière, Hermanos: 132, 133, 134, 191
Lynch, David: 46, 48, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 120, 137, 272

- Linklater, Richard: 82, 83, 84, 281
Lyotard, Jean-François: 68
MacCormack, Patricia: 192, 282
Macé, Arnaud: 146, 191, 282
Maguire, Tobey: 239
Mallarmé, Stéphane: 123, 137
Mann, Michael: 139
Manovich, Lev: 231, 251, 252, 257, 260, 267, 282
Marais, Jean: 135
Marceau, Marcel: 215
Marker, Chris: 18, 87, 106, 107, 108, 109, 110, 111
Marrati, Paola: 15, 282
Martin, Adrian: 75, 265, 282
Martin, Raya: 222
McLuhan, Marshall: 98, 195
Mekas, Jonas: 63, 176, 177
Méliès, Georges: 125, 126, 135
Mélou, Marc-Emmanuel: 188, 189
Merleau-Ponty, Maurice: 67
Metz, Christian: 265
Meurer, Jena: 246
Mieville, Anne Marie: 119, 122, 123
Ming-Liang, Tsai: 73, 74, 75, 76, 79, 84, 278, 280
Mizoguchi, Kenji: 77, 78, 79, 283
Moffat, Ivan: 179
Moller, William: 179
Moore, Julianne: 80
Morel, Philippe: 205
Mulvey, Laura: 265, 266, 282
Nancy, Jean-Luc: 27, 241, 242, 243, 283
Naudeta, Jules y Gedeon: 180
Nauman, Bruce: 104
Neyrat, Cyril: 139, 170, 206, 246, 247, 275, 282
Noé, Gaspar: 140, 141, 277
Nolan, Christopher: 58, 59, 60, 62
Odin, Roger: 162, 163, 170, 171, 172, 282
Orgeron, Marsha y David: 155, 282

- Ozu, Yasujiro: 34, 35, 77, 132, 277
Paik, Nam June: 98, 99, 100, 101, 102, 105, 115, 244, 279
Pasolini, Pier Paolo: 174, 224
Patrick, Robert: 235
Pearce, Guy: 58, 62
Powell, Michael: 187
Preminger, Otto: 108
Przygoda, Peter: 188
Pudovkin, Vsévolod: 122
Purse, Lisa: 239, 282
Quintana, Ángel: 275, 282
Rafferty, Terence: 107
Raimi, Sam: 239, 240
Rancière, Jacques: 9, 14, 15, 21, 22, 27, 133, 137, 180, 267, 283
Raskin, David: 108
Ray, Nicholas: 92, 187, 188, 189, 283
Rayfield, David: 186
Reich, Wilhelm: 227
Renoir, Jean: 132
Resnais, Alain: 17, 40, 44, 49, 54, 55
Richie, Donald: 78
Ricoeur, Paul: 159, 160, 161, 176, 283
Rilke, Rainer Maria: 179, 184
Rimbaud, Arthur: 71, 216, 217
Robbe-Grillet, Alain: 44, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 54, 147, 277, 283
Rocha, Glauber: 88
Rodriguez, Robert: 140
Rohmer, Eric:
Rombes, Nicholas: 269, 272
Romero, George A. : 190, 191, 192, 199, 200, 201
Rossellini, Roberto: 14, 112, 115, 116, 122, 145, 146, 169, 170, 171
Rouch, Jean: 215, 216, 217, 219, 220, 276, 283
Roupnel, Gaston: 73, 74
Ryan, Paul: 104
Sacks, Oliver: 58, 263
Sakamoto, Ryuchi: 50, 100
Sánchez Ferlosio, Rafael: 64, 65, 283

- Saroyan, William: 179
Schönberg, Arnold: 102
Schrader, Paul: 34
Schwarzenegger, Arnold: 233, 234
Schygulla, Hanna: 124
Sebald, W.G.: 208
Seberg, Jean: 113
Serceau, Daniel: 79, 283
Serkis, Andy: 235
Serra, Albert: 223, 224
Shaviro, Steven: 25, 26, 196, 283
Shaw, Irwin: 179
Simons, Jan: 147, 148, 150, 151
Sirk, Douglas: 168
Smith, Gavin: 54, 125, 284
Sobchack, Vivian: 177, 234, 259, 279, 284, 285
Sofair, Michael:
Solondz, Todd: 64, 65, 66, 67, 68, 71, 278
Sokurov, Alexandre: 136, 137, 245, 246, 247, 281, 282
Sontag, Susan: 81, 284
Spielberg, Steven: 16, 17, 18, 126, 127, 261, 263
Stam, Robert: 26, 66, 69, 284
Stevens, George: 179, 180, 182, 183
Stewart, Garrett: 57, 284
Streep, Meryl: 237
Stunken, Marita: 106
Suwa, Nobuhiro: 169, 170, 171, 172, 173
Svendsen, Lars: 71, 74, 284
Tarantino, Quentin: 140
Taubin, Amy: 60, 284
Tavernier, Bertrand: 186, 187, 188, 279
Taylor, Elizabeth: 179, 180, 195
Teilhard de Chardin, Pierre: 13
Thacker, Eugene: 56
Turner, Victor: 202
Ugboma, Eddie: 218
Ullmann, Liv: 81

- Van der Keuken, Johan: 156
Van Dijk, Jose: 56, 284
Van Sant, Gus: 13, 32, 33, 34, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 281
Verjat, Alain: 91, 92, 94, 284
Vertov, Dziga: 103, 118, 122, 215, 216, 251, 280, 283
Vinterberg, Thomas: 147, 153
Viola, Bill: 101, 102, 105, 284
Virilio, Paul: 23, 181, 182, 190, 202, 227, 228, 267, 284
Vitti, Monica: 135
Von Trier, Lars: 46, 147, 148, 149, 150, 151, 154
Vostell, Wolf: 98, 99
Warhol, Andy: 39, 41, 175
Watson, Haidee: 177
Weerasethakul, Apichatpong: 85, 86, 87, 88
Wenders, Wim: 112, 113, 138, 187, 188, 189, 285
Whissell, Kristen: 229, 285
Williams, Linda: 142, 284
Willis, Holly: 253, 285
Wood, Robin: 199, 285
Worthington, Sam : 241
Yamaneko, Hayao: 107
Youmans, Greg: 174, 285
Youngblood, Gene: 225
Zemeckis, Robert: 236, 237, 238
Zhangke, Jia: 210, 211, 212, 280
Zizek, Slavoj: 41, 230, 285
Zuckenber, Mark: 9, 11

7. ÍNDICE PELÍCULAS

¿Quién engañó a Roger Rabbit?: 236, 237
[Rec]: 189, 190
24 City: 211
28 días después: 200, 201, 203
28 semanas después: 203
71 fragmentos de una cronología del azar: 72
365 Films: 176
ABC Africa: 166, 220
A.I, Inteligencia artificial: 16, 17, 18, 270
A través de los olivos: 169, 257
Alemania, año cero: 14, 16, 78, 171, 270
Al final de la escapada: 113
Año pasado en Marienbad, El: 44, 45
Arca rusa, El: 245, 246, 247, 250
Avatar: 240, 241
Bailar en la oscuridad: 148, 150, 154
Batang West Side: 223
Be With Me: 220
Beowulf: 237, 238
Buenos días: 34
Caché-Escondido: 22, 23, 24, 25
Café Lumière: 34, 35
Calendar: 23

Calle de la vergüenza, La: 77, 78
Cant dels ocells, El: 223, 224
Capturing the Friedmans: 155, 157
Carretera perdida: 46
Carrie: 52, 255
Caso de Thomas Crown, El: 255
Cazafantasmas, Los: 262
Celebración: 154, 155
Chacun son cinéma: 257
Chinoise, La: 118, 151
Cielo, viento, fuego, agua, tierra: 163
Ciencia del sueño, La: 56
Cinco condiciones, Las: 150
Club de la lucha, El: 230
Comment ça va: 121, 122
Collateral: 139
Con la muerte en los talones: 51
Conspiración de mujeres: 253
Constantine: 240
Contact: 237
Conversación, La: 46
Copia certificada: 35, 37
Corazones de hierro: 251
Corrupción en Miami: 139
Cosas que no se olvidan: 68
Couple parfait, Une: 169, 172, 173
Crash [1996]: 194, 195
Crazies, The [1973]: 200
Crimen perfecto [1953]: 51
Cuento de Navidad: 237, 238
Cuervo, El: 235
Curioso caso de Benjamin Button, El: 143
De entre los muertos: 55, 89, 107
Death in the Land of Encantos: 223
Death Proof: 140
Desierto rojo, El: 134
Diario de Ana Frank, El: 179

- Diary of the Dead: 190, 191
Discreto encanto de la burguesía, El: 46
Doble cuerpo: 47, 52, 53, 251
Dogville: 148, 150
Don't Look Back: 69
Dos Torres, Las: 235
Dragon Inn: 84
Dublineses: 209
Eden et après, L': 46
Ejército de los muertos, El: 200
Elegía de Naniwa: 78
Elemento del crimen, El: 46
Elephant [1989]: 29, 30, 31, 33, 34,
Elephant [2003]: 32, 33, 41
Elogio del amor: 16, 126, 127, 128, 129
En busca del arca perdida: 263
En el nombre de Caín: 255
En tus brazos: 163, 164
Encadenados: 51
Ese oscuro objeto del deseo: 46
Este-Oeste: 48, 50
Estrangulador de Boston, El: 255
Estrategia de la araña, La: 46
Europa: 46
Evolution of a Filipino Family: 223
Extraños en un tren: 51
Falls, The: 253
Family Viewing: 23
Fellini 8 1/2: 69
Femme Fatale: 47, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 63, 284
Film Socialisme: 129, 130, 131
Five: 132, 133, 134, 257
Forrest Gump: 237
Fotógrafo del pánico, El: 187
France Tour Détour Deux Enfants: 20, 116, 122, 137
Funny Games [1997]: 24
Genealogías de un crimen: 46

Gerry: 13, 33, 41
Gigante: 179
Gilda: 88, 89
Ginger y Fred: 114, 115
Goodbye Dragon Inn: 84, 85
Gran combate, El: 130
Guerra de las galaxias, La: 263
Guerra de los mundos, La [2005]: 18
Happiness: 68
Hermanas: 53, 255
Hero: 230
Histoire(s) du Cinéma: 19, 20, 21, 51, 117, 123, 124, 125, 126, 129, 179
¡Hola mamá!: 53
Hole, The: 76
Hombre sin sombra, El: 236
Homme qui ment, L': 45, 48
Honor de cavalleria: 223
Horas del día, Las: 72
Hypothèse du Tableau Volé, L': 46
Hulk, The: 241, 243
Ici et Ailleurs: 116, 117, 118, 119, 120
Identificación de una mujer: 46
Idiotas, Los: 148, 149, 150, 151, 152
I'm Not There: 68, 69, 71
Immemory: 110, 11
Immortelle, L': 45, 46, 47
Impacto: 47, 54
Inland Empire: 92, 93, 94, 120, 272
Insomnia: 60
Intocables de Elliot Ness, Los: 52
Irreversible: 140, 141, 142, 143, 277, 281
Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles: 31, 72
Jefe de todo esto, El: 150
Jetée, La: 87
Jeu avec le feu, Le: 45
Julien Donkey Boy: 154
Jusqu'à la victoire: 119

- Juventude em marcha: 207, 214
King Kong [2005]: 243
Là-bas: 173, 174, 175
Last Days: 41
Lemmy contra Alphaville: 19
Level Five: 18, 108, 109, 110
Lista de Schindler, La: 16, 126
Living in Bondage: 218
Lost, Lost, Lost: 176, 177
Lugar en el sol, Un: 179
Luna nueva: 18
Madre e hijo: 136
Maîtres fous, Les: 216, 220
Maletas de Tulse Luper, Las: 253, 254
Manuscrito encontrado en Zaragoza, El: 46
Marnie, la ladrona: 90
Más allá, El: 192, 193
Matrix: 230, 240
Matrix Reloaded: 240
Melancholia [2008]: 223
Memento: 58, 59, 60, 61, 63
Miedo a la ciudad de los muertos vivientes: 192
Minority Report: 18, 261
Misión: Imposible: 18, 227
Misión: Imposible III: 227, 228
Misterio de Oberwald, El: 134, 136, 139
Moi, un noir: 216
Monstruoso: 182, 183, 184, 186, 189
Mosca, La: 194
Mujer del cuadro, La: 54
Muerte en directo, La: 186, 187, 190
Muerte os sienta tan bien, La: 237, 238
Mulholland Drive: 46, 48, 61, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 272
Mysterious Objects at Noon: 87
Nacimiento / Madre: 163, 164
Nacimiento de una nación, El: 237
Napoleón [1927]: 256

Naturaleza muerta: 210, 213
Network, un mundo implacable: 186
No quarto da Vanda: 206, 207, 214
Noche de los muertos vivientes, La: 192, 199, 200
Número Deux: 116, 119, 120, 121, 122, 126, 131
Nuestra música: 16, 18, 19, 131
Olvídate de mí: 55, 56, 57, 58, 60, 61
Ossos: 206
Où gît votre sourire enfoui: 207
Paisà: 145
Palíndromos: 64, 65, 67, 68, 71
Paranoid Park: 41
Parque jurásico: 232,
Paseando a Miss Daisy: 262
Pasión de Juana de Arco, La: 82
Passion: 103, 123, 124
Pat Garrett y Billy the Kid: 69
Película hablada, Una: 130
Perdición: 47, 48, 54
Perfekte menneske, Der: 150
Persona: 81, 284
Petites notes à propos du film “Je vous salue Marie”: 124
Planet Terror: 140
Polar Express: 238
Precio del poder, El: 52
Prospero’s Books: 252
Proyecto de la Bruja de Blair, El: 186, 263
Psicosis [1960]: 12, 38, 39, 40, 41, 47
Psicosis [1998]: 37, 38, 41, 42
Rebels of the Neon God: 75
Rebobine, por favor: 261, 262, 263
Red social, La: 9, 10, 11
Redacted: 250, 251
Reencarnación: 81
Regreso al futuro: 262
Relámpago sobre el agua: 187, 188, 189
Reportero, El: 46

- Ring, The [1998]: 269
Ring, The [2002]: 269
Rey León, El: 262
River, The: 75
Room 666: 113
Rosetta: 31
Sabor de las cerezas, El: 257
Safe: 80
Sanatorium Pod Klepsydra: 46
Scénario du film 'Passion': 103, 123, 124
Scénario de "Sauve qui peut la vie": 124
Sexto sentido, El: 61
Shirin: 257, 258, 280
Short Film About Indio Nacional, A: 222
Spiderman: 239
Spiderman 3: 240
Sicilia!: 207
Siempre hay un mañana: 168
Sin sol: 106, 107, 108, 109
Six fois deux (sous le communication): 116, 117, 122
Sol del membrillo, El: 134
Sólo el cielo lo sabe: 168
Sospecha: 51
Speaking Parts: 23
Stromboli: 170
Superstar: 69
Svyato: 175
Syndromes and a Century: 87
Tarnation: 157, 160, 162, 163
Te amo, te amo: 54, 55
Te querré siempre: 169, 170, 213
Ten: 132, 166, 167, 168, 169, 257, 259
Terciopelo azul: 91
Terminator 2: El juicio final: 233, 234
Tierra de los muertos vivientes, La: 200, 201
Tigre y dragón: 230
Timecode: 254, 255

Tishe!: 175
Titanic: 230, 236
Trans-Europe-Express: 45
Tropical Malady: 85, 86, 87
Umberto D: 144
Uncle Boonmee recuerda sus vidas pasadas: 86
Vampyr: 205
Van Helsing: 240
Velvet Goldmine: 69
Ventana indiscreta, La: 90
Verano con Mónica, Un: 77
Vertical Features Remakes: 253
Vestida para matar: 47
Viaje de Felicia, El: 23
Video de Benny, El: 24
Videodrome: 195, 196, 197, 202
Videoletters: 23
Viento nos llevará, El: 168
Vinieron de dentro de...: 194
Vive l'amour: 79, 80
X-Men: 230
Waking Life: 82, 83, 84, 281
Walk Through H., A: 253
West of the Tracks: 208
World, The: 212, 213
What Time Is It There?: 75
Where is my Romeo?: 257
Zodiac: 138, 139
Zombi: 200, 201
Zoo: 252



¿Qué ha ocurrido con la «imagen-tiempo» en el cine contemporáneo? ¿De qué manera ha logrado persistir medio siglo después de que Deleuze detectara su nacimiento en el neorrealismo italiano? Si uno de los ejes vertebradores de la teoría deleuziana era el suicidio de Edmund en *Alemania, año cero*, ¿qué sucede, en los albores del siglo XXI, alrededor de otro suicidio, el del David de *A. I. Inteligencia Artificial*? Este ensayo reflexiona sobre algunas de las manifestaciones de la «imagen-tiempo» en el cine reciente, y, sobre todo, explora la génesis y desarrollo de un nuevo tipo de imagen, la «imagen no-tiempo», que asocia con el complejo fenómeno del digital. Valiosa guía de reflexión para todos aquellos que creen que el cine no ha muerto, sólo ha resucitado, amplía el campo de batalla de la filosofía de la imagen de Deleuze en el ámbito de los estudios fílmicos publicados en castellano.

**Hacia
una imagen
no-tiempo**



ediuno



Ediciones de
la Universidad
de Oviedo