

Carlos Fernando Alvarado Duque
Editor

Mecánicas del séptimo arte

*Una mirada colectiva a
los resortes del cine*



Mecánicas del séptimo arte

**Una mirada colectiva a
los resortes del cine**

Mecánicas del séptimo arte

**Una mirada colectiva a
los resortes del cine**

Carlos Fernando Alvarado Duque
Editor

Andrés Rodelo
Luis Felipe Valencia Tamayo
Augusto Ramírez López
Carlos Fernando Alvarado Duque
Lauro Zavala



Escuela de Comunicación Social y Periodismo
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Universidad de Manizales



UNIVERSIDAD DE MANIZALES

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Programa de Comunicación Social y Periodismo

Duván Emilio Ramírez Ospina
Rector

Yamilhet Andrade Arango
Vicerrectora

Diego Enrique Ocampo Loaiza
Decano

Richard Millán Torres
Director de Programa

Mecánicas del séptimo arte
Una mirada colectiva a los resortes del cine
© Carlos Fernando Alvarado Duque
ISBN: 978-958-5468-23-8

Diseño y diagramación
Gonzalo Gallego González

Fondo Editorial
Universidad de Manizales

Los textos pueden reproducirse siempre y cuando se cite la fuente.
(Ley 23 de 1982. Art. 31: Derechos de autor).

Alvarado Duque, Carlos Fernando

Mecánicas del séptimo arte: una mirada colectiva a los resortes del cine / Carlos Fernando Alvarado Duque, ed. -- Manizales: Fondo Editorial, Universidad de Manizales, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, 2020.

144 páginas. – (Escuela de Comunicación Social y Periodismo. Colección de Libros Escribanía)
ISBN: 978-958-5468-23-8

1. Películas cinematográficas. 2. Crítica cinematográfica. 3. Cine – Aspectos sociales y culturales. I. Título. II. Rodelo, A. III. Valencia T., L.F. IV. Ramírez L., A. V. Zavala, L.

Dewey 791.43 cdd 21
Norma de descripción bibliográfica, RDA
Descriptores recuperados LEMB
Universidad de Manizales. Biblioteca

Contenido

Presentación	7
Netflix, en la mira. Pasiones y odios del cine en línea	11
Andrés Rodelo	
Contra <i>Netflix</i>	15
Eso no es cine	18
Pleito por pantallas	22
Variedad	26
Ofertas y perfiles	30
Donde sea y cuando sea	32
<i>Streaming</i> vs. Soportes físicos	34
Solo o en grupo	36
Cuestión de poder	39
Reducir el abismo	44
Referencias	46
Filmografía	48
Aún mejor que la vida.	
El cine y la búsqueda de representación, identidad y sentido	53
Luis Felipe Valencia Tamayo	
Desenterrando recuerdos	57
El síndrome del protagonista de la película	60
Más allá de la identificación	64
El camino hacia la redención	71
La nueva mitología	77
Referencias	81
Filmografía	81
La belleza: guardiana de lo secreto.	
Cuando el cine de terror produce melancolía	85
Augusto Ramírez López	
Lo sublime y lo siniestro	88
Lo que está velado	91

Lo bello seductor	95
Nos volvemos melancólicos	96
El detonante del arte	98
Referencias	102
Filmografía	103

Arte, Muerte y Cine.

La estrategia del fantasma, la táctica del cadáver 105

Carlos Fernando Alvarado Duque

La muerte en el origen.	108
In-Mortalidad Post-Moderna	110
Ocultar la muerte, en-mascarar el vacío	112
La muerte devenida imagen	117
<i>Peeping Tom o el retrato de la muerte.</i>	117
<i>No te mueras sin decirme a dónde vas o como no ser un fantasma</i>	119
<i>The Final Cut o el montaje de una imagen.</i>	121
<i>One Cut of Dead o el muerto viviente como exaltación del cine</i>	123
Referencias	126
Filmografía	126

La representación de la violencia en el cine de ficción. 127

Lauro Zavala

Introducción	127
El gradiente de amplitud estilística	128
Violencia en el cine clásico. Una poética de la sustitución	130
Ultraviolencia en el cine moderno.	132
Una estética de la ambigüedad moral	132
Hiperviolencia en el cine posmoderno.	
Variaciones en la amplitud estilística.	135
Conclusiones	139
Referencias	139
Filmografía	140

Presentación

A finales del 2018 recibimos una grata visita en la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. El director argentino, Carlos Sorín, estuvo con nosotros un par de días en los cuales nos presentó, antes del estreno oficial, su película: *Joel* (2018) y nos regaló una agradable charla sobre el proceso de construcción del filme que desembocó en una tertulia sobre el grueso de su carrera y el cine en general. Entre los asistentes estábamos varios profesores de la Escuela y algunos egresados. Todos compartíamos el amor por el cine, lo cual explicaba porque asistimos a la cita con el director gaucho. Este encuentro, tan fortuito como afortunado, fue el lugar de arranque de un proyecto dedicado a auscultar el mundo del cine, el cual desembocó en dos libros. El que usted lector tiene en manos: *Mecánicas del Séptimo Arte. Una lectura colectiva a los resortes del cine y Estética, Sociedad y Cine. Re-Interpretando el Séptimo Arte*. Ambas obras son hermanas en términos de orígenes, ambas recogen un trabajo mancomunado entre sus diferentes autores.

Cada uno de los firmantes de ambos libros, desde diferentes lugares, ha tejido una relación propia con el universo de las imágenes en movimiento que, a la vez, se funde con nuestros quehaceres profesionales, sea como realizadores audiovisuales, críticos de cine, profesores de cinematografía, escritores en diversos formatos narrativos y otros campos afines. No obstante, y es algo para remarcar, la relación de cada uno con la gran pantalla va más allá de cualquier obligación laboral. No hay duda que tenemos un vínculo sanguíneo con las imágenes que, con seguridad, en cada una de nuestras biografías se remonta a la infancia. Somos amantes del cine, me gustaría decir, por encima de cualquier otra etiqueta.

Sorín nos permitió, sin que ese fuera el propósito, soñar con un proyecto colectivo que desembocó en dos obras. Debo confesar que lo que más disfrute de ese encuentro, sin demeritar el placer de escuchar al director argentino, fue ver reunido a un grupo de amigos cuyo amor al séptimo arte tenía como nota común la Escuela de Comunicación de la Universidad de Manizales. Cada uno de nosotros es o ha sido miembro del claustro; la mayoría hemos sido o somos profesores, otros tantos somos egresados de la Escuela. Por tal razón no pude evitar, tras terminar la charla con Sorín, acercarme a cada uno de ellos para invitarlos a emprender este viaje por el universo cinematográfico. Por supuesto, todos aceptaron gustosos. Luego de ello trazamos dos rutas. Una primera interesada en desembocar en un libro resultado de investigación alrededor de dos grandes ejes temáticos: estética



y sociedad. Una segunda que tenía como norte el trabajo de corte ensayístico que revisara algunas de las tendencias del cine contemporáneo.

Ambos libros se gestaron en el marco de la *Colección de Libros Escribanía*, sello editorial de la Escuela que opera desde el año 2010. La novedad de ambas obras, como hemos sugerido, radica en ser los dos primeros libros colectivos de la Escuela, cuyos autores están vinculados de diferentes modos a nuestro claustro. Al momento de escribir estas líneas ya se encuentra en marcha un tercer libro colegiado, de naturaleza investigativa, que orbitará sobre la relación entre comunicación, infancia y juventud. Soñamos que este esfuerzo mancomunado que, de algún modo, replica la bella idea de *inteligencia colectiva* de Pierre Levy, se mantenga en el tiempo con el apoyo del sello Escribanía.

La presente obra responde a un interés de tipo ensayístico. Con lo difícil de la categoría, que no osamos definir, podemos decir que la voz de cada autor juega un papel central en cada uno de los textos. Dicha voz logra un diálogo fluido con la historia del cine, con obras cinematográficas específicas, con la crítica, con referentes académicos de alto vuelo, con el suelo cultural. Su valor estriba, no tenemos duda, en permitir que la pluma nos traslade a una pantalla hecha de palabras que extiende la sala oscura. Por eso, al tiempo que comprendemos los resortes del cine en los últimos años, reconocemos que las palabras son ecos de las imágenes en movimiento. Podría decirse, el libro es una extensión de la pantalla. Este libro cuenta con la participación un invitado especial, un autor en todo el sentido de la palabra. El profesor mexicano, Lauro Zavala, referente académico en los estudios sobre cine en Iberoamérica, quien con profunda amabilidad y generosidad, aceptó compartir una de sus acuciosas reflexiones. No cabe duda, para todos nosotros, que este gesto jalonó el proceso de concreción de la obra.

El primer capítulo titulado: *Netflix, en la mira. Pasiones y odios del cine en línea*, revisa el lugar que tiene acutlamente el cine en el hábitat digital, para observar las modificaciones que supone poder ver películas fuera de sala, en pequeñas pantallas, transformando sustancialmente el papel del espectador. Las plataformas en línea, particularmente *Netflix*, han supuesto un cambio de paradigma al respecto. El segundo capítulo, *Aún mejor que la vida. El cine y la búsqueda de representación, identidad y sentido*, se interesa por la relación entre el cine y el espectador en términos de sentido, por eso revisa la capacidad que tienen las historias de impactar la vida cotidiana, de moldear nuestras vivencias, lo cual anuncia la importancia del cine como narrativa en nuestro presente. El tercer capítulo cuyo nombre es: *Arte*,



Muerte y Cine. La estrategia del fantasma, la táctica del cadáver realiza un análisis de la relación connatural que el arte, y en particular el cine, tiene con la muerte. Su cometido es tanto conjurar como expiar a Tánatos a través de las imágenes en movimiento y, en tal sentido, se muestra cómo el fantasma y el cadáver se han convertido en la coartada para dicho fin. El cuarto capítulo denominado: *La belleza: guardiana de lo secreto. Cuando el cine de terror produce melancolía*, asculata la presencia de la belleza, en calidad de categoría, en el marco del cine de terror; se analizan, así, sus mecanismos como formas de dar luz, formas apolíneas, en el territorio de lo monstruoso. Para terminar el libro, tenemos el capítulo escrito por nuestro invitado especial. El profesor Zavala nos deleita con un acucioso análisis de la violencia en el cine de ficción, tematizando sus variaciones en términos de edades del cine. En particular, se destaca su comprensión en el denominado cine post-moderno, categoría que el mismo autor ha ayudado a tematizar, lo cual lo convierte, sin duda, una autoridad al respecto.

Para terminar, no podemos dejar de agradecer a cada una de las personas que permitieron que estos libros fueran posible. En primera instancia, el agradecimiento es con cada uno de los autores. Todos asumieron el compromiso con entusiasmo y estuvieron al tanto del proceso en sus diferentes etapas. Para mí es un placer compartir créditos, también en calidad de autor, con cada uno de ellos (maestros, alumnos, hoy todos compañeros). Un especial agradecimiento para Adriana Villegas, Directora de la Escuela de Comunicación quien, desde el inicio, apoyó sin vacilar el proyecto. De igual modo, un agradecimiento especial para Gonzalo Tamayo, Decano de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas y para María Piedad Marín, Directora de Docencia de la Universidad, quienes dieron visto bueno y justa compañía al libro. Finalmente, un agradecimiento especial a Yoiver Giraldo Quintero, Editor de la Revista Escribanía (publicación de la Escuela de Comunicación) y a Esteban Gallego González, estudiante de la Escuela, quienes me apoyaron el proceso logístico para que este sueño a dos textos hoy sea una realidad.

Carlos Fernando Alvarado Duque

Editor





Netflix, en la mira.

Pasiones y odios del cine en línea

Andrés Rodelo¹

*Si le disparas en el cerebro a un dinosaurio el lunes,
su cola seguirá moviéndose el viernes.*

El cine es el cerebro muerto.

Peter Greenaway

*Cuando los proyectores hayan dejado de traquetear,
habrá, lo creo con firmeza, algo que funcione como el cine.*

Alexander Kluge

Resumen

La exhibición de películas en plataformas de *streaming* es hoy un hábito arraigado en el mundo. El éxito de compañías como *Netflix* dio un vuelco al consumo del cine, especialmente al visionado en salas. Basta con suscribirse a un sitio de Video Bajo Demanda (*VOD*, por sus siglas en inglés) para acceder a un amplio catálogo de cintas de diferentes procedencias y tiempos a un precio inferior si se compara con el de una entrada para una sala, teniendo en cuenta criterios de oferta en ambos modelos.

Hay cinéfilos que se oponen, pues lo consideran el acta de defunción de las salas, las cuales encumbran como los únicos escenarios posibles para ver películas, mientras que califican cualquier alternativa como una profanación de un ritual que se remonta a los inicios del llamado séptimo arte. Otros celebran que estas vitrinas digitales les permitan

¹ Comunicador Social y Periodista de la Universidad de Manizales. Estudiante de la Maestría de Escrituras Audiovisuales de la Universidad del Magdalena. Crítico de cine de la revista *Kinetoscopio* del Centro Colombo Americano de Medellín. Periodista del periódico *La Patria*. Correo electrónico: andresrodello7@gmail.com



acceder a obras que no tienen lugar en el circuito de exhibición tradicional, además sin los límites de tiempo y espacio que condicionan el encuentro con una película en una sala. Este ensayo pondera ambas partes, identifica ventajas y desventajas, rastrea los antecedentes históricos que condujeron a esta transformación y concluye que hay más motivos para el entusiasmo que para el pesimismo.

Palabras clave: *Streaming; Netflix;* Exhibición; Cine; Consumo de cine; Cine digital, Tecnología.

Ned Scott le dice a su madre Cary que el regalo llegará pronto. Es Navidad, como lo evidencia la decoración en los suntuosos espacios de esta privilegiada casa estadounidense. Suena el timbre y Ned abre la puerta para trasladar el presente hasta la sala con la ayuda de un hombre. “Feliz Navidad, señora Scott”, le dice el sujeto que trajo el televisor al hogar. “Con apretar este interruptor disfrutará del programa que desee reflejado en esta pantalla. Drama, comedia. El teatro de la vida al alcance de su mano” (Sirk, 1955), le explica.

Imaginemos que esta escena de *Sólo el cielo lo sabe* (1955), de Douglas Sirk, se filmara hoy. ¿Cómo sería? Lo probable es que el regalo fuera una suscripción a *Netflix*, en lugar de un televisor. “Drama, comedia. El teatro de la vida al alcance de su mano” (Sirk, 1955). La frase cae como anillo al dedo para describir las múltiples posibilidades de esta plataforma.

Rastrear los antecedentes del cambio causado por el *streaming* o *Video Bajo Demanda* (VOD, por sus siglas en inglés) a la hora de ver películas implica remontarse décadas en el pasado. No es suficiente 10 años antes, punto en que nacieron algunas de las plataformas más importantes. Lo correcto sería 64 años, época en que se estrenaron cintas como *Sólo el cielo lo sabe*. Por aquellos días, el televisor era un acontecimiento tecnológico cuya compra alrededor del globo se expandió como una pandemia, como lo ilustra el instante de la película.

La popularidad de este artefacto atemorizó a los grandes estudios de Hollywood, que vieron exterminada la exhibición de sus obras en salas tras la siguiente deducción: ¿por qué los espectadores querrían ir al cine cuando tienen un pequeño cine en casa? Ya no era necesario salir para encontrar las películas. Estas iban hasta la comodidad del hogar, como el televisor que llega a la casa de la señora Scott. “El teatro de la vida al alcance de su mano” (Sirk, 1955).



No fueron pocos los que se opusieron a esta alternativa que iba en detrimento de las salas, según estos. Tal vez una frase de *The housemaid* (1960), la película surcoreana de Kim Ki-young, sirva para entenderlo: “No necesitamos uno, podemos ir al cine”, le dice el protagonista de la película a su esposa, luego de que esta se muestra interesada por un televisor.



Figura 1

El reflejo de Cary Scott en la pantalla de su televisor nuevo
Fotograma de *Sólo el cielo lo sabe* (1955).

La irrupción de la televisión marcó el inicio de una transformación histórica en el consumo de cine. Hoy hablamos de un fenómeno que se expande en múltiples direcciones: desde las salas oscuras para ver cintas en grupo hasta el espectador solitario que en alguna parte de su hogar, o fuera de este, dirige su atención a una tableta, celular o computador.

Esto último tiene que ver con los medios domésticos que lo hicieron posible: televisor, betamax, *VHS*, *Laser disc*, *DVD*, *Blu-ray* y los canales de streaming, que son el peldaño más reciente de esta escalera de tecnologías caseras. La prueba es que una empresa como *Netflix* rentaba inicialmente películas en soportes físicos a través de correo postal y luego se lanzó a Internet para consolidar una página web que hoy acapara una jugosa porción del negocio del cine mundial.

El caso de la compañía estadounidense es elocuente en aumento de usuarios. De 10 millones de suscriptores en el 2009 pasó a 140 millones en el 2018 (Alcolea, 2019). Su éxito, como era natural, provocó que otras em-



presas también probaran suerte en el mercado del *Video Bajo Demanda* con ofertas similares o diferentes, en aras de cautivar a los usuarios. Fue posible gracias al incremento en años recientes de las megas para navegar, indispensables para reproducir con fluidez, sin interrupciones y buena calidad los contenidos de estas vitrinas digitales en Internet.

De hecho, está anunciada la aparición de nuevos canales en los próximos años que buscan ser referentes de esta forma de ver contenidos audiovisuales. Muchos quieren su tajada en el prometedor negocio dominado hoy por *Netflix* y harán lo propio para arrebatarle terreno al gigante del *streaming*.

Como era lógico, una revolución de tal magnitud llama al entusiasmo e indignación. Para algunos, ver una película solo es admisible en pantalla grande y con sonido envolvente. Interpretan la popularidad de estas plataformas como una profanación de un ritual centenario para encontrarse con las imágenes en movimiento.

Por otra parte, hay quienes consideran que estos canales constituyen un modelo de exhibición soñado, pues materializa anhelos que no tenían eco en el esquema tradicional: precios bajos por suscripción, catálogos variados que abarcan desde *blockbusters* hasta cintas premiadas en festivales importantes, la posibilidad de ver películas según necesidades de tiempo y lugar, cuando sea y donde sea.

Lo curioso: las opiniones sobre el tema no abandonan los extremos. Basta con un rápido vistazo a comentarios en espacios de debate como redes sociales y eventos en los que directores y críticos se pronuncian al respecto. Estas plataformas son muy buenas o muy malas, según unas observaciones típicas de un presente marcado por la polarización y el maniqueísmo, en el que ubicarse en zonas grises parece ser la peor afrenta.

Como sea, podemos tener certeza de que el consumo de cine ha cambiado para siempre. Las implicaciones que tiene hoy ver una película no son ni la sombra de las que condicionaban a un espectador hace 20 años, para no ir muy lejos. Explica con acierto el crítico estadounidense Jonathan Rosenbaum:

Uno de los aspectos centrales de nuestra relación alineada con el lenguaje radica en que, cuando alguien dice “acabo de ver una película” no sabemos si vio algo en una pantalla grande con otros centenares de personas o sola en una computadora portátil, o si lo que vio estaba en película, video o *DVD*, con independencia de dónde y cómo lo haya visto (2018, p. 416).



¿Significa esto que nos abocamos hacia la muerte del llamado séptimo arte? ¿*Netflix* es un cáncer para la exhibición y el cine en general? ¿Una sala será siempre mejor que una pantalla de computador o de celular? ¿O tal vez estamos ante un panorama de estimulantes posibilidades que brillan por su ausencia en el modelo convencional?

Contra *Netflix*

Francia, 18 de mayo del 2017. Un centenar de fotógrafos se amontonan frente a una mesa rojiblanca y alargada. Los flashes iluminan al actor Will Smith, a la cineasta alemana Maren Ade, a la actriz Jessica Chastain, entre otras celebridades que conforman el jurado de la Selección Oficial del 70 *Festival de Cannes*. El director español Pedro Almodóvar oficia como presidente del jurado.

Termina el revuelo y comienza la primera rueda de prensa del certamen, que consiste en un diálogo con los periodistas sobre lo que buscan estos pesos pesados en las películas que compiten, una de las cuales recibirá la Palma de Oro, prestigioso galardón del cine mundial.

19 minutos después de iniciado el encuentro, Almodóvar lee una declaración en español como respuesta a una pregunta sobre el auge del *streaming*. “Estas plataformas no deben tratar de suprimir las ya existentes como, por ejemplo, ir al cine [...] Para mí sería una enorme paradoja que la Palma de Oro del Festival de Cannes y que cualquier otro premio no se pudieran ver en salas” (Festival de Cannes [Officiel], 2017), contesta.

El guante arrojado por el español les cae a dos cintas distribuidas por *Netflix* que compiten ese año en la Selección Oficial: *Okja*, del surcoreano Bong Joon-Ho (2017), y *The Meyerowitz Stories*, del estadounidense Noah Baumbach (2017). Como una condena anunciada, ninguno de estos trabajos se alzó con reconocimiento alguno días después en la gala de premiación. Las palabras de Almodóvar fueron lapidarias.

De repente, lo que aconteció en Cannes 2017 fue un adelanto de la nostalgia y amargura que el español retrató en una película reciente, *Dolor y gloria* (Almodóvar, 2019). En ella echa de menos a ese extinto cine de barrio que frecuentaba de niño en búsqueda de momentos inolvidables y mágicos que solo quedan en su memoria.

Ambas películas estaban castigadas desde el principio. Lo curioso es comprobar que no se empleó un criterio estético (calidad artística) para desearlas, sino uno de exhibición. Eran bichos raros que iban a mostrarse en plataformas de Internet, no en salas de cine tras su paso por el Festival.



Figura 2

Pedro Almodóvar, en la rueda de prensa de apertura del *Festival de Cannes* 2017. Foto: AFP

No hubo que ir muy lejos para encontrar una voz discordante a la de Almodóvar, lo cual es un indicador sobre los amores y odios que suscita la cuestión. En esa misma rueda de prensa, Will Smith sostuvo en referencia a sus hijos: “Netflix les permite ver cosas que de otra forma no verían” (Festival de Cannes [Oficiel], 2017).

La inclusión de estas películas en la Selección Oficial también molestó a los exhibidores franceses, quienes lo consideraron un ataque a su modelo de negocio. La ley en Francia es clara en este sentido: las películas deben estrenarse en salas y solo 17 meses después en plataformas de *streaming*. “Netflix ha evadido las reglas y obligaciones fiscales francesas” (Keslassy, 2017), indicó la *Fédération Nationale des Cinémas Français (FNCF)*.

Thierry Frémaux, director artístico de Cannes, respaldó los intereses de los exhibidores (predeciblemente) y le cerró las puertas del Festival a *Netflix* a partir del 2018, a menos que acepte las condiciones y estrene sus películas en salas luego de mostrarlas en el evento.

Esa posibilidad intrínseca al modelo de *Netflix* de estrenar cintas en la plataforma tan solo días o meses después de mostrarlas en un festival fue calificado por los exhibidores como una competencia desleal. Argumentaron que esto los coloca en desventaja, pues desestabiliza un esquema diseñado para beneficiar a la exhibición en salas por encima de otras opciones.



Qué lío. Lo inaudito es que dos frentes tan importantes no se pongan de acuerdo sobre algo que parece obvio y esencial: ¿por qué prestar una atención desmedida a dónde se exhibe una película para que integre la competencia de un festival?, ¿acaso los atributos artísticos de la obra aspirante no son los que deberían marcar la diferencia? Suena lógico, pero el asunto es más complejo y tiene relación con sumas de dinero con muchos ceros a la derecha.

Vale la pena mencionar que los exhibidores franceses objetaron la inclusión de *Okja* y *The Meyerowitz Stories* con argumentos artísticos al poner en duda el estatus cinematográfico de estas cintas. “¿Y qué pasará si mañana no se proyectan en las salas, cuestionando así su naturaleza de obra cinematográfica?” (El País [Festival de Cannes], 2017), se preguntaba la FNCF días después de anunciada la Selección Oficial de Cannes 2017 (Festival de Cannes [Officiel], 2017).



Figura 3
Okja de Bong Joon-ho (2017)

En el fondo, lo anterior responde a una táctica de supervivencia que pretende desplazar del mapa a cualquier agente externo interesado en afectar el negocio de las salas. Las cuestiones artísticas son irrelevantes aquí, por más que se utilicen de forma conveniente. Si alguien exitoso en un esquema empresarial que ofrece lo mismo que otro, pero bajo procesos distintos, intenta invadir el terreno del segundo, lo natural es que este intente deshacerse del intruso.

Cuando *Netflix* le grita al mundo que las taquillas ya no son el mejor mecanismo para hacer dinero y que las suscripciones a plataformas por Internet son el futuro, quienes le apuestan a la exhibición tradicional levantan mu-



ros para cerrarle el paso a tales ideas. Además, aprovechan la ventaja de haber llegado primero al mercado para excluir al nuevo jugador.

Al margen de Cannes, evento que se convirtió en el termómetro para medir la temperatura a esta discusión, otras personalidades también han puesto reparos a la acogida mundial de *Netflix* y de otras plataformas digitales. Los más destacados son los cineastas Quentin Tarantino y Christopher Nolan, dos apasionados de la producción y exhibición *old school*, como en los viejos tiempos.

Contratan directores de fotografía para que filmen en cinta y no con cámaras digitales, defienden a capa y espada el visionado de películas en salas (cuanto más grandes, mejor). “Un escenario en el que las películas y la televisión se convierten en lo mismo eleva a la televisión, pero disminuye el concepto de películas” (en De Miguel, 2017), sostuvo el director de *El Origen* (Nolan, 2010).

Es tan solo una muestra del rechazo que generan los canales de *Video Bajo Demanda* entre algunos peces gordos del cine que tienen más de un pero al cambio que atañe la filosofía del *streaming* para las dimensiones artística y empresarial de la exhibición de películas, bases que mantienen intacta y a flote la estructura del negocio que promueven.

Eso no es cine

Entre los puntos de discusión, uno se centra en el estatus del cine. Es decir, los productos que se exhiben por otros canales diferentes a la sala no son películas, como aseguraron antes los exhibidores franceses.

Tarantino, por ejemplo (como nostálgico declarado), echa de menos las proyecciones *roadshow* realizadas entre las décadas de los 50s y 70s (Rather, 2015), el equivalente cinematográfico de la ópera. Los asistentes recibían un programa, la película tenía una obertura y un intermedio, se presentaba en 70 milímetros (amplio formato superior al de las salas convencionales) y, en ocasiones, el metraje contenía más tiempo que el de una función corriente de la misma película.

Para Tarantino, este concepto de proyección es el arte cinematográfico en su más pura esencia. De hecho, el director nacido en Knoxville (Tennessee) ha desempolvado estos rituales grandilocuentes para estrenar varias de sus obras, como *Los 8 Más Odiados* (Tarantino, 2015) o *Había una vez en Hollywood* (Tarantino, 2019), que tuvieron funciones de 70 milímetros en salas seleccionadas.



Figura 4

Entrevista de Canal + a Quentin Tarantino.
Festival de Cannes 2019.

¿Qué decir de Nolan? Un apasionado del IMAX. Rodó *Dunkirk* (2017) con esta tecnología para quienes pudieran verla en una sala equipada con este sistema de proyección de amplio formato (hay un meme que parodia la férrea postura del director. Muestra a alguien que contempla *Dunkirk* en la pantalla de un *iPod Nano* y arriba se lee: “Viendo *Dunkirk* como Christopher Nolan la concibió”).

Watching *Dunkirk* the way Christopher Nolan intended

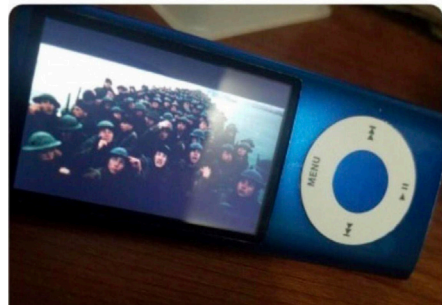


Figura 5

Incluso puede hablarse de una simbología religiosa ligada a los tamaños. Las grandes pantallas son dignas de un cielo cinéfilo, mientras que las pequeñas son fruto del demonio, que arden en el infierno por profanar el ritual histórico del cine.

“Con la televisión no puedes pensar en algo diferente, con el cine sí puedes” (en Harukimar, 2010), señaló Jean-Luc Godard en una rueda de prensa de Cannes 1988 con motivo de la presentación de los dos primeros episodios de su serie *Histoire(s) du Cinema* (1989 - 1999). Incluso se refirió a un camarógrafo de televisión que cubría el evento y que



lo grababa. “Este es el enemigo” (en Harukimar, 2010), aseguró tras señalarlo.

Palabras que son una extensión de un argumento típico y manido: el cine es artístico-intelectual y la televisión, no. Una forma de disuadir al genio francés sería sentarlo en una sala ante una copia de *¿Y Dónde Están las Rubias?* (Wayans, 2004), la insufrible comedia sobre dos afroamericanos que se hacen pasar por dos mujeres blancas, y luego frente a un televisor que presenta *Berlin Alexanderplatz* (Fassbinder, 1980), la serie de 13 episodios dirigida por Rainer Werner Fassbinder. ¿Cambiaría de opinión?

Godard se acoge a ideas preconcebidas que son cuestionables. Polariza en función de una alabanza al cine que llama a engaño. Si aceptáramos su visión, ¿la peor película sería superior al mejor programa de televisión solo porque el canal por donde se exhibe tiene la bendición del apostolado cinéfilo? ¿Una película que se emita por televisión deja de ser cine? ¿Qué pasa con una serie que se proyecta en una sala? A todas estas, ¿qué es el cine?



Figura 6

“Este es el enemigo”, sostiene Jean-Luc Godard, mientras señala a un camarógrafo de televisión.

El cine se diferencia de otras creaciones audiovisuales documentales y de ficción porque es una pieza autoconclusiva, llámese cortometraje, medio-



metraje o largometraje. Una experiencia que se narra completa en un visionado con principio, nudo y desenlace.

Las series se cuentan por episodios, son proyectos narrativos de largo aliento, troceados por partes. Pueden tener una línea argumental que abarca varios capítulos o puede ser una sucesión de episodios autoconclusivos.

Por supuesto, el cine se ha serializado, como lo evidencian las secuelas, precuelas, *spin offs*, relanzamientos, crossovers, etc., presentes en sagas de Hollywood que se prologan en centenares de películas. Sin embargo, la mayoría de estas piezas también son autoconclusivas, con excepciones como los finales de franquicias que hoy se conciben en dos entregas, casos *Harry Potter* (Columbus, et al., 2001-2011), *Los Juegos del Hambre* (Ross et al., 2012-2015) y *Rápido y Furioso* (Cohen, et. al., 2001[en curso]).

Las series también han hecho guiños a las duraciones del cine. El tercer episodio de la octava temporada de *Juego de Tronos* (Nutter et al., 2011-2019), titulado *La Larga Noche* (Sapochnik, 2019), dura una hora con 22 minutos, el tiempo de un largometraje corto. Pero, a pesar de las semejanzas y más allá de estas excepciones, lo que distingue a una película de una serie no es el medio por donde se exhibe, sino su duración. De allí que tampoco pueda afirmarse que las cintas que se transmiten por televisión no son cine.

Respecto al lenguaje y estéticas se habla de una tendencia en televisión. Diálogos explicativos, sobreactuaciones y una propuesta audiovisual funcional, en piloto automático. Una telenovela mexicana sintetiza esta imagen arquetípica. El polo opuesto sería un cine de propuestas desafiantes, moderno, nada complaciente y que busca el hallazgo antes que el cliché. El llamado cine de arte y ensayo.

Pero al indagar a fondo es natural hallar (de un lado y de otro) registros como los mencionados en el párrafo anterior, mezclados aquí y allá. Por este motivo, cierta aproximación al lenguaje audiovisual tampoco es garantía para clasificar una obra como cine o televisión.

Justamente, *Histoire(s) du Cinema* (Godard, 1989-1999), la serie de Godard, es retadora, exigente y novedosa. Por otra parte, la mayoría de películas protagonizadas por Adam Sandler son burdas, ‘telenovelescas’ en el peor sentido de la palabra, desesperantes.

“Hoy se puede debatir ese concepto [...] Irónicamente, en los 80s, soap operas (nombre en inglés para referirse a las telenovelas) como *Dimastía* (1981-1989), *Dallas* (Katzman, 1978-1991) o *Falcon Crest* (Badiyi, 1981-1990) se grabaron en y como cine” (Chaves, 2019). Así lo explica el exper-



to en melodramas televisivos y cinematográficos Fernando Chaves, con lo cual tampoco se puede hacer una distinción según medios técnicos.

De allí que el cine es una duración en el tiempo, no un canal de exhibición, mucho menos los medios o recursos con que se produzca. Es natural la inconformidad de los acostumbrados a las salas oscuras, cinéfilos que las han sacralizado y que se oponen a otras vías. Pero no hay que perder de vista que el cine, por su naturaleza, está estrechamente ligado a la tecnología, como hijo indiscutible de la Revolución Industrial.

La transformación digital y tecnológica no solo afecta a la exhibición, sino también a la producción. Por tanto, la coyuntura que vivimos desde hace varios años debe juzgarse como un síntoma lógico, en vista de que el cine es un medio natural para acoger estos cambios. El cine en televisión, computador, tableta, celular. Era algo que podía ocurrir.

Pleito por pantallas

El cineasta británico Edgar Wright escribió el 14 de octubre del 2018 en su cuenta de Twitter: “Roma de Alfonso Cuarón (2018) es un filme impresionante, [...] debe ser visto en pantalla grande” (2018). Wright pedía que una cinta cuyos derechos de exhibición tenía *Netflix* fuera vista en sala, así la mayoría de interesados terminara dándole un vistazo en la plataforma.

No solo él, sino muchos, coincidieron en que la obra del mexicano era digna de una gran pantalla, debido a su fotografía estilizada y diseño sonoro envolvente. Una experiencia para los sentidos que tendría mayor fuerza si se contemplaba en los también llamados teatros.

Solamente una población minoritaria tuvo el privilegio de observarla en esas condiciones, pues se exhibió de esta forma en pocas salas del planeta. En paralelo, las grandes cadenas se resistieron a presentarla: “En todo el mundo, las películas que se exhiben en salas de cine requieren un periodo durante el cual no estén disponibles en otras plataformas o canales” (2018), explicó Cinépolis su negativa en un comunicado, pues Roma no respetaba la regla natural de la exhibición tradicional: primero en los teatros y, solo después, en otros medios. Una muestra más del choque entre dos modelos de negocio, como lo evidenció antes la indignación de los exhibidores franceses.

La llegada de Roma a *Netflix* en diciembre del 2018 encendió el debate abierto por la era del *streaming*: ¿una película debería verse siempre en una sala? Aquí la respuesta: sí, incluso aquellas que no tienen una estética elaborada, grandilocuente y gestada para experimentarse mejor ante una pantalla grande, como Roma.



Figura 7
***Roma* de Alfonso Cuarón (2018)**

Aunque, por supuesto, las más afectadas por el nuevo modelo son las cintas espectáculo, de voluntad épica, filmadas en grandes formatos, con panorámicas descomunales que alcanzan su esplendor en una sala, como las producidas por Hollywood durante los 60s. Ver *Doctor Zhivago* (Lean, 1965) en el celular o el computador nunca será tan satisfactorio como hacerlo en pantalla gigante.

De hecho, los cines son ideales al ser infraestructuras que procuran un ambiente para que el espectador se concentre al ver una película. Espacios insonorizados y cubiertos, condiciones que no son una garantía al mirar una cinta en casa. Habrá quien se dé el lujo de tener un espacio silencioso para disfrutarla en su hogar, pero será difícil para quienes vivan al lado de una calle por la que transitan carros permanentemente, por ejemplo.

La sala también es oscura para no desviar la mirada de la pantalla. Así se repara hasta en el más mínimo detalle sin inconvenientes. Los ojos se enfocan en la luz, que es el punto de atención de la audiencia, mientras que la penumbra invisibiliza la silletería, las paredes, el techo, porciones del espacio que no interesan al ver un filme. ¿Podrá gozar de este beneficio alguien que mire una película en un portátil, cuya pantalla está iluminada por los rayos del sol que atraviesan una ventana?



“El cine es aquello más grande que nosotros; tienes que alzar tus ojos hasta él” (en Exact Change, 2009), lo expresa Chris Marker en el CD-ROM *In-memoria*, citando y ampliando a Godard, en una forma más de poner a las salas en un pedestal, recintos sagrados a los que asistimos para celebrar la liturgia de las imágenes en movimiento.

En cambio, los otros medios (en la misma línea religiosa) son considerados herejías del esquema original, como afirman algunos. Aquí la segunda parte de la frase de Marker: “En televisión puedes ver la sombra de una película, el rastro de una película, la nostalgia, el eco de una película; pero nunca una película” (en Exact Change, 2009).

Estas defensas de las salas suenan muy románticas hasta comprobar lo inviable de ese ideal hoy. ¿Que si es mejor la gran pantalla? Sin duda. El problema es que solo algunas cintas pueden verse de esta manera alrededor del globo. Las grandes cadenas son propietarias de buena parte de las salas de cine y la mayoría están sujetas a las consideraciones de las casas productoras más influyentes: la industria de Hollywood.

Estas compañías se deben a un negocio cuyos aliados les garantizan dinero de sobra, pues los blockbusters del cine estadounidense están hechos para estallar las taquillas. Miles de salas alrededor del mundo están destinadas para exhibir las películas de la industria. Sin olvidar que una sala de cine es un lujo que pocos se pueden permitir, bien sea porque quieres montar una para rentabilizarla o porque tienes el espacio y puedes costear la tecnología para construir una en casa.

Como esos millonarios que aparecían en el programa de celebridades *Cribs* (Amoia/Clark, 2000), de MTV, y que presumían de tener una hermosa sala de cine en sus mansiones. Pero esta clase privilegiada es solo una minúscula porción del grueso de espectadores del mundo. ¿Cómo ven cine los demás? Salas, claro está, pero también televisión y computadores en sus diferentes manifestaciones, llámense tabletas, celulares, portátiles, etcétera.

Volvamos a la fijación de Nolan con el IMAX. Unos pocos pudieron acceder a una sala equipada con esta tecnología para ver *Interstellar* (Nolan, 2014) en todo su esplendor. El resto de espectadores que no tuvo cerca un cine con estas características acudió (mientras estuvo en cartelera) a una sala corriente. Otra alternativa fueron los soportes domésticos como *DVD* o *Blu-ray*, lanzados meses después de que abandonara la sala.



Otra población importante la vio ilegalmente por Internet, de donde se descargó 47 millones de veces durante el 2015, lo que la convirtió en la película más pirateada ese año (News, 2015).



Figura 8
***Interstellar* de Christopher Nolan (2014)**

Ya podrán imaginarse entonces la utopía de que los espectadores del globo (o por lo menos la mayoría) puedan ver cualquier película en sala, por más que directores como Almodóvar, Tarantino y Nolan declaren que es el canal idóneo. Parecieran vivir en una ensoñación cuando critican el *streaming*. Una fantasía en la que, quizás, también crean que todos son tan ricos como ellos para poseer una sala o acceder a una para ver lo que quieras.

Porque acceder a una sala es fácil. Lo difícil es observar la cinta que desees. ¿Lo más reciente de *Marvel Studios*? Te separan 15 mil pesos de este objetivo y hablamos de la boleta más cara. ¿Ver una película de Pier Paolo Pasolini? Aquí empiezan los problemas.

A menos que vivas cerca de una cinemateca, que visibiliza otras manifestaciones del cine al margen de los tanques de Hollywood. Instituciones que cuentan (las de mejores equipos) con salas y tecnología de proyección. Es probable que allí encuentres el ciclo de Pasolini, lo que no es probable es que haya una cinemateca por cada ciudad capital de Colombia y del mundo.



Otra posibilidad es que las grandes cadenas organicen retrospectivas como Hitchcock/Kubrick: Clásicos para Obsesivos Compulsivos, que la línea de contenidos alternativos de Cine Colombia realizó en 12 ciudades del país durante el 2019, entre ellas Manizales. Sin embargo, estos ciclos son la excepción y no la regla. Dice Alex Horwath:

Nos vestimos de luto si la retrospectiva reciente sobre el western clásico atrae tan solo a una décima parte de los espectadores que atrajo hace 15 años. ¿Pero no es más importante que estas pocas personas tuvieran la oportunidad y la elección de ver películas del Oeste en una sala de cine? (2010, pp. 62-63).

Otra salvación del cinéfilo son los festivales, que organizan retrospectivas y funciones de obras recientes, entre ellas las que conforman las competencias del evento, en caso de haberlas. Pero la mayoría son de celebración anual, una oferta que aparece una vez al año. Eso hablando de los territorios que tienen festivales, porque los otros están a merced de la búsqueda y necesidad incesantes de quienes desean darles una mirada a obras de difícil distribución y exhibición.

Lo que sí es sagrado son los estrenos de Hollywood, sin falta cada jueves en las carteleras.

Variedad

Lo anterior explica que si alguien en Manizales, por poner un caso, está interesado en ver *Teorema* (Pasolini, 1968), el largometraje de Pasolini, deba contemplar soluciones que no pasan por la sala de cine. Unas alternativas más sensatas son medios como el *DVD*, *Blu-ray* o sitios de *Video Bajo Demanda* en Internet.

Sí, la gran pantalla es la vitrina ideal para ver una película, pero no hay condiciones para que veamos todas las obras que queremos de esta forma. En un panorama así, es irremediable y predecible recurrir a canales diferentes, bien sea cineclubes, pantallas de computador con conexión a Internet, al igual que tabletas, celulares, portátiles o televisores.

Pero donde hay reparos no faltan alabanzas. Muchos cineastas de prestigio han depositado su confianza en *Netflix*, que ha sacado la chequera para financiar largometrajes de Jeremy Saulnier, los hermanos Coen, Alfonso Cuarón, Martin Scorsese, Ava DuVernay, Duncan Jones, J. C. Chandor, entre otros.



Cuarón, por ejemplo, dejaba claro en una entrevista que su formación como cinéfilo, marcada por obras del cine europeo y películas de geografías diferentes a Estados Unidos, fue posible gracias a opciones que se desmarcan de la sala: “La mayoría de las obras maestras que más amo no las he visto en la gran pantalla” (en Koch, 2018).

Alternativas que son fruto de la Revolución Digital y del desarrollo de tecnologías para el visionado doméstico. Estas aproximaciones a las películas implican que puedas acceder a obras como *Una Tierra Imaginada* (2018), del singapurense Yeo Siew Hua, ganadora del Leopardo de Oro del Festival de Locarno en el 2018. También a otras como *En Cuerpo y Alma* (2017), de la húngara Ildikó Enyedi, distinguida con el Oso de Oro del Festival de Cine de Berlín del 2017. Dos trabajos que estaban en *Netflix* para el momento en que se escribió este texto.

Opciones que dividen y confrontan. El director español Juan Antonio Bayona compartió el 5 de febrero del 2019 vía *Twitter* unas declaraciones de Almodóvar que lamentaban: “Se han cerrado 500 cines (en España) en los últimos cuatro años” (2019). El cineasta sostenía que estaba de acuerdo con el director de *Átame* (Almodóvar, 1989).

Otro gran cineasta español, Álex de la Iglesia, respondió al trino: “Perdonad: yo no estoy de acuerdo. Vivo una época en la que puedo ver lo que quiera, y mucho más, si tengo conexión a Internet. Basta ya de nostalgia. Por favor” (2019).

Al igual que los directores Almodóvar, Tarantino y Nolan, este apego por los rituales originales de la cinefilia hizo mella entre teóricos y críticos como David Thomson, Susan Sontag o David Denvy, convencidos de que las nuevas circunstancias representan la muerte del cine. Al respecto, afirmaba Jonathan Rosenbaum en 1997: “Una postura fácil de sostener en un país (Estados Unidos) donde todavía no se ha distribuido adecuadamente ni una sola película de Hou Hsiao-Hsien, Edward Yang, Abbas Kiarostami o Mohsen Makhmalbaf” (2010, p. 36).

Al momento de escribir estas líneas desconozco si estos cineastas tuvieron una óptima distribución en el país norteamericano, pero hay algo que sí sé: nunca tuvieron una distribución en Colombia. No obstante, verlas hoy ya no supone una odisea, gracias a Internet y soportes físicos domésticos como el *DVD*.

Las salas no exhiben el cine de una prioridad artística por encima de lo comercial, pues en el fondo son conscientes de que es un producto de riesgo.



Estas corporaciones recurren al terreno firme de los blockbusters de Hollywood, concebidos para producir mucho dinero, a la altura del principio conservador que señala: lo que funciona, no lo toques.

Presentar películas que empujan los límites del arte cinematográfico hacia nuevos derroteros tiene costos para la exhibición tradicional, de allí que decida no aventurarse a perder dinero con estas obras (lo que podría suceder). En cambio, va a la fija con producciones que conquistan las taquillas.

Esto suscita que la proporción de una oferta diversa y valiosa tenga una menor representación en las carteleras: “Es imposible ir a cine de calidad en sala, entre otras, porque a Colombia no llega ni el 5% de esa cinematografía” (2019, p. 50), lamentó el crítico cultural Nicolás Morales, quien además calificó de mediocre la cartelera de Bogotá. Imaginen entonces las de ciudades intermedias como Manizales. Son de una rotunda desolación.

El modelo en plataformas digitales es distinto en este sentido. La oferta no está sujeta a unas cuantas películas que conforman una cartelera, sino a centenares de obras disponibles. Es como una multisala (complejo integrado por varias salas) virtual con millares de pantallas.

Que la oferta sea más amplia significa que hay cabida para otros trabajos que escapan de la línea comercial. Ahí es donde llegan al catálogo películas que ni por asomo veríamos en las salas y que, por consecuencia, dan abrigo a cinéfilos sedientos por estas propuestas.

No por nada, el historiador y crítico estadounidense Tag Gallagher señala frente a estos cambios, citado por Jonathan Rosenbaum: “Para un amante del cine no hay mejor época que la actual para estar vivo” (2018, p. 16).

Perdonará el lector que comparta una anécdota personal que ilustra el argumento de Gallagher. En diciembre del 2018 leí un artículo sobre *Vampir, Cuadecuc* (1971), una obra independiente nada conocida de Pere Portabella. La busqué en el portal *Filmin* y no solo encontré lo que buscaba, sino también otras 20 películas del cineasta español.

Ahora imaginemos que un colombiano escucha hablar de este trabajo a principios de los 80s. ¿Habría podido verlo? Las probabilidades se reducen sustancialmente, pues ese momento histórico dista ampliamente de la facilidad del presente para acceder a películas que no circulan o circularon por los canales principales.



Figura 9

Christopher Lee en *Vampir, Cuadecuc* (1971)

La prueba está en una historia que cuenta Samuel Castro, crítico del periódico *El Colombiano* y de la revista *Kinetoscopio*. Relata que la primera vez que oyó de *La Jetée* (1962), el cortometraje de Chris Marker (en *Exact Change*, 2009), fue gracias a un guionista. El hombre la calificó como una cinta superior, grandiosa. Les dijo a él y a otros presentes que el clásico francés supuso la semilla para producir *Doce Monos* (1995), de Terry Gilliam, una versión que no estaba a la altura de la original.

Castro quedó intrigado y se entusiasmó ante la idea de verla, pero el hombre les explicó que no era posible, pues la tenía en una cinta de *VHS* que podía dañarse al prestarla, debido a que un reproductor, de quién sabe qué procedencia, la estropearía. “Y nosotros, tontos e ingenuos, le creímos y lo miramos por unas semanas con respeto y admiración” (Castro, 2011, p. 22). El crítico agrega que los cinéfilos del presente no serían víctimas de tal situación.

Hoy, ya mismo si quiere [...], puede poner *La Jetée* en YouTube y contar con la versión subtitulada de la obra de la que hablo. Comprobará con sus propios ojos que Gilliam no la arruinó, que solo la hizo a su manera, extraordinaria, con el debido respeto que la original se merecía (Castro, 2011, p. 22).



Figura 10
La Jetée de Chris Marker (1962)

Ofertas y perfiles

Puede que alguien afirme que *Netflix*, por ejemplo, es solo una réplica del cine que llega cada jueves a las carteleras. Relatos audiovisuales que se deben a las reglas del mercado, a la recaudación en taquilla, desarrollados según fórmulas y modelos de representación que nada aportan al arte cinematográfico.

Sí y no, habría que decir. *Netflix*, en efecto, tiene una apuesta clara por estos contenidos. Sabe que el grueso de sus suscriptores va en busca de *La Casa de Papel* (Colmenar, 2017 [en curso]) y no de *Burning* (2018), de Lee Chang-dong, cinta aclamada en festivales de cine del mundo durante el 2018, también disponible en el portal. Unos querrán ver el trabajo del surcoreano, pero esta población minoritaria no es la que fortalece el negocio del gigante del *streaming*.

La buena noticia es que el también hay cine selecto en esta plataforma digital. En una mínima proporción, claro, pero con una oferta superior a las pocas vitrinas que las salas de cine destinan para darle gusto a un público desinteresado en los blockbusters de Hollywood, los cuales saturan las carteleras.

Sobre el catálogo de *Netflix*, cuestionado por cinéfilos que reclaman una apuesta preponderante de películas valiosas en términos artísticos, el editor de la revista *Kinetoscopio*, el crítico Juan Carlos González, bromeó al res-



pecto y, de paso, lanzó un dardo al canal de Video Bajo Demanda. Publicó en *Facebook* una captura de pantalla que mostraba el buscador de *Netflix*, al que ingresó el nombre de Roberto Rossellini. Debajo de la imagen se lee: “La búsqueda no arrojó resultados. (González acompañó la imagen con un mensaje): “*Netlix y yo*” (2011).

Es probable que el maestro del neorrealismo italiano nunca llegue a *Netflix*, por más guiños que el rey del *streaming* haga al cine artístico contemporáneo y a contados clásicos. Sin embargo, si se hace lo mismo que González en el buscador de *Filmin*, plataforma española especializada en películas de antaño y otras aclamadas en festivales, el resultado en junio del 2019 eran catorce títulos disponibles del director de *Roma, Ciudad Abierta* (1954).

Lo positivo del éxito de *Netflix* es que otras compañías han incursionado en este mercado desde líneas similares y diferentes. *Filmin* y *Mubi*, por ejemplo, le apuntan a un segmento de público al que *Netflix* da cabida en menor medida. Si no encontró lo que quería en estas tres, es probable que recurra a *Retina Latina* o a *Cine.ar*, la primera especializada en cine latinoamericano y la segunda, en películas argentinas. Basta con suscribirse para empezar a ver, pues son gratuitas.

Si se inclina por las cintas de culto de bajo presupuesto, rescatadas del anonimato histórico, una buena opción es *byNWR*, otro sitio web gratuito, con curaduría de nadie menos que el cineasta danés Nicolas Winding-Refn, director de *Drive* (2011). Qué decir de otros gigantes del *streaming* como *HBO* y *Amazon Prime*, que luchan codo con codo para ganar terreno en esta carrera. No olvidemos tampoco a *Apple TV+* y *Disney+*, cuyas puestas en marcha estaban programadas para 2019 y 2020.



Figura 11
Las opciones (ocultas) detrás de *Netflix*.
Campaña publicitaria de la plataforma española *Filmin*.



También los sitios web piratas, visitados por millones de usuarios y perseguidos por multinacionales, pues infringen los derechos de autor. Se mantienen en activo *Cuevana 2*, *Mira de Todo*, entre otros, gestionados por administradores que (por la naturaleza de estos portales) suben lo que quieran, en vista de que no están sujetos al pago de licencias para ofrecer contenidos.

La carnicería mercantil y capitalista por hacerse con el negocio mundial del Video Bajo Demanda apenas comienza. Esto en el mediano y largo plazo significará mayor acceso a películas, desde distintas apuestas y curadurías, lo que era inimaginable hace 30 años.

Donde sea y cuando sea

Otra ventaja del *streaming* es la comodidad y facilidad que concede. Ver contenidos en casa u otro lugar, a la hora más conveniente. Una filosofía opuesta a los requisitos para ver una cinta bajo el modelo de la exhibición tradicional, que tiene en la sala el único lugar posible para encontrarse con el llamado séptimo arte.

Históricamente, las cadenas de cine han fijado las circunstancias para ver películas. Por un lado, determinan un espacio (la sala) y por el otro un tiempo (la hora de la función). Retomemos el caso de *Burning* para entenderlo. Se estrenó el 21 de marzo del 2019 en trece salas independientes del país localizadas en Bogotá, Medellín, Cali, Pereira y Barranquilla, gracias a la distribuidora Interior XIII, que exhibe cine de ambición artística y no tanto comercial.



Figura 12
Burning de Lee Chang-dong (2018)



Trece salas en las que había que someterse a una condición si deseaba verla: sincronizarse espacio-temporalmente, es decir, consultar un horario, calcular el tiempo que toma llegar al lugar de proyección e ir al sitio. Aprovecharon quienes tuvieron la ocasión, bien sea porque vivían en estas ciudades o porque estaban de paso y no quisieron perderse la cinta en pantalla grande, situación ideal para mirar una película, como se dijo.

¿Qué pasa con los cinéfilos de las ciudades en donde no se estrenó? Una opción era comprarla pirata. Lo irónico de la cuestión es que los vendedores de *DVD* la ofrecían en buena calidad meses antes de que llegara a las salas del país. Otra era ser paciente hasta el 1 de mayo del 2019, día que *Netflix* la subió a la plataforma.

Quienes la apreciaron en este portal experimentaron condiciones diferentes a las de la exhibición tradicional. La sincronización espacio-temporal en el *streaming* está sujeta a las necesidades del espectador. Ya el cinéfilo no sale de casa para llegar a tiempo a la función de *Burning*, sino que la obra surcoreana llega a su hogar en buena calidad y la hora del visionado es la que decida. O quizás la vea en celular al desplazarse en un bus o en una cafetería mientras mata tiempo. Puede mirarla donde desee.

Sin pasar por alto otra razón que catapultó al modelo de *Netflix*. El precio por suscripción mensual es más económico respecto al valor de una entrada a cine. En el primer caso, es posible observar miles de contenidos, sin límite alguno, mientras que en el segundo el valor de la entrada se ciñe a una sola película. La actual suscripción básica mensual a *Netflix* cuesta 16 mil 900 pesos, mientras que la entrada a cine más barata vale 3 mil 500 pesos. Saquen cuentas.

El surgimiento de esta alternativa no implica que la exhibición tradicional desaparezca. Se mantiene por una razón: las grandes productoras de Hollywood, cuyas películas son las más vistas del planeta, se rigen por el modelo antiguo de salas. Esta industria tiene claro que dirige una jugosa porción del negocio que funciona bajo las reglas del esquema convencional, al cual miles de espectadores se acogen para acceder a los contenidos de estas compañías. “Solo en cines”, el aviso que aparece al final de algunos tráileres y que sigue vigente.

¿Llegará el día en que *Disney*, por ejemplo, decida estrenar la reciente película de Marvel de la que es propietaria en su plataforma *Disney+*, en lugar de en salas? Así lo hace *Netflix*, algo que le ha procurado una lluvia de críticas de los exhibidores tradicionales, como lo refleja el pleito con el *Festival de Cannes*. Queda la duda de si las funciones en salas se man-



tendrán en el tiempo o progresivamente se desplazarán a los terrenos virtuales de Internet. O, también, que ambas alternativas coexistan y se complementen.

***Streaming* vs. Soportes físicos**

Ya analizamos la experiencia en sala, comparada con los sitios web de oferta vía *streaming*. Ahora revisemos el caso de los soportes domésticos físicos como el *DVD* y *Blu-ray*.

De entrada, comprar una película implica por defecto un lugar para guardarla. Una opción es una estantería. Muchos fanáticos tienen colecciones de discos con cintas y series que agrandan con orgullo cinéfilo.

El espacio físico es importante. No supone una preocupación para alguien que tiene una colección de 10 películas, pero sí para alguien que tiene 100, 500, 1.000 y hasta 10.000. Se requiere de un gran espacio para albergarlas, además de disciplina para mantenerlas ordenadas y libres de polvo.



Figura 13

Aurora Depares, propietaria del local de alquiler de películas Video Instan, de Barcelona (España). El establecimiento almacena 45 mil títulos.

Foto: Álvaro Monge para *el Periódico*.

Con el *streaming*, el orden y el almacenamiento corren por cuenta del portal. Por un lado, los contenidos están organizados por categorías. Por el otro, las películas y series están subidas a la nube (memoria con capacidad de albergar información) del sitio web, así que el espacio físico se convierte en un territorio virtual que ahorra la molestia de ocupar áreas de una habitación, sala u otro lugar.



Si alguien colecciona muchas películas y no tiene el don del orden, podría tardar horas en encontrar un título. En cambio, las páginas de *Video Bajo Demanda* tienen un buscador que hace sencilla la tarea de hallar una obra y verla de inmediato.

De otro lado, si deseas darle un vistazo a un *DVD* que no tienes, lo lógico es conseguirlo. Esto conlleva desplazamiento físico, ya sea del consumidor o del correo postal que lo envía a casa gracias a sitios de compras por Internet como *Amazon* y *Mercado Libre*. Por el contrario, si la misma película está disponible en una plataforma, basta con tener acceso a un computador con Internet y suscribirse para reproducirla.

Otro beneficio es que los *DVD*, *VHS* y *Blu-ray* pueden sufrir desperfectos. Lo peor que puede sucederle a un espectador es que se pare una película, pues el disco está rayado. En los sitios de *streaming* esto no ocurre si se tiene una buena conexión a Internet.

No obstante, los halagos no son únicamente para *Netflix* y compañía. Hay varios puntos a favor de los medios domésticos de reproducción.

Los títulos de las plataformas legales pueden verse por un tiempo, según el acuerdo alcanzado con quienes administran sus derechos de autor. Cumplido este periodo, la película o serie deja de estar disponible. *Filmin*, por ejemplo, tiene una etiqueta llamada *Últimos Días*, que reúne obras que abandonarán el catálogo próximamente. Alerta a los usuarios para que aprovechen y las vean antes de que sea demasiado tarde. Con las páginas web ilegales de *streaming* no ocurre esto, pues no pagan derechos y mantienen las obras el tiempo que quieran.

Lo anterior no ocurre con los soportes físicos. Al comprar un *DVD* podrás verlo cuantas veces quieras. Lo único que podría impedirlo es que se dañe o se pierda. Esto es algo que resaltó en su cuenta de Twitter el director de fotografía español Pol Turrents: “¿Cuántas pelis de golpe desaparecen de las plataformas digitales? ¿Cuántas veces habéis querido ver algo concreto, no encontrarlo y acabar viendo algo sugerido (sic)?” (Turrents, 2019).

Otra bondad de estos soportes es el material adicional. Documentales de cómo se hizo la película, entrevistas a los actores, una versión de la obra comentada por el director, escenas descartadas, entre otros. Material que es excepcional en páginas como *Netflix*.

Lo importante es darse cuenta de que cada forma de acceder a una película, como las repasadas en este texto, tienen pros y contras. Las salas son el medio ideal para ver una cinta, pero carecen de la oferta variada de las



plataformas de *streaming*, que además dan más contenidos por una suscripción económica comparada con el precio de una entrada a cine.

Estas últimas, a su vez, no tienen la calidad de imagen y sonido de la pantalla grande. De otro lado, los soportes físicos domésticos tampoco cuentan con las bondades técnicas de la sala y demandan un espacio real para ser almacenados. Sin embargo, ofrecen una variedad de títulos mayor que las plataformas, en donde las películas y series están sujetas a periodos de disponibilidad, a causa de los derechos de autor.

Pero en caso de no tener la obra en soporte físico y quererla en esta presentación, el desplazamiento es obligatorio, mientras que en el *streaming* basta con encender un computador, ingresar al sitio *web*, teclear el nombre y dar *play*.

El Video Bajo Demanda y los soportes domésticos liberaron el acto de ver películas en la sala, como lo hemos visto. Menciona Jonathan Rosenbaum:

Se dice que las opciones de los espectadores de cine comunes y corrientes se reducen en forma constante, al mismo tiempo que la mayoría de las riquezas del cine mundial empiezan a ser accesibles por primera vez en un nivel internacional gracias al *DVD* (2018, p. 418).

En este punto es necesario hablar de la palabra democracia, habida cuenta que muchas obras están al alcance hoy, escenario diametralmente opuesto al de 40 años atrás, en el que las salas eran el único medio para contemplar un título.

Ya examinamos los cambios que experimentó el acceso a las películas. Ahora miremos cómo afecta a la acción de verlas, ese momento en que fijamos los ojos en una pantalla para dejarnos llevar por un relato cinematográfico.

Solo o en grupo

Mujeres árabes y de otras latitudes, con *hiyabs* en las cabezas, ocupan una sala de cine. Miran la adaptación cinematográfica de un cuento persa protagonizado por Shirin, heroína que escapa de un harén y viaja en busca del amor. Una cámara las registra en la intimidad de ver esta película. Lloran, ríen, son presas del suspenso, se angustian por lo que pueda ocurrirle al personaje.

Somos testigos de las máximas y mínimas alteraciones que la experiencia produce en los rostros, gracias a primeros planos que viajan de una espec-



tadora a otra. Nunca vemos la pantalla, sino las emociones y reacciones que suscita en la audiencia, entre aquellos seres que permanecen al otro lado de la ficción.

Todo ocurre en *Shirin* (2008), de Abbas Kiarostami, en la que ocasionalmente pueden apreciarse otros asistentes detrás de las mujeres. De repente, a pesar del valor individual que la película concede a cada plano con su respectiva protagonista, el cineasta iraní nos recuerda que ir al cine es un ritual colectivo. En instantes nos percatamos de que la mujer en primer término llora y también quienes están detrás de ella, en una sinfonía emocional que dirige la cinta, como si se tratara de un juego de complicidades en la oscuridad.

La película de Kiarostami nos ayuda a comprender una transformación notable: contemplar una obra solo o acompañado. Con la llegada de la televisión, ver una película se volvió un acto íntimo, con familiares y amigos en casa. De ahí en adelante surgieron otras tecnologías de reproducción doméstica que desplazaron las películas a otros escenarios físicos y virtuales, entre ellos los canales de Video Bajo Demanda.



Figura 14
Shirin de Abbas Kiarostami (2008)

En la sala, incluso al estar acompañado de dos, tres o cuatro personas conocidas, la regla es compartir el visionado con extraños que coinciden en el lugar. ¿Qué repercusiones tienen ambas alternativas? Hay una diferencia evidente para Fernando Chaves:

Por la energía que la película proyecta en ti y en los demás. Uno no se da cuenta qué tan efectivo es realmente el ritmo de una película (en el caso del director y del montajista) hasta



que uno ve y siente ese consenso entre la película, el público y tú mismo. La prueba es ver la misma obra en un teatro lleno y luego con dos o tres personas (2019).

Razón no le falta. Una energía que permea el ambiente de la sala, que contagia, que aflora las emociones al entrar en contacto con otras. Por supuesto, no es una condición infalible. Imagine a un cinéfilo con criterio, en una función de alguna vergonzosa comedia colombiana. ¿Las risas de quienes lo acompañan lo harían sentir igual? Sería todo lo contrario: se removería en el asiento y querría salir despavorido. Estos contrastes también ocurren.

Pero quien disfrute de aquella comedia y repare en que la mayoría de espectadores también se divierte experimentará una sensación duplicada y hasta triplicada por esa interconexión, sin importar si está acompañado de conocidos o desconocidos.

Lo mismo para el resto de emociones. Por ejemplo, la muerte de Tony Stark en *Avengers: Endgame* (Russo & Russo, 2019). Fue triste, pero si estabas rodeado de un mar de lágrimas era peor. “No había escuchado tanto adulto llorando en un cine desde *La Pasión de Cristo* (Gibson, 2004)”, escribió el periodista Alejandro Samper en su cuenta de *Twitter* (2019).

Un flujo energético que modula los sentimientos de la audiencia y que se experimenta en sitios equivalentes a la sala, como el auditorio de un cineclub. Lo interesante de cómo se asimila una obra en sala es que las sensaciones no se limitan al fuero interno de la persona, sino que abandonan el cuerpo para dialogar con las de otros asistentes, bien sea para hallar un acuerdo o un rechazo.

Esto cambia cuando el ritual consiste en ver una película solo o acompañado en casa. Las emociones ya no hacen tanta mella. Hay sintonías con los pocos acompañantes, pero es un diálogo menor respecto al de la sala. Por otra parte, observarla en solitario supone que las reacciones se limiten al cuerpo de quien ve. Vale la pena aclarar que lo mismo pasaría si este individuo está solo en una sala. La soledad y la compañía hacen posibles estos estados emocionales, no el sitio en donde transcurre el visionado.

Pero es importante traerlo a colación, debido al auge del *streaming*, pues ha hecho que consumir una cinta en solitario cobre fuerza, lo cual es hoy una cuestión indiscutible. Sin embargo, apenas hemos tocado una parte de los contrastes entre la sala y otros espacios.



Cuestión de poder

Imagine que ve una película en un cine y le urge ir al baño. La cinta no se detendrá por usted, así que correrá el riesgo de perderse un momento crucial de la trama al ausentarse por unos segundos. En cambio, si la observa por un canal de *streaming* es tan fácil como pausarla y retomarla al regresar. En el primer caso, la película ejerce un papel activo y la audiencia, uno pasivo. Lo contrario sucede en el segundo.

Las nuevas vitrinas de exhibición no solo ofrecen la posibilidad de ver obras audiovisuales en casa o cualquier sitio, sino que otorgan poder al espectador frente a lo que observa. Ahora la audiencia establece las reglas del visionado, no la película.

Las creaciones audiovisuales comparten una característica fruto de su naturaleza técnica. El espectador que asiste a una sala ve una imagen en la pantalla una vez al tiempo. Pensemos en el tríptico, formato de la pintura conformado por tres espacios que pueden apreciarse por separado o de forma global. En el cine, el espacio de la pantalla es ocupado por una sola imagen a la vez que luego cambia por otra, gracias al montaje. Es como si todos los planos se pusieran de acuerdo para aparecer durante unos segundos en el espacio de la pantalla.

Hay pantallas dobles, divididas, como las de *Hermanas* (1972), la cinta de horror de Brian De Palma, pero no es un recurso que pueda extenderse a la mayoría de películas.

Imaginemos que un espectador se voltea en dirección al proyccionista y grita: “Adelántala, quiero ver el final”. Quienes lo acompañen podrían mandarlo a callar y a sentarse, pues ellos desean mirarla plano a plano, desde el principio hasta el fin, como la concibió el director. Lo anterior sería imposible incluso si este hombre estuviera solo en el lugar, pues las cadenas de cine no adelantan o atrasan las películas al antojo de la audiencia, así esté reducida a un solo espectador.

Ahora supongamos que ese sujeto ve la misma película en *Netflix* o en un soporte físico doméstico. Podría ir hasta el final sin inconvenientes, gracias a la línea de tiempo del canal de streaming y al control remoto del reproductor. Basta con manipular estas dos herramientas para desplazarse en el tiempo de la cinta, otra prueba más del poder activo de las salas en el primer escenario y del que ostentan los espectadores en el segundo.

Hoy, las películas se pueden poseer, como en el caso de los *DVD*, y además recorrer como un libro, lo que me recuerda a un amigo que fue víctima de



un gran *spoiler* al leer un cómic. Revisó con curiosidad páginas que estaban más adelante, las cuales no había leído, y se llevó una sorpresa desagradable que le anticipó información crucial de la trama.

Así mismo, puede que existan espectadores que vean *El Sexto Sentido* (1999) por *streaming* y se dirijan directamente al instante en que se revela que el personaje de Bruce Willis estuvo muerto todo el tiempo, algo que fue imposible para quienes la vieron en sala en el año en que se estrenó la obra de M. Night Shyamalan. Sostiene el crítico de cine y escritor Alexander Horwath en referencia a los *VHS*:

El ver una película en el cine significa no ser capaz de tenerla a nuestra disposición. Se desarrolla sin que yo sea capaz de acceder a ella; se me escurre entre los dedos [...]. Pago una cuota de entrada para hacer contacto con la película. La película en video, sin embargo, está dominada por el espectador; [...]. La película en video se hace pequeña, no solo en términos del tamaño de la imagen (pantalla), sino también en su relación conmigo como espectador. No me encuentro con ella, le ordeno existir, y voy hacia adelante y hacia atrás, avanzo rápido y despacio (Horwath, 2010, p. 63).

¿Debería ser preocupante que cambie esta relación de poder? Como dije antes, estos nuevos escenarios conllevan una transformación para bien y para mal. Hay muchas razones para alegrarse cuando te enteras de que esa película que no se estrenó en tu ciudad ahora está disponible en Internet vía *streaming*.

Lo que no es tan positivo es que te esfuerces al verla, rodeado de distracciones, interrupciones y el ruido incesante de los carros al otro lado de la ventana, por plantear una situación desastre (aclaro que no todas son así). “Ojalá la hubiera visto en sala”, es algo que podría pensar este espectador.

No digo que las salas estén libres de estas situaciones. El bebé que llora sin parar, el tipo que patea la silla, el que saca el celular y te deja casi ciego por el brillo de la pantalla. Sin embargo, la proporción de distracciones y de momentos incómodos es inferior comparada con los sucesos externos que pueden afectar el visionado en otros sitios.

La razón: la sala está diseñada para observar películas, los otros espacios no. Las molestias en una sala se limitan a las que causan otros espectadores. En los demás lugares la persona se expone a un centenar de situa-



ciones que pueden afectar el visionado y que no solo obedecen a otros individuos.

Un argumento más en contra del Video Bajo Demanda: así como unos interrumpen la experiencia para hacer algo y la retoman, hay otros que no presionan de nuevo el botón de *play*, como asegura Quentin Tarantino:

Rastreas el catálogo, bajas por el listado, ves algo o lo grabas y tal vez nunca vuelvas a verlo o quizás sí lo hagas. Entonces puede ser que lo veas por 10 o 20 minutos y simplemente saltas a otra cosa. [...] No me gusta eso (2019).

Para el director de *Pulp Fiction* (1994) se perdió el compromiso de ver cine. Uno puede inferir de sus palabras que antes había mayor pasión, debido al esfuerzo que implicaba desplazarse hasta una sala o una tienda de alquiler de películas (el cineasta trabajó en una). El interés por la cinta se materializaba en un recorrido por el espacio que daba cuenta de lo importante que era para esa persona buscarla, conseguirla y mirarla.

En cambio, el esfuerzo en los nuevos canales de Internet consiste en encender un computador, teclear el título en un buscador y accionar el botón de reproducir.

El punto flaco de esta tesis es sostener que las salas producían mayor interés frente al cine y que los nuevos medios generan lo contrario. La pasión no es algo que la tecnología determine, es una cuestión relativa. Existen espectadores que saltan de una película a otra en una plataforma y que no observan nada, pero también hay quienes ven mucho, así sea bajo un criterio indiscriminado y aleatorio. O, quizás, las pueden mirar con orden.

El dardo de Tarantino está dirigido, justamente, al cambio en la relación espectador-película que conlleva el *streaming*. Pero, ¿es realmente grave? Las condiciones de este nuevo visionado atañen una transformación considerable respecto a la sala, pero dudo que suponga un retroceso. Es algo, más bien, diferente.

Un cambio de reglas que puede desembocar en ese espectador errático que lamenta el director, pero que puede dar abrigo a una audiencia comprometida con lo que mira y que disfruta de paso de las nuevas ventajas: “Puedo dejar de ver lo que no me gusta sin remordimiento y ver alguna película de ritmo difícil en varias tandas o cuando ya no tenga sueño”, como afirma Samuel Castro (2011a).



Además, que alguien vaya a una sala no es garantía de un compromiso por las películas. Ahí están los casos de espectadores maleducados que no paran de consultar el celular en el cine o hablan todo el tiempo con su acompañante, por plantear solo dos ejemplos.

Un caso que llama al optimismo puede ser la generación de cinéfilos y directores que cultivó su amor por las películas gracias a la televisión. Es indudable que este medio implica una exhibición del cine que está a medio camino entre el papel activo de la sala y la experiencia doméstica. El espectador no puede parar la película, pues los encargados de la programación del canal serían quienes podrían hacerlo. Por otra parte, la posibilidad de mirarla en el hogar, en lugar de acudir a la sala, es algo que se asemeja a quien disfruta hoy de una película desde su computador y en casa.

Pero arrebatar al cine de su hábitat natural, la sala, y situarlo en el entorno doméstico conlleva que la experiencia de ver una película esté condicionada por un sinnúmero de factores típicos de la cotidianidad de una casa. En caso de vivir con tus padres o uno de ellos, como los pequeños Steven Spielberg y los hermanos Coen, quienes no se despegaban del televisor, es probable que ocurran estas situaciones: alguien aspira y hace ruido, te llaman para ir a comer, un grito, el ladrido del perro, la visita que llega y llena de murmullo el ambiente, el ruido de los carros al otro lado de la ventana.

Y, por irónico que parezca, dichas acciones externas que interfieren con el acto de ver un filme no volvieron a estos afamados directores menos apasionados por el cine. Al contrario, el amor por las imágenes en movimiento creció en ellos, gracias a la televisión, mientras que el cine era una opción remota, debido a circunstancias como esta: “Resulta de lo más interesante observar que su cultura cinematográfica proviene principalmente de la televisión, puesto que la temperatura local –Minnesota se asemeja en cuanto al clima a Siberia– apenas si permite hacer vida fuera de las casas” (2003, p. 11), escribió Frédéric Astruc sobre la formación cinematográfica de los creadores de *Fargo* (Coen & Coen, 1996).

Tal vez esto explica que los Coen, conscientes de que amaron el cine a través de la televisión, un medio que se desmarca de la experiencia en la sala oscura, no tuvieron inconvenientes en aceptar rodar *La Balada de Buster Scruggs* (Coen & Coen, 2018) para *Netflix*, y que lo celebraran diciendo: “¡Estamos en streaming, hijos de puta!” (Culturaocio series & TV, 2017).



Figura 15

Los hermanos Ethan y Joel Coen durante el Festival de Cine de Venecia del 2018. Allí presentaron *La Balada de Buster Scruggs*, película distribuida por Netflix.
Foto: Claudio Onorati para Shutterstock.

Cineastas que devoraron películas con fruición gracias a la pantalla chica, novedad tecnológica de la época, punto y aparte en la aproximación al cine. Un acontecimiento equiparable (guardando las proporciones) al impacto que causan hoy las plataformas de *streaming*. La televisión, como lo ratifican las vidas de estos célebres directores, continuó propagando la cinefilia entre muchos en lugar de acabarla.

¿Por qué no podría ocurrir hoy lo mismo?, ¿habrá en este instante un Steven Spielberg en ciernes que cuente en un futuro que se enamoró de las películas al verlas en su celular, mientras sus padres lo llevaban de viaje en automóvil? El editor de Kinetoscopio, Juan Carlos González, es optimista:

Llegará un día –no muy lejano– en que un cinéfilo joven me diga emocionado que acaba de ver *Lawrence de Arabia* (Lean, 1962) y que la disfrutó mucho. Y cuando yo le pregunte dónde la vio, me dirá sencillamente que la miró en su iPhone mientras iba en una buseta rumbo a la universidad (2011, p. 1).



Reducir el abismo

No sabemos si el *streaming* se mantendrá en el tiempo, menos si *Netflix* será un actor crucial en la exhibición cinematográfica dentro de 20 años. ¿Para ese momento habrá surgido otra vitrina con mayores facilidades? Puede que más adelante el consumo de películas sea posible gracias a un proyector del tamaño de un microchip que se injerta a un ojo con cirugía, de tal forma que al dar una orden el espectador proyecta la cinta en una pared blanca con la ayuda de la mirada.

¿Descabellado? Lo mismo podría haber dicho alguien en la década de 1910 si le explicaran en ese momento que en un futuro existirá una red mundial llamada Internet que alojará millones de películas al alcance de los espectadores, las cuales podrán verse a través de pequeñas pantallas.

“El cine, gracias a su vinculación de origen, tiene la oportunidad de progresar cómodamente, con fluidez y cierta naturalidad, de la mano de nuevas y más avanzadas tecnologías” (2010, p. 18), comenta el cineasta español Pere Portabella. Esto implica que la exhibición y la producción se amolden al ritmo de las transformaciones, adquieran formas, muten, abandonen modelos anteriores y alcancen nuevas manifestaciones.

La nostalgia, la costumbre y el apego de unos cinéfilos por la exhibición tradicional se materializan en cuestionamientos a las nuevas alternativas, pero esta actitud es equivalente a bajarse del tren que conduce hacia el futuro. No importa que prefieras abandonar la silla y que otros también lo hagan, lo relevante es que ese futuro es inevitable, así que la protesta personal de estos espectadores no influirá en los acontecimientos venideros.

Afrontamos un panorama en el que probablemente no se estrenarán las películas de Tsai Ming-liang en Manizales, pero esto no supondrá un callejón sin salida. Los portales de Video Bajo Demanda dedicados al cine de festivales seguro ofertarán un ciclo dedicado al cineasta chino, como lo hizo Mubi en el 2018.

Una coyuntura en la que se pudo ver *The Wild Boys* (Mandico, 2018), del francés Bertrand Mandico, el mismo día en que la revista *Cahiers du Cinéma* la escogió como la mejor película del 2018. Fue posible, pues estaba disponible en el catálogo de *Filmin*.



Figura 16
The Wild Boys de Bertrand Mandico (2018).

Los esfuerzos de cinéfilos de generaciones anteriores para acceder a las cintas del momento implicaba que esperaran meses, incluso años. En muchas ocasiones, ni siquiera estuvieron cerca de poder verlas. Esto dejó de ser una utopía, gracias a una oferta de portales legales en Internet que ponen a disposición títulos con buena imagen y sonido, lo que no es una garantía con copias en celuloide y algunos *DVD*, bien sea porque fueron mal editados por compañías legales o porque son discos piratas de mala calidad.

“El teatro de la vida al alcance de su mano” (Sirk, 1955), dice el hombre que lleva el televisor a la casa de la señora Scott en *Sólo el cielo lo sabe*. Frase que sirve para evaluar el papel de las vitrinas digitales que acortaron distancias entre cinéfilos y obras al reducir el abismo que los separaba.

Quienes crucen el puente tendido por estos canales y lleguen al otro lado sabrán, ante un centenar de posibilidades, que todo esfuerzo, aproximación y lucha se sortea allí de manera sencilla: ordenar al cerebro que mueva una mano, colocarla sobre el mouse de un computador y dar clic.



Referencias

- Alcolea, A. (25 de marzo, 2019). *Estas son las cifras de Netflix en todo el mundo*. [Online]. Disponible en: <https://computerhoy.com/reportajes/entretenimiento/estas-son-cifras-netflix-todo-mundo-394305>
- Astruc, F. (2003). *El cine de los hermanos Coen*. Barcelona: Paidós.
- Bayona, J. (5 de febrero, 2019). *Totalmente de acuerdo con Almodóvar: "Se han cerrado 500 cines en los últimos 4 años... es desastroso. Pensar que hay comarcas que no hay un solo cine. Mi infancia hubiera sido imposible en un lugar así. No son buenos tiempos."* [Tweet]. Disponible en: <https://twitter.com/FilmBayona/status/1092761234720608256>
- CANAL+ Cinéma. (26 de mayo de 2019). *Interview de Quentin Tarantino par Augustin Trapenard* [YouTube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wsegVj-jTKw&t=32s>
- Castro, S. (2011). La cueva de las maravillas. *Revista Kinetoscopio*, 21, 22-23.
- Castro, S. (27 de mayo, 2011a). [Comunicación personal].
- Chaves, F. (23 de junio, 2019). [Comunicación personal].
- Chaves, F. (3 de julio, 2019). [Comunicación personal].
- Cinépolis. (22 de noviembre, 2018). *A la opinión pública*. [Online]. Disponible en: <http://fuxionmx.com.mx/cinepolis-sin-posibilidades-de-dar-un-espacio-a-la-cinta-de-alfonso-cuaron/>
- Culturaocio series & TV. (10 de agosto, 2017). *Los hermanos Coen eligen a Netflix para su salto a la televisión con una miniserie del salvaje Oeste*. [Online]. Disponible en: <https://www.culturaocio.com/tv/noticia-hermanos-coen-eligen-netflix-salto-television-miniserie-salvaje-oeste-20170810094752.html>
- De la Iglesia, A. (5 de febrero, 2019). *Perdonad: yo no estoy de acuerdo. Vivo una época en la que puedo ver lo que quiera, y mucho más, si tengo conexión a internet. Basta ya de nostalgia. Por favor*. [Tweet]. Disponible en: <https://twitter.com/alexdelalIglesia/status/1092799187484327937>
- De Miguel, A. (8 de noviembre, 2017). *Christopher Nolan contra Netflix: las películas deben estrenarse en el cine*. [Online]. Disponible en: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a19451078/christopher-nolan-contra-netflix-peliculas-cine/>
- El País. Festival de Cannes. (14 de abril, 2017). *Los cines franceses critican la selección en Cannes de dos películas de Netflix*. [Online]. Disponible en: https://elpais.com/cultura/2017/04/14/actualidad/1492177357_017591.html
- Festival de Cannes [Oficial]. (18 de mayo, 2017). *THE JURY - Press Conference - EV - Cannes 2017*. [YouTube]. Disponible de: <https://www.youtube.com/watch?v=SsHD52WrIwU&t=152s>
- González, J. (2011). La nueva era. *Revista Kinetoscopio*, 21, 1-4.



- González, J. (2011). Publicación en su cuenta de Facebook. Disponible en: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10155196666682593&set=pb.569657592.-2207520000.&type=3&theater>
- Harukimar. (8 de marzo, 2010). “*This is the enemy*”. *Jean-Luc Godard in Cannes 1988* [YouTube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=VGG61dzoXKs>
- Horwath, A. (2010). Mutaciones del cine contemporáneo. Cartas de (y para) algunos hijos de los años sesenta. En: J. Rosenbaum & A. Martin (Coordiadores). *Mutaciones del Cine Contemporáneo*. Madrid: Errata Naturae.
- Keslassy, E. (14 de abril, 2017). *French Exhibitors Demand Netflix Release Its Cannes Movies in Theaters*. Disponible en: <https://variety.com/2017/film/news/netflix-protest-french-theatrical-exhibitors-1202030960/>
- Koch, T. (5 de diciembre, 2018). *La mayoría de las películas que más amo no las he visto en la gran pantalla*. [Online]. Disponible en: https://elpais.com/cultura/2018/11/28/actualidad/1543429816_107875.html
- Marker, C. (2008). *Inmemory* [CD-ROM. 2rd ed.]. Estados Unidos: Exact Change.
- Morales, N. (2019). El fin de los cines de Avenida Chile. *Revista Arcadia*, 164, 50. Disponible en: <https://www.revistaarcadia.com/opinion/articulo/el-fin-de-los-cines-de-avenida-de-chile/76185>
- News. (30 de diciembre, 2015). *Interstellar is most pirated movie of 2015*. Disponible en: <https://www.bbc.com/news/technology-35198319>
- Portabella, P. (2010). Prólogo. En: P. Portabella; J. Rosenbaum & A. Martin (Eds.). *Mutaciones del Cine Contemporáneo*. Madrid: Errata Naturae.
- Rather, D. (24 de noviembre, 2015). *Tarantino Interview*. [Video Online]. Disponible en: <https://danratherjournalist.org/interviewer/cultural-figures/quentin-tarantino/video-tarantino-interview>
- Rosenbaum, J. (2010). Mutaciones del cine contemporáneo. Cartas de (y para) algunos hijos de los años sesenta. En: P. Portabella; J. Rosenbaum & A. Martin (Ed.). *Mutaciones del Cine Contemporáneo*. España: Errata Naturae.
- Rosenbaum, J. (2018). *Adiós al cine, bienvenida la cinefilia. La cultura cinematográfica en transición*. Buenos Aires, Argentina: Monte Hermoso Ediciones.
- Samper, A. (26 de abril, 2019). *Buena película. No había escuchado tanto adulto llorando en un cine desde La pasión de Cristo. #AvengersEndgame*. [Tweet]. Disponible en: <https://twitter.com/Demeuna/status/1121919690547388416?s=20>
- Turrent, P. (27 de junio, 2019). *Por suerte, el dvd apareció en mi estantería, pero eso me abrió la puerta al concepto de “Obsolescencia cinefila”... Cuantas pelis d golpe desaparecen d las plataformas digitales? cuantas veces habeis querido ver algo concreto, no encontrarlo y acabar viendo algo sugerido “similar”?* [Tweet]. Disponible en: <https://twitter.com/polispol/status/1144272906492481536>



- Wright, E. (14 de octubre, 2018). *ROMA by @alfonsocuaron is a stunning film. Manages to both intimate, personal, but yet on a sweeping scale. A most engrossingly detailed study of a family and a time, an immersive experience I wanted to dive back into as soon...* [Tweet]. Disponible en: <https://twitter.com/edgarwright/status/1051400904874831873?lang=es>

Filmografía

- Almodóvar, P. (Director). Almodóvar, A. & Posner, E. (Productores). (1989). *Átame*. [Cinta cinematográfica]. España: El Deseo.
- Almodóvar, P. (Director). Budé, R.; et al. (Productores). (2019). *Dolor y gloria*. [Cinta cinematográfica]. España: El Deseo.
- Amoia, A. & Clarke, E. (Directores). Lazin, L.; et al. (Productores). (2000). *Cribs* (Amoia / Clark *de MTV*). [Serie de televisión]. Estados Unidos: MTV Productions.
- Badiyi, R.; et al. (Directores). Filerman, M.; et al. (Productores). (1981-1990). *Falcon Crest*. [Serie de televisión]. Estados Unidos: Amanda & MF / Lorimar Television.
- Baumbach, N. (Director). Rudin, S.; et al. (Productores). (2017). *The Meyerowitz Stories (New and Selected)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Netflix / IAC Films / Gilded Halfwing.
- Coen, J. & Coen, E. (Directores). Bevan, T.; et al. (Productores). (1996). *Fargo*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido: PolyGram Filmed Entertainment / Working Title Films.
- Coen, J. & Coen, E. (Directores). Ellison, M.; et al. (Productores). (2018). *La Balada de Buster Scruggs*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Annapurna Pictures / Annapurna Television / Mike Zoss Productions / Netflix.
- Cohen, R., et al. (Directores). Bellinger, C.; et al. (Productores). (2001-en curso). *Rápido y furioso*. [Saga cinematográfica]. Estados Unidos / Alemania / Japón / España / Reino Unido / China / Canadá / Emiratos Árabes Unidos: Universal Pictures / Original Film / Mediastream Film / One Race Films / Etalon film / Relativity Studios / China Film Co / Dentsu Inc / Fuji Eight Company Ltd.
- Colmenar, J.; et al. (Directores). Pina, A., et al. (Productores). (2017-en curso). *La casa de papel*. [Serie de televisión]. España: Vancouver Media.
- Columbus, C.; et al. (Directores). Arnow, T.; et al. (Productores). (2001-2011). *Harry Potter*. [Saga cinematográfica]. Reino Unido / Estados Unidos: Warner Bros / Heyday Films / 1492 Pictures.
- Cuarón, A. (Director). Celis, N.; et al. (Productores). (2018). *Roma*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / México: Esperanto Filmoj / Netflix / Participant Media.



- Chang-Dong, L. (Director). Hwang-Joo, J.; et al. (Productores). (2018). *Burning*. [Cinta cinematográfica]. Corea del Sur / Japón: Pine House Film / NHK / Now Films.
- De Palma, B. (Director). Pressman, E.; et al. (Productores). (1972). *Hermanas*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: American International Pictures (AIP) / Pressman-Williams.
- Enyedi, I. (Directora). Mesterházy, E.; et al. (Productores). (2017). *En Cuerpo y Alma*. [Cinta cinematográfica]. Hungría: Inforg-M&M Film Kft. / Hungarian National Film Fund.
- Exact Change (Editor). (2009). *Immemory: A cd-rom by Chris Marker*. [CD – ROM]. Estados Unidos: Exact Change.
- Fassbinder, R. (Director). Märthesheimer, P.; et al. (Productores). (1980). *Berlin Alexanderplatz*. [Serie de televisión]. Alemania / Italia: Bavaria Film / Westdeutscher Rundfunk (WDR) / RAI Radiotelevisione Italiana.
- Gibson, M. (Director). Davey, B.; et al. (Productores). (2004). *La Pasión de Cristo*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Icon Productions.
- Gilliam, T. (Director). Cavallo, R.; et al. (Productores). (1995). *Doce Monos*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures / Atlas Entertainment / Classico / Twelve Monkeys Productions.
- Godard, J. (Director). Canal+; et al. (Productores). (1989-1999). *Histoire(s) du cinema*. [Serie de televisión]. Francia: Canal+ / Centre National de la Cinématographie / France 3 / Gaumont / La Sept / Télévision Suisse Romande / Vega Films.
- Joon-Ho, B. (Director). Borghese, L.; et al. (Productores). (2017). *Okja*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Corea del Sur: Kate Street Picture Company / Lewis Pictures / Plan B Entertainment.
- Katzman, L.; et al. (Directores). Fenneman, C.; et al. (Productores). (1978-1991). *Dallas*. [Serie de televisión]. Estados Unidos: Lorimar Productions / Lorimar Telepictures / Lorimar Television.
- Kiarostami, A. (Director). Kiarostami, A & Razavi, H. (Productores). (2008). *Shirin*. [Cinta cinematográfica]. Irán: Abbas Kiarostami Productions.
- Ki-young, K. (Director). Ki-young, K. (Productores). (1960). *The housemaid*. [Cinta cinematográfica]. Corea del Sur: Hanguk Munye Yeonghwa / Kim Ki-Young Production.
- Lean, D. (Director). Griffen, A. & Ponti, C. (Productores). (1965). *Doctor Zhivago*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Italia: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) / Carlo Ponti Production / Sostar S.A.
- Lean, D. (Director). Spiegel, S. & Lean, D. (Productores). (1962). *Lawrence de Arabia*. [Cinta cinematográfica]. Reino Unido: Horizon Pictures (II).
- Mandico, B. (Director). Chaumet, E. & Delaunay, M. (Productores). (2018). *The Wild Boys*. [Cinta cinematográfica]. Francia: Ecce Films.



- Marker, C. (Director). Dauman, A. (Productor). (1962). *La Jetée*. [Cinta cinematográfica]. Francia: Argos Films / Radio-Télévision Française (RTF).
- Moore, E.; et al. (Directores). Cramer, D.; et al. (Productores). (1981-1989). *Dynasty*. [Serie de televisión]. Estados Unidos: Aaron Spelling Productions.
- Nolan, C. (Director). Alaoui, Z.; et al. (Productores). (2010). *El Origen*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido: Warner Bros. / Legendary Entertainment / Syncopy.
- Nolan, C. (Director). Autry, K.; et al. (Productores). (2014). *Interstellar*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido / Canadá: Paramount Pictures / Warner Bros. / Legendary Entertainment / Syncopy / Lynda Obst Productions / Government of Alberta, Alberta Media Fund / Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneytið / Isobel Griffiths Limited.
- Nolan, C. (Director). Bernard, J.; et al. (Productores). (2017). *Dunkirk*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Francia / Reino Unido / Países Bajos: Syncopy / Warner Bros. / Dombey Street Productions / Kaap Holland Film / Canal+ / Ciné+ / RatPac-Dune Entertainment.
- Nutter, D.; et al. (Directores). Benioff, D. & Weiss, D B. (Productores). (2011-2019). *Juego de tronos*. [Serie de televisión]. Estados Unidos / Reino Unido: Home Box Office (HBO) / Television 360 / Grok! Studio / Generator Entertainment / Bighead Littlehead.
- Pasolini, P. (Director). Bolognini, M. & Rossellini, F. (Productores). (1968). *Teorema*. [Cinta cinematográfica]. Italia: Aetos Produzioni Cinematografiche.
- Portabella, P. (Director). Tomás, A. (Productor). (1971). *Cuadecuc, vampir*. [Cinta cinematográfica]. España: Films 59 / Pere Portabella.
- Ross, G.; et al. (Directores). Alvarez, D. (Productor). (2012-2015). *Los juegos del hambre*. [Saga cinematográfica]. Estados Unidos: Lionsgate / Color Force.
- Rossellini, R. (Director). Amato, G.; et al. (Productor). (1945). *Roma, Ciudad Abierta*. [Cinta cinematográfica]. Italia: Excelsa Film.
- Russo, A. & Russo, J. (Directores). Alonso, V.; et al. (Productores). (2019). *Avengers: Endgame*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Sapochnik, M. (Director). Benioff, D.; et al. (Productores). (2019). *La larga noche*. [Serie de televisión (tercer episodio de la octava temporada Juego de tronos)]. Estados Unidos: Television 360 / Startling / Bighead Littlehead.
- Shyamalan, M. (Director). Kennedy, K.; et al. (Productores). (1999). *El Sexto Sentido*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Hollywood Pictures / Spyglass Entertainment / The Kennedy/Marshall Company / Barry Mendel Productions.
- Siew-Hua, Y. (Director). Ang, M.; et al. (Productores). (2018). *Una Tierra Imaginada*. [Cinta cinematográfica]. Francia / Holanda / Singapur: Akanga Film Productions / Films de Force Majeure / MM2 Entertainment / Volya Films.



- Sirk, D. (Director). Hunter, R. (Productor). (1955). *Sólo el cielo lo sabe*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal International Pictures.
- Tarantino, Q. (Director). Anderson, T.; et al. (Productores). (2019). *Había una vez en Hollywood*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido: Sony Pictures Entertainment (SPE) / Heyday Films / Visiona Romantica.
- Tarantino, Q. (Director). Bender, L.; et al (Productores). (1994). *Pulp Fiction*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Miramax / A Band Apart / Jersey Films.
- Tarantino, Q. (Director). Weinstein, H.; et al. (Productores). (2015). *Los 8 Más Odiados*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Visiona Romantica / Double Feature Films / FilmColony.
- Wayans, K. (Director). Alvarez, R.; et al. (Productores). (2004) *¿Y Dónde Están las Rubias?* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Revolution Studios / Wayans Bros. / Entertainment / Gone North Productions / Wayans Alvarez Productions.
- Winding-Refn, N. (Director). Capra III, F.; et al. (Productores). (2011). *Drive* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: FilmDistrict / Bold Films / MWM (MadisonWellsMedia) / OddLot Entertainment / Marc Platt Productions / Motel Movies Distributors.





Aún mejor que la vida.

El cine y la búsqueda de representación, identidad y sentido

Luis Felipe Valencia Tamayo¹

Resumen

La invención del cine trajo consigo un nuevo horizonte para la técnica y la revolución industrial, para el empleo de miles de personas y el acopio de historias que, de otra manera, se quedarían siempre en una opción para ser imaginadas. Pero ese es un aspecto que valora lo que hay detrás de la manifestación estética del cine. Por otro lado, las películas, en sí mismas, alteran la vida de los espectadores, tanto de los que se especializan en cine como de quienes sencillamente disfrutan ver algo cada semana o de vez en cuando. Este es un ensayo en el que el autor explora una reivindicación de esa mirada social del cine y lo que ocurre con las personas comunes y corrientes que

1 Licenciado en Filosofía y Letras y Magister en Filosofía (Universidad de Caldas). Escritor y profesor de Literatura y Humanidades en la Universidad de Manizales (Escuela de Comunicación Social y Periodismo, Departamento de Humanidades). Productor y realizador de los programas radiales Talla XL y PRoLeTRaRioS en UMFm 101.2 FM Manizales. Lidera el grupo de escritura creativa PRoLeTRaRioS de la Universidad de Manizales. Además de su interés por la narrativa y la ficción en sus distintas manifestaciones, escribe frecuentemente sobre teoría de la historia, filosofía y ciencia. Ha obtenido diversos reconocimientos por su obra de ficción, entre los que se pueden destacar los premios de Cuento La Monstrua de Literatura Fantástica (Vavelia, Guadalajara-México, 2007), El Camino de los Mitos (Evohé, Madrid-España, 2007 y 2010) y el Premio Nacional de Cuento Ciudad de Barrancabermeja (Alcaldía de Barrancabermeja-Colombia, 2012), así como el Premio de Ensayo sobre arte Alenarte (Revista Alenarte, Madrid, 2008). Es autor del libro Historia e historiadores (Punto de Vista Editores, Madrid, 2015) y de la novela Ovidio y los santos perdidos (Premio Caldense de Novela en la categoría Estímulos, Secretaría de Cultura de Caldas, 2019). Correo electrónico: lvalenciat@umanizales.edu.co



le echan un vistazo a lo que coloquialmente llamamos películas. A la par, se observa cómo el cine ha afectado a las sociedades y a las generaciones y, en ese encuentro de historias, se definen sentidos de la vida cotidiana y de los proyectos que se quieren realizar.

Palabras clave: Cine; Sociología del cine; Transformaciones sociales; Realidad y ficción; Historia del cine.

Cada año, durante la ceremonia de entrega de los premios Óscar, se hace un breve homenaje a los hombres y mujeres del cine que han fallecido. Es una despedida solemne en la que aparecen fotografías de las diversas producciones en las que aquellos seres han participado. Frente a nuestras pantallas, personajes que muy seguramente jamás hemos conocido y que, a pesar de ello, parece que hemos tenido muy cerca de nuestras vidas. Si no nos dicen que han muerto, si no se sustentara la vida en la idea singular de que todos los hombres son mortales, podríamos contar con que esas figuras que, aparentemente, se han ido, persisten en la existencia. El cine, como extensión de la fotografía y de la pintura, del registro sonoro y de la escritura, atrapa el fenómeno de la existencia y le concede un aliento muy especial: tal vez los hombres dejen de respirar, pero podemos revivir sus semblantes y sus legados. En el cine se le concede a la vida un sentido, se le dota a la existencia de una cubierta protectora ante la ineludible muerte.

Una prueba sencilla de este fenómeno la dio Adolfo Bioy Casares en su imperecedera novela *La invención de Morel* (1940). Un prófugo atrapado en una isla se ve asediado por una serie de personajes que le hacen sentir que su soledad ha terminado y que el vacío que podía experimentar allí había sido tan solo una prueba para su maltrecho espíritu. Con el paso de los días, los personajes no solo no detectan la existencia del hombre, sino que, envueltos en un aire de misterio, parece que ni siquiera pueden entender sus ruidos. Todo es confusión. El protagonista siente que su ánimo colapsa y que su mente ha perdido el juicio. A pesar de todo, el amor que le despierta una de las mujeres de aquel extraño retablo cotidiano lo motiva a indagar y a adentrarse en una realidad increíble. Una dimensión alternativa habita la realidad implacable del desolado fugitivo. Esa dimensión no es un sueño ni una alucinación, es el tributo de un hombre, Morel, a la capacidad para detener el tiempo y abrigar su paso en las imágenes. Bioy Casares, consciente de su arte como escritor, realiza allí un ejercicio de ficción en el que nos percatamos de que el sentido de la realidad es sostenido por la dimensión alternativa de un relato. La posibilidad del amor, la condena



misma de una ilusión, el bienestar de una historia, la esperanza de que el mañana pueda ser distinto, incluso la confianza en que la vida continúe después de la muerte, son todas versiones de una magnífica y hasta ahora única manifestación de la humanidad, la conciencia de que un cuento, o una revelación, alientan el paso de los días.

Como el personaje protagonista de *La Invención de Morel*, en nuestro éxodo, somos socorridos por imágenes que cargan de sentido las experiencias simples. La fuerza de las historias ajenas resulta, en tal caso, gratificante, así en últimas se trate también de un ejercicio de consolación.

Somos seres difusos que completamos nuestra versión de la realidad en la interacción con un mundo que se ha hecho relato. Habitualmente, esa versión es también errática, fruto de nuestra propia humanidad, pero al dotar de sentido brinda un consuelo para las faenas diarias. En una entrevista televisiva con Margarita Vidal (1992), Bioy Casares apuntaba una reflexión sobre el surgimiento de aquella novela que aquí nos sirve de anclaje:

Estaba en el campo y pensé que si se pudiera reproducir la imagen de un hombre como se ve en el espejo, sería uno mucho más agradable y mucho más parecido a la realidad que lo que permite la cámara de televisión o la cámara de fotografía, que yo he manejado tanto durante años. Y de ahí pasé a pensar que si se podía llevar la fidelidad del espejo a la reproducción de los otros sentidos se tendría al hombre completo; y si eso se podría perpetuar, se tendría al hombre completo y eterno.

Creo que nos acercamos a esa dimensión del “hombre completo y eterno” a través de la ficción. Esto, tal y como debe ser entendido, no quiere decir que nos acerquemos al hombre real ni mucho menos al hombre consciente o veraz. Al contrario, la dimensión en la que nos conectamos con el sentido de la existencia está siempre alineada con la grandeza de los más crudos misterios. Y es una fortuna que así sea, pues de ahí surge toda la fiesta que reconocemos como arte y, por extensión, como literatura y cine.

En el sencillo homenaje que se realiza en los premios Óscar a los personajes que han fallecido, nos adentramos en la realidad que se transforma a través de las imágenes. Muchos espectadores y lectores podrán recordar algunos homenajes particulares. A mí me viene a la mente el repaso de fotografías atravesando el tiempo en la vida de Robbin Williams, fallecido en 2014. Es difícil hacerse a la idea de un hombre muerto al que uno solo ha conocido porque se conecta con nosotros por medio de las pantallas. Sin



embargo, el hecho es que Robbin Williams y tantos otros ya no están. Pero están. Y nos siguen haciendo llorar y reír con una extraña cercanía. Y nos despiertan pasiones y emociones, hasta decisiones, porque en la conexión con las historias y con los personajes ocurre un misterioso contacto con lo más entrañable y ajeno del universo humano: encontramos sentido. Lo extraño sería que ocurriera el efecto contrario; es decir, que al saber que los personajes se han ido o, incluso, teniendo la conciencia de su mortalidad, sus palabras y acciones, sus gestos y movimientos registrados en imágenes, perdieran el impacto que efectivamente tienen. No pasa.

Todos los que se han ido siguen vivos a través de sus obras y nos conmueven con una misteriosa energía. Si no lo crees así, ¿qué tal si le echas un vistazo a *Dead Poets Society* (Weir, 1989), *Good Will Hunting* (Van-Sant, 1997), *What Dreams May Come* (Ward, 1998) o *Patch Adams* (Shadyac, 1998). No hay duda de que algo mágico se produce en ese encuentro, algo que trasciende la vida y la empuja como cuando, también, oyes esa voz que ya no puede volver a grabar o esos instrumentos y obras interpretados por músicos que ya no están entre nosotros. Walter Benjamin hablaba de la “pérdida de aura” en la época de la reproductividad técnica del arte. Tal vez la originalidad siempre esté en riesgo, pero la energía no se ha perdido, solo se ha transformado.



Figura 1.
Robin Williams en *What Dreams May Come* (1998).



Desenterrando recuerdos

Desde el siglo veinte, el tema de las películas como asunto de conversaciones es parte fundamental de las relaciones. No hay trato humano que no haya sido reflejado en la literatura, en el teatro, en la música y, ahora, en el cine. Todas nuestras tramas se cruzan en las voces y palabras de otros. Gracias a ello, las fronteras que pueden parecer tan claras entre la realidad y la ficción, se disuelven. Tocados por los buenos pretextos que la ficción ofrece, nos gusta compartir una recomendación o influir y ser influidos por un plan en el que, además de una grata compañía, nos sentimos a gusto con las historias.

Por efecto de la sinestesia, llegamos a recuerdos que parecían perdidos al escuchar una canción que nos devuelve a ciertos capítulos de la infancia, retomamos la batalla del tiempo al mencionar la obra de teatro que se hizo en el colegio o nos reconectamos mentalmente con aquellos amigos con los que compartimos el gusto por buenas y malas películas. El hecho de que ese fenómeno sea inevitable no lo hace menos mágico. Hechos casuales de la vida cotidiana y relaciones que simplemente confirman el hecho de que somos seres sociales se convierten en soportes trascendentes de la condición humana.

Piensa por un instante en una película que compartas como bastión común con un buen amigo. La mente no tiene que dar muchas vueltas para recrear este elemento como fórmula para redimensionar el paso del tiempo y las imágenes con las que cada historia —aunque marcada de un modo universal por un tiempo propio, un guion, unos personajes, una música— se pliega a nuestra propia vida, como una delgada atmósfera en la que nos envolvemos en el redescubrimiento de uno de los más misteriosos roles del arte en la existencia de la humanidad. Recordar a un hermano, a un padre, a una madre, a un amor, a un hijo, a un ser querido; recordar un viaje, cualquier tipo de aventura, el estreno de una sala de cine, el ritual con el que se presentó por primera vez una película en una ciudad, todo entra a ser parte de un entrañable juego con el que la mente se interpreta a sí misma y reinterpreta el paso del tiempo. La huella que estrecha las historias con la mente es, como toda huella, vulnerable a que tome diversas distorsiones, partiendo del hecho mismo de que olvidemos el nombre de los filmes aunque sepamos, o creamos saber muy bien, con quiénes los hemos visto.

¿Qué ocurre cuando le recomiendas a alguien una película? Desenterras de tu mente una de las tumbas abiertas en las que se suelen aglomerar las tramas y los personajes de esas obras que le han dado chispa a la



imaginación, una particular fórmula para dotar de significado la vida. Compartes con otro una emoción personal a través de una historia y en eso te haces solidario con la indagación íntima que cada ser humano lleva para entender lo que pueda ser la existencia. En todas las conversaciones que hoy habitan el mundo se pueden dar breves o extensos ejemplos de ello. No sobra decir que hay quienes hacen mucho más fuerte su amistad a partir de las películas que dan las señales del paso por la vida.

Examinemos este hecho a partir de una de las anécdotas más bellas de la última década. Hace algunos años, en el 2016, se cumplió el quincuagésimo aniversario del estreno de la película *El bueno, el malo y el feo* (Leone, 1966). Medio siglo de existencia de uno de los más importantes westerns de todos los tiempos. Sergio Leone quería coronar con este filme una trilogía de emblemáticas aventuras en el viejo oeste. *Por un puñado de dólares*, de 1964, y *La muerte tenía un precio*, de 1965, llevaban no solo la carrera de Clint Eastwood hacia adelante sino el número de los espectadores y el dinero de las productoras a más grandes cifras. Al arribo de *El bueno, el malo y el feo*, en 1966, el presupuesto con el que contó Leone fue de 1.300.000 dólares, si bien había iniciado con doscientos mil dólares para las películas del 64 y con seiscientos mil para la del 65. Con semejante incremento, el director italiano y su equipo se trasladaron a España para rodar la película, y entre las novedades de la historia aparecía una grandiosa escena en un cementerio. El espectacular paisaje de Burgos facilitó la construcción de aquella necrópolis de ficción en la que cruces y piedras se apilaban como criaturas adicionales al suelo de las batallas. Allí serían inmortales las miradas de Clint Eastwood, Lee Van Cleef y Eli Wallach en el desenlace de su aventura.



Figura 2. Cementerio de Sad Hill, Burgos, España.



Pero el tiempo pasa y la memoria del cine se va quedando solo en el cuidado técnico de sus imágenes. ¿Qué ocurre con sus lugares? Aquí es donde el caso del cementerio de ficción de Sad Hill se hace pura vida y motivación para el cine y nuevas historias. Varios jóvenes de los pueblos de la región de Burgos cercanos a Sad Hill decidieron desenterrar el afamado lugar de la película de Leone. Su proyecto tuvo tan buena acogida que, para la celebración del quincuagésimo aniversario de *El bueno, el malo y el feo*, ya se tenía buena parte del trabajo hecho: rescatando el tiempo, reinterpretando el papel de las ficciones en la vida de los hombres y de los pueblos. Había surgido como una especie de *spin-off*, de provechoso apéndice de la historia del director italiano, una corporación para la reivindicación de la fuerza del cine en la vida de las comunidades. La *Asociación Cultural Sad Hill* es el resultado institucional de esa pasión por el cine traducido en un elemento del que vale la pena tomar nota, la arqueología del cine.

Al acercarnos al cine y sus historias son muchos los elementos sociales y psicológicos que entran en consideración. No desaparece el dominio de un filme porque empiecen a ascender los créditos en fondo negro con los que cierran la mayoría de las películas. No, con la energía de una fuerza natural, los seres humanos nos conectamos con las películas y sus anécdotas para revivirlas continuamente y constituir, así, los nuevos usos de su influencia. La *Asociación Cultural Sad Hill* no solo ha logrado desenterrar uno de los cementerios de ficción más entrañables del mundo del cine, sino que ha puesto sobre la mesa una de las maravillosas formas de dotar de sentido la vida de los hombres: ha logrado activar el placer mismo de desenterrar como fórmula para vitalizar.

Las películas viven por nosotros dimensiones de la realidad que difícilmente podemos atar por medio de la imaginación. La labor de conservación de filmes y de lugares no es una actividad de anticuario. Al contrario, la ruta que nos lleva a

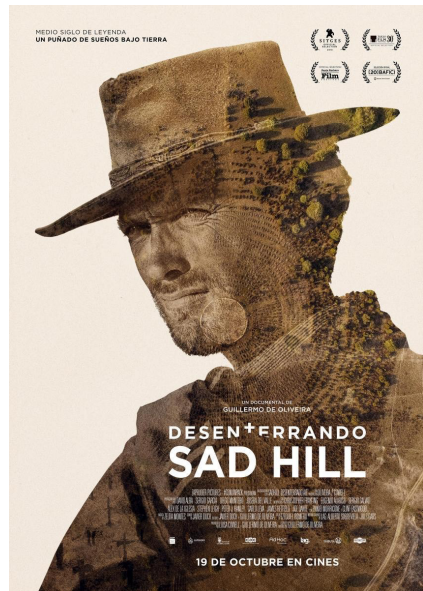


Figura 3. Poster de *Desenterrando Sad Hill* (2017) de Guillermo de Oliveira



actualizar continuamente el encuentro con “viejas” historias y narraciones —no solo en el cine— es una de las más saludables empresas de la comprensión humana. Si fuera sencillamente por la imaginación nos condenaríamos a la pérdida continua de los objetos que han puesto en evidencia que hemos querido comprender el mundo. Es como la relación que existe entre el lenguaje y la palabra escrita: no basta el primero para manifestar la conexión con el otro; la verdadera intención de hacerse a una idea se ata al objeto que surge con la palabra impresa, así sea a lápiz.

Lo que ocurre en la mente con el universo de los filmes es muy parecido a este fenómeno. Cuando nos referimos a las “buenas” películas hacemos alusión al descubrimiento de un símbolo con el que participamos de una comprensión de la vida. No somos los mismos después de contemplar una “buena” película. Y me doy el gusto de usar la palabra entre comillas porque es un universo embriagado de diversidades mágicas, entrañables, perversas y también aterradoras. Una vez más, al compartirla a alguien una película que nos gusta transitamos el camino de nuestra humana intimidad, con todos los rasgos que ella, en sus luces y sus sombras, pueda tener.

Muchas veces, reflexiones así se suelen matizar con aspectos moralistas del pensamiento y de los sistemas de ideas con el fin de exaltar o de condenar a las personas. Por ejemplo, el hecho de que a alguien le guste algún tipo de música o algún género de lecturas o películas resulta ser la pieza clave para interpretar sus acciones. Sin embargo, una revisión concienzuda hace caer en cuenta de que ni los seres humanos se definen completamente por estos aspectos ni la ficción se puede reprobar por sus elementos más oscuros.

El síndrome del protagonista de la película

Las masificaciones conllevan extraños fenómenos en los que los sociólogos suelen darse debate a diestra y siniestra. El impulso por ser héroe, por ejemplo, es uno de los más atractivos cuando se ha tratado de formular una de las conexiones del cine con su público. Se diluyen las cuestiones morales y legales, y el fervor por establecer lo bueno y lo malo como prácticas en disputa se torna ropaje con escudos y emblemas. No es extraño que desde niños *nos sintamos protagonistas* de una película en la que muchas cosas que ocurren o dejan de ocurrir en el planeta Tierra (por no mencionar el Universo) dependen de nuestra presencia. Esa identificación es parte fundamental del éxito en las celebraciones de fiestas de disfraces y en la percepción de que, aunque no se cuente con los mejores recursos ni con la más mínima noción de súper poderes, algo podemos hacer para fingirlos.



En un personal ejercicio de ficción, me atrevo a sugerir una historia en la que uno de los personajes sea un jovencito griego que acaba de asistir a la representación de una tragedia en la Atenas del siglo V. No lo tenía previsto, no lo había anticipado, pero el efecto de la obra ha generado un eco en su pensamiento. En el tránsito del ritual, que es la semilla de la dramaturgia, hacia la elaboración literaria de una obra de teatro, el muchacho no podía ni siquiera soñar que se encontraría con un universo en el que sus dilemas y sus preocupaciones obtuvieran otra dimensión. Y esta inédita área en la que su espíritu se inserta no es ya la de la religiosidad de su pueblo o el fervor que le habían enseñado sus ancestros; es la de la espontánea penetración con una forma de ser, una decisión, unas acciones, un carácter. El chico ateniense encontraba una alternativa para aclarar, sacudir y reinventar su existencia, y soportar, mínimamente, una serie de características para su vida cotidiana. Las gracias y desgracias del escenario sazonan la mente del joven espectador y le ofrecen opciones reales y fantásticas para definir sus rumbos.

Tal vez algún lector puede pensar que lo que describo no ocurre siempre y que no es habitual que todas las personas dimensionen así su encuentro con el arte. Sin embargo, para ese, también imaginario, lector, ofrezco la tentación de pensar en la experiencia del cine que tuvo por primera vez en su vida, porque de eso se trata el caso del muchacho griego: él experimenta por primera vez la conexión de su mente con una obra que puede percibir completamente. Sí, después todo puede hacerse presa de lo que oscurece el mundo y sus historias, la monotonía, pero si sencillamente pensamos que el joven va por primera vez al recién estrenado anfiteatro de la Atenas de Pericles, es mucho más fácil entender de lo que estoy hablando.

Aquel muchacho lo habrá experimentado, pero sería Aristóteles, algunos años después, quien trataría de hacer por primera vez –hasta donde lo sabemos– una reflexión sobre lo que ocurría en el alma del hombre tocado por la gracia de un drama. La identificación con los personajes cambia el modo en el que vemos la vida. Aquel joven podía tener diferentes tensiones en su pecho una vez terminaba lo que era considerado como un ejercicio de creación a medio camino entre el ritual y la teatralidad consciente y literaria. Si se definía por el héroe, pongamos por caso a un Orestes de la época, al muchacho le gustaría observar detenidamente el porte y el vestuario del honoroso vengador. ¿Y qué podía ocurrir después? La evaluación de los asuntos morales se dejaba contagiar de la energía con la que el personaje había evaluado sus determinaciones y cimentado sus acciones. Y en esto, bajo la propia responsabilidad que asumo en mi personal ejercicio de ficción, le



estoy dando a mi historia un personaje que hace consciente sus dilemas y de un modo práctico los resuelve a través de la condición moral del héroe.

Pero el asunto también puede tornarse mucho más interesante aún en la proyección de los elementos inconscientes de esa influencia. Hay películas e historias, tragedias y comedias, que sabemos que no podríamos tolerar bajo determinados estados emocionales, pues resultaría que nuestro inconsciente nos cobraría el arrebató de valentía. Es como si en un parque de atracciones llegáramos a pensar que solo por no desearlo no nos vamos a marear. Hay que contar con el efecto. En la historia del cine no ha sido extraña la hegemonía de esa particular forma de afectar la mente. Pequeños accesorios en las películas pasan a ser objetos de deseo, inexplicables, en el espectador. Antojado y creyéndose atado a su propia voluntad, este sale a adquirir lo que parece justificado por su particular apetito.

De niños, solemos abrigar con mucho mayor regocijo estos trucos de la identificación. Las habitaciones y armarios se llenan de trajes y acolchados en los que se revierte nuestra admiración por los héroes. En el álbum de fotografías, todos los infantes deben conservar la fotografía en el parque en la que, además de los recursos personales de un personaje de película, evidenciábamos que queríamos ser como él. En este registro son muchos los álbumes en los que, además del traje de Adán o de Eva que se conserva de todos, aparece la inclinación por un determinado vestido, antifaz, máscara, capa y, por qué no, arma, anillo, látigo, revólver. No obstante, como la vida misma, el hecho de crecer no significa dejar este tipo de comportamientos a un lado. Algún refrán popular dice que “la única diferencia entre un niño y un adulto es el precio de sus juguetes”, y en este caso, en el de la autoridad de las películas para incentivarlos a percibir las cosas, no deja de ser muy cierto.

Seguramente esto resulta muy notorio hoy en día, con el universo de los súper héroes brindando filmes y series al por mayor. Allí se hace evidente que ya no solo se trata de una situación cinematográfica, sino que el perfil mismo de la propuesta estética se ve aunado a una expansión comercial de la que se benefician todo el mercado y sus protagonistas. Muchos críticos de cine han visto con recelo este fenómeno en el que la cercanía con el séptimo arte se convierte en fórmula para hacer crecer las finanzas de las multimillonarias productoras. Con el ánimo siempre altivo de juzgar la “verdadera esencia” del cine, marginan las implicaciones sociales y económicas que la identificación con el cine ha conllevado. En una visión tan estrecha, lo que se pierde es el hecho de que el cine vive en profunda interacción con la sociedad, y que los códigos estéticos bajo los cuales se interpreta la conexión con una película, o con solo algunas –porque los críticos



casi siempre suelen, o solemos, referirnos a la idea del *buen cine* mediante las mismas diez películas–, no pierden crédito en el éxito comercial sino que exigen nuevas formas y enfoques para ser interpretados y analizados. De todas maneras, las cuestiones que siempre se han sostenido sobre lo que debe hacer o decir la crítica no han sido jamás el soporte con el cual se miden o re-direccionan las películas que vendrán. A pesar de los criterios y de las amarguras de la estética, el cine ha florecido como espacio en el que la creatividad y el entusiasmo por contarnos, vernos, desnudarnos y hasta exagerarnos, permea la realidad social y la transforma.

La imposición de modas, el uso de canciones y la reutilización de las mismas después de años sin haber sonado, la venta y el éxito de algunos refritos simplemente porque se insertan en una puesta en escena, la identificación consciente o inconsciente con lo que demuestran los personajes de las historias que gustan a la gente; todo ello no desdice de la calidad del arte ni tampoco habla de la ingenuidad del público. Al contrario, deja expuestos los elementos que para el arte y para los espectadores siguen siendo elementos que demandan comprensión. Los sociólogos, antropólogos, psicólogos y, por supuesto, los estetas y filósofos del arte, no logran mucho manteniéndose al margen de estos asuntos y posando desde diversas vitrinas con una idea de un cine que solo es para unos pocos, poquísimos. No hace mucho, un amigo sociólogo me decía que en este tipo de cuestiones y

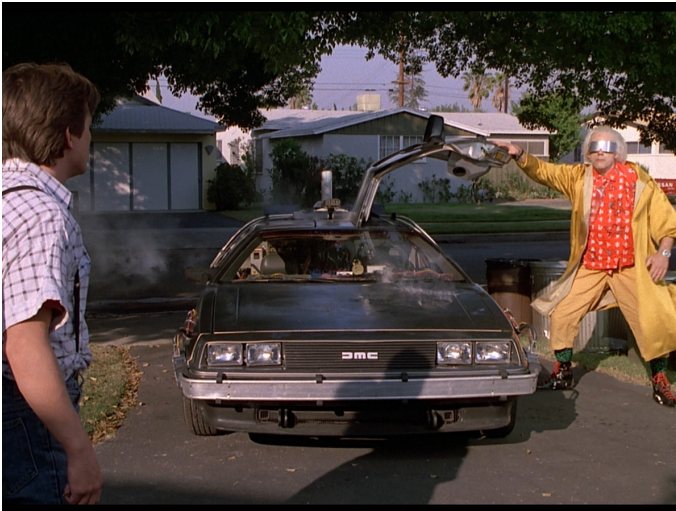


Figura 4. *Back to the Future* (1985) de Robert Zemeckis.



acerca de cómo el cine (y por extensión muchas obras de la televisión) lleva a la gente a actuar de determinada manera lo que se nota es que “la gente tiene mente de pollo”. Sí, de gallina, como en la conocida ofensa que Biff Tansen le lanza a Marty McFly en la saga de *Back to the Future* (Zemeckis, 1985). Lo que yo creo es que esto no hace a mi amigo un adalid de lo que sea la mente humana, ni tampoco de su inteligencia, lo que obliga a pensar es por qué, incluso él (y tantos otros), llega a convencerse de que lo que ven los influye, así sea para hablar desde posiciones arrogantes. “*Estas películas no me tocan, porque son para mentes comunes; pero estas otras sí porque están hechas para mentes inteligentes*”, es una expresión tácita en ese tipo de condicionantes.

Más allá de la identificación

Es sencillo reconocer que el encuentro con la ficción altera la vida de los lectores y de los espectadores. Nuestra imaginación advierte en ese hallazgo una particular forma de comprender el mundo. Nadie queda intacto. Pero si bien este aspecto es uno de gran relevancia para hacerse a una idea del éxito que tienen las ficciones en las vidas de los hombres, aún cabría preguntarse por qué se da esa conexión. Por ejemplo, nos sentimos conmovidos con las situaciones desagradables y hasta trágicas que pueden vivir los personajes, y es natural que sea así, pero podríamos preguntarnos ¿por qué tiene que ser así si somos conscientes de que en el escenario de la ficción los personajes son invenciones y, en el cine, los que aparecen sufriendo, sencillamente están actuando? Si podemos ser conscientes de que las alegrías que viven los seres de las ficciones solo son parte de una puesta en escena para lograr los altivos “ *finales felices*”, ¿por qué nos produce contento esa extraña falsedad?

Hay un aspecto en el que podemos, inicialmente, estar de acuerdo quienes compartimos el gusto por escribir sobre estos asuntos y brindar alguna reflexión o idea sobre lo que sea la ficción; ese aspecto es el de la invocación de un conocimiento que podríamos llamar teórico acerca de lo que sea la estructura de una ficción, la composición de una narrativa, sea en la literatura o en el cine, y la madurez de un juicio crítico para adentrarse de manera cada vez más consciente en el mundo de las ficciones. Pero, como lo he advertido, este es un capítulo aparte que se soporta en la lectura de libros y artículos y en la determinación por conocer de qué es que va ese mundo. Sí, es un aspecto académico e intelectual que solo habla muy cerca al oído de algunas personas. En este punto es donde se halla la conexión que yo puedo tener con un lector como usted y donde me puedo hallar reunido en una selección de ensayos como la que se propone en este libro.



Más, por lo mismo, se nota que queda faltando una comprensión superior acerca de la identificación, ya no de pocos, sino de todos con las ficciones.

El proceso de identificación no es algo que se defina como un propósito. Al contrario, difiere de esto que usted y yo hacemos en estas páginas porque es completamente inconsciente. No decimos algo así como: “a partir de este momento me voy a conmovier con este personaje y me alegraré con sus triunfos”. No es una operación en la que participemos calculadamente ni tampoco algo en lo que tengamos que adquirir una teoría previa. El proceso, de lo humano que resulta, es parte fundamental de todo un entramado de conexiones neuronales que buscan ayudar a los seres humanos a hacerse a una idea de lo que sea la interpretación de la vida. La evolución del hombre ha conllevado una conexión cada vez más delicada y profunda con su entorno y con la sociedad; el cerebro, en su dimensión biológica –aunque también me gusta mantener una versión espiritual de esa dimensión– se interesa por lo que son otros individuos y cuáles son sus problemas.

De ahí resulta que la identificación se dé en un plano intermedio entre la conciencia y la inconsciencia. Podemos ser conscientes de que los personajes no son reales, de que en la pantalla están “fingiendo”, pero no podemos evitar la participación de nuestro cerebro en esa ejecución evolutiva en la que existe un interés por hacerse a una interpretación de lo que son las vidas de los demás a partir de lo que representan o padecen.

¿Cómo nos conectamos con los demás? Los vínculos sociales, desde la infancia, ejercen un papel fundamental en el desarrollo de nuestros cerebros. Nos vemos obligados a entender a los demás y, en medio de todo ese enrollo, tratar también de entendernos a nosotros mismos. Suena fácil, pero no lo es. Millones de años de esfuerzo se han puesto en cocción para lograr, a las buenas y a las malas, que nos entendamos, nos comuniquemos, nos hagamos bellas o miserables la vida. Relaciones humanas por doquier, con todos los pros y los contras que ellas puedan suscitar. Incluso con todos los cambios que puedan sentirse al hablar de ellas en determinados momentos de la existencia.

Las narrativas invocan una fórmula para acercarnos a las relaciones con los demás. Los modos en los cuales los espectadores de cine respondemos a lo que les ocurre a los personajes son marcos de referencia para activar las sutiles condiciones con las que encaramos la vida real y las relaciones. Se hace visible que las respuestas humanas no pasan primero por el intelecto y la academia y, luego, por el cerebro y sus misteriosas condiciones. Todo lo que ocurre en ese proceso de identificación no es realmente conocimiento



—a no ser que lo teorizamos como se hace en escritos como este—, es, más bien, parte del modo económico en el que el cerebro apoya y reconoce el mundo exterior. ¿Y por qué la mención a un “modo económico”?, podría usted preguntarme. Lo digo así porque ocurre sin que usted realmente se dé cuenta de ello, tras bambalinas. Es como si el cerebro continuamente dijera: “No te preocupes, yo me encargo. Simplemente vive y relaciónate”.

Muchas de las cosas que a veces se consideran como parte de los vicios de la humanidad vienen siendo analizadas de otra manera. En las últimas décadas, la neurociencia y sus investigaciones nos han logrado aclarar que no hay sociedades más intrigantes que otras, que no hay pueblos más chismosos que otros, que no hay hombres y mujeres más o menos conectados con los dramas de los vecinos. Es un hecho social el que nos despierten curiosidad las vidas de los demás porque gracias a ellas nuestro cerebro se hace a pequeños marcos de referencia para entender cómo va la vida y cuáles son las sutilezas del comportamiento humano. Por lo mismo se hace mucho más comprensible que, en términos generales, la gente consume mucho más las frivolidades del mundo de la farándula y las intrigas que pueden padecer los personajes de la vida pública que lo verdaderamente importante en torno a sus vidas y profesiones. En tal sentido, siempre han tenido razón los filósofos que han dicho y repetido que somos seres de la historia.

Nuestro arribo al mundo, pues, no está anclado en la nada. No solo es ineludible el hecho de que nos conectemos de inmediato con un tiempo y un espacio históricos, sino que venimos con una condición establecida (y evolutiva) que nos empuja a querer comprender en cada momento lo que ha sido, es y podría ser la sociedad. Ese empujón no es parte de nuestra voluntad, es, más bien, un registro de los imperativos de la evolución que nos llevan, de su cuenta, en su propia embarcación. El gusto por lo que pasa en las pantallas de cine, en la televisión, en el teatro, es una extensión de la fascinación que nos despiertan las historias de las vidas ajenas y cómo en ellas las personas resuelven la aventura de vivir.

Bien es sabido, por ejemplo, que en los momentos en los que el corazón sufre algún quebranto y todas las emociones se diluyen en la tristeza ante la pérdida de un ser amado, lo menos que se puede recetar es que el doliente se acerque a películas en las que se le aliente más la ilusión o el dolor. No solo no es recomendable, sino que sería como desearle a aquella persona un tóxico adicional que haga que su mente cometa errores fruto del desespero y del mal encaminamiento de su situación. Todos somos personas que necesitamos de cuando en cuando una brújula. Al requerirla, acudimos a



otras voces, a una buena conversación, a un buen amigo que nos dé algo de luz. Las narraciones, la poesía, lo que se cuenta desde el cine y la televisión son también horizontes en los que se despliega la necesaria brújula. Y su aliento es tan fuerte que logra que en su encuentro nos sonrojemos y lleguemos a los humanos fenómenos de la risa y el llanto.

Así las cosas, lo que los espectadores sentimos está soportado en una base que resulta ser más fuerte de lo que se pensaba. Si no tiene que ver con la voluntad ni con el hecho de que sencillamente nos gusten, nuestra identificación con las historias está atravesada por un juego en el que la evolución de nuestro cerebro pone una parte de su estructura de aprendizaje sobre la mesa. Ahora sabemos mucho más que antes al respecto. El desarrollo del córtex prefrontal durante el largo proceso de cambios y desafíos que ha vivido la especie ha naturalizado las respuestas y condiciones bajo las cuales se interpreta la vida social. La empatía, la conmiseración, la solidaridad, la vergüenza, la atracción y la repulsión tienen mecanismos biológicos de presentación y, hoy en día, de representación. Cada semana que va pasando, más detalles se brindan sobre cómo es que pensamos e interpretamos el mundo y la sociedad. Los datos y los estudios presentan, a la par, una cartografía en la que, como regiones de la vieja geografía del atlas, vemos al cerebro y sus zonas de identificación con el mundo y con la realidad. Obviamente, también con la ficción.

Es de este modo en el que vamos comprendiendo nuestra naturaleza “histórica”, que yo prefiero sugerir como naturaleza narrativa, si bien en términos coloquiales es una naturaleza chismosa. Las historias de los demás, las vidas de los otros, son un espectáculo abierto a la comprensión de nuestros propios vacíos. Robin Dunbar ha escrito uno de los libros más provechosos sobre este mismo asunto. *Grooming, Gossip and the Evolution of Language* (1997), aunque aún, a la fecha, no tiene versión en español, es uno de los acercamientos más honrosos a la naturaleza evolutiva del chisme, la difamación, los procesos de vida social y de interpretación de las vidas ajenas a través de la ventana (real o ficticia) en las que las vemos. ¿De dónde más podríamos tomar un marco útil de referencia acerca de lo que debe ser la vida que en lo que los demás hacen o dejan de hacer? Lo dicho, parece un aspecto demasiado vil de la naturaleza humana, pero nadie nos había advertido que el cerebro adopta caminos que nos iban a parecer tan infames.

Cada día me convengo más de la urgencia de ir comprendiendo mejor todos estos revolucionarios aspectos de la naturaleza evolutiva del pensamiento humano y de las “tuercas y mecanismos” que hay en la antesala de la reflexión. Sin embargo, y dada la naturaleza de este ensayo, prefiero



abordar este tipo de asuntos desde una posición mucho más cercana a lo que he visto y leído en buena parte de mi vida: películas, series y libros. En una novela como *El beso de la mujer araña* (1976), por ejemplo, el escritor argentino Manuel Puig ha querido construir una serie de conversaciones que se acercan a la vida y lo que esta pueda ser a través del cine. Se habla de todo; hay menciones a la situación política y a la existencia en la prisión, pues entre un par de presos van las charlas; pero lo más importante son las películas, el puente que permite encarar las reflexiones sobre todo lo demás. Puig no lo sabía, no tenía por qué saber lo que el cerebro hace para que esto sea así, pero el autor nos da una lección de lo que de una manera natural nos resulta atractivo: un chisme sobre otro chisme y sobre otro.

A este punto debo reconocer que siempre me ha llamado la atención la forma en que los seres humanos respondemos a los problemas que padecen los demás, tanto en la llamada vida real como en la ficción. La distancia que puede mediar en el grado de reconocimiento y hasta de conmoción es profundamente narrativa. Ha habido historias que generan lágrimas y reacciones inesperadas. Johann Goethe (2002), sin ir muy lejos, se sorprendió de los resultados que obtuvo su primera novela, *Die Leiden des jungen Werthers* (1774), al ser leída. *Las penas del joven Werther* es uno de los modelos característicos de lo que puede ser la identificación con un personaje. Los lectores no solo comprendían lo que sufría el muchacho enamorado al ver su corazón roto, sino que también, algunos, tomaron la fatídica decisión que también tomó aquel para resolver los sufrimientos radicalmente. A este fenómeno se le ha conocido como el efecto Werther, pero es seguro que la identificación trasciende la esfera del suicidio: orienta, sin quererlo, las decisiones que toman lectores y espectadores para otros acontecimientos de sus vidas.

La mirada que surge aquí sobre lo bueno y lo malo es una de las más inquietantes cuestiones de lo que podríamos llamar nuestra condición moral natural. En la pantalla podemos ver escenarios que nos hacen pensar de determinada manera y no dudamos en juzgar lo que los demás hacen. Para aclararlo me puedo valer de varias situaciones. En una película nos pueden mostrar a un hombre al que se le ve feliz con su esposa y con su hija tratando de sobrevivir a las penalidades de la vida cotidiana moderna. La falta de dinero aprieta el cuello, el estado de salud de la pequeña genera zozobra, los estudios inquietan, todo se presenta para que nos sintamos identificados con lo que pasa a la familia promedio. El padre demuestra cariño y verdadero coraje para hacerse cargo de las preocupaciones de sus mujeres. De inmediato lo juzgamos bueno, asumimos que su manera de actuar es hon-



rosa. Sin embargo, pasan los minutos y lo vemos coquetear con una mujer distinta de su esposa en la ruta del tren que lo lleva a su trabajo. La calamidad empieza a colarse en nuestra interpretación de lo que ocurre. Aquel esposo y padre no era tan bueno como parecía. De todas maneras, podemos decirnos a nosotros mismos, no es un criminal, pero tiene una conducta moral que, de un modo muy espontáneo, traducimos como reprochable. Además, porque es muy factible que ese hombre no vaya a regresar a su casa a contarles a su mujer y a su hija lo bien que se sintió librándose de sus preocupaciones por medio de entrar en contacto con una bella dama.

Esta es una anécdota tal vez más cotidiana de lo pensado; sin embargo, lo que narro se encuentra mejor perfilado en el comienzo de una película (basada, a la par, en una novela) titulada *Derailed* (Bonaventura, 2005). El libro es obra del escritor norteamericano James Siegel (2003); el filme es dirigido por el sueco Mikael Håfström. En ese marco planteado, ninguno puede quedar indiferente. De inmediato se encienden las alarmas morales y se comienza un juicio sobre el lugar que deben ocupar los personajes vistos a través de sus acciones o sus pasividades. La mente no se queda quieta. Debe hacer ruido sobre lo que percibe y exponer su punto de vista. En esto, ningún espectador es realmente muy original. Nos impactan las acciones de los demás así no se trate de la percepción de criminales o de santos. Y una vez más, debemos preguntarnos por qué pueden generarnos juicios tan rápidos lo que ocurre en el mundo de la ficción con personajes que nada tienen que ver con nosotros y con acciones que, a la vez, en nada nos afectan.

En tal sentido, la ruta de convivencia que nuestras sociedades han tomado es la clave para comprender la razón por la cual nuestra mente interpreta de manera automática casi todo lo que los demás hacen. Leda Cosmides y John Tooby, de la Universidad de California, apuntan que, como estrategia evolutiva, los cerebros se han adaptado para enfrentar moralmente a aquellos que no cumplen con las características de lo que debe ser hecho para beneficio social. En otras palabras, estamos muy prestos a señalar a aquellos que no actúan de manera efectiva para la sociedad, así sus acciones u omisiones no tengan consecuencias que realmente nos afecten. ¿Qué nos puede importar a nosotros –en el caso de Charles, protagonista de *Derailed*– la infidelidad que un personaje de ficción comete?, ¿por qué entonces nos impacta y nos invita a que tomemos una postura? Esto ocurre así porque nuestro interés por la moralidad de los demás es un asunto de supervivencia. Los códigos de conducta no cambian de la noche a la mañana, si bien se pueden acentuar o diluir en muchas concepciones religiosas o políticas;



los códigos de conducta son también estrategias de desarrollo mental para organizar la convivencia y la vida social. Y esto ha sido visto no solo entre los complejos seres humanos, sino entre muchas especies de animales que consolidan estilo de vida sin que exista un “manual” sobre cómo deberían vivir. En este y otros aspectos, la etología es una buena disciplina que fomenta una claridad sobre lo que son y pueden ser los diversos habitantes de este planeta.

Reconocer a los malos de las películas, identificarnos con los buenos, va mucho más allá de una simple conexión partidista con la defensa o el ataque de una idea. Reitero, no se trata de algo voluntario. Dispuestos como estamos a la vida social, nuestra mente se deja guiar fácilmente por lo que percibe, y señala y hasta puede castigar a quienes incumplen lo que debe hacerse o dejar de hacerse. En el caso de Charles, y en consonancia con Cosmides y Tooby, su comportamiento es el de un “estafador social”, un personaje que rompe el delgado hilo en el que se sostiene la vida social y la convivencia. Mírese bien que no se trata de que los personajes sean criminales que merezcan un escarnio público o una amonestación judicial, que sería el caso más visible de un desajuste social, sino que se trata del hecho de que somos guiados a juzgar las obras de los demás en consideración con lo que nuestra mente puede tener definido como un buen o un mal comportamiento social. Por descontando están las consecuencias de esta caracterización: en primer lugar, nos equivocamos continuamente en torno a nuestras impresiones y, en segundo lugar, todos estamos sujetos a ese mismo vaivén en el que terminamos, de igual manera, siendo sometidos a las miradas de los demás.

Juzgamos continuamente a los “estafadores sociales”. Los llamamos infieles, mala pagas, acosadores, vulgares, desaliñados, toscos, burleteros, canchales, tontos, perezosos, corrompidos, descontrolados. Al notarlos es muy difícil guardarse los juicios sobre ellos porque también es necesario ponerlos en evidencia. Supongamos que uno de ellos le ha quedado debiendo dinero; no mucho, pero lo suficiente como para no volver a confiar en él. Y supongamos, a la vez, que un buen amigo le pregunta por ese deudor porque a él también le ha pedido plata prestada. ¿Usted lo recomendaría? Muy probablemente usted hará lo mejor para evitar que su buen amigo le preste dinero a aquel denominado “estafador social”. Y así somos con todo. Lo que llama la atención es el hecho de que todos nos encontramos, para bien o para mal, en la perspectiva de ser estafadores sociales. Los juzgamos, es cierto, pero es natural que también los seamos nosotros mismos. Uno de los desafíos de la psicología evolutiva, anclada en las indagaciones sobre el



cerebro humano, es el de entender mejor por qué se dan las disociaciones entre lo que juzgamos en los demás y lo que no vemos en nosotros mismos. Seguramente, una vez más, estamos hablando de supervivencia, pero son muchas las aristas que se desprenden de este complejo mundo de perspectivas, expectativas, la realidad y la ficción.

El camino hacia la redención

El encuentro con la narrativa de la literatura y del cine nos ha llevado a reflexionar sobre la naturaleza de la mente y las condiciones evolutivas con la que ella enfrenta, sin mayor discernimiento, tanto la realidad como la ficción. Amén de esas reflexiones se despliega un universo de indagaciones que, estoy seguro, revitaliza los modos con los que se define al hombre, sus relaciones y el acercamiento al arte de siempre. De los momentos emblemáticos de la teoría poética y dramática de Aristóteles hasta nuestros días, son muchos los ejercicios de exploración sobre el devenir de las historias y cómo ellas determinan las vidas de los seres humanos. Hace tan solo unas cuantas décadas, la investigación sobre el cerebro, las hipótesis de la psicología social y de la psicología evolutiva, la perspectiva sociológica, antropológica y filosófica –en espíritu de integración con las novedades de la ciencia, la biología, la etología–, han traído un escenario inédito para, incluso, comprender mejor las clásicas disquisiciones sobre los modos en los que los autores, los públicos, los críticos y la sociedad en general se relaciona con las historias.

Nuestras mentes son frágiles y requieren atención. No por nada hoy se enfatizan las medidas que diversas instituciones deben atender para cuidar la salud mental de sus poblaciones. Pasamos por momentos en los que el uso de la tecnología supone también la llegada de retos extraordinarios para observar nuestras manías y resabios. Desde el cine y la literatura cada día se aprende más sobre ello. Los escritores admiten la fascinación que todos estos asuntos pueden despertarles. Gillian Flynn (2013), para mencionar un caso, es una autora que ha sabido moverse bien en las inquietantes aguas de la condición mental de sus personajes. En dos de sus más representativas obras, amplía las distorsiones, las vulnerabilidades, las sospechas e intrigas de sus tramas para conectarnos con las, ya mencionadas, habituales formas de denunciar moralmente lo que los demás hacen. Esas dos obras son *Sharp Objects* (2014) y *Gone Girl* (2013). Y las menciono porque también cuentan con respectivas adaptaciones filmicas que pueden ser más cercanas a los lectores del presente ensayo (Vallée, 2018; Fincher, 2014).



Figura 5. *Sharp Objects* (2014), Hbo.



Figura 6. *Gone Girl* (2013) de David Fincher.

Toda película –y por extensión toda obra narrativa– es un viaje mental, una aventura en la que se ponen en juego una serie de situaciones morales y evolutivas de las que ya hemos hecho una breve reseña. Definida así, al sentarse usted frente a una pantalla, usted expone lo que su cerebro ha madurado ser para un momento del tiempo. Y ahí radica nuestra vulnerabilidad. El cerebro es maleable y puede ser llevado a pensar de muy diversa manera a partir de lo que se le ofrece como percepción. Los grandes realizadores de la historia del cine lo intuían, aun Alfred Hitchcock lo menciona cuando habla de los enfoques del montaje cinematográfico, pero solo hace algunos se le viene dando a sus intuiciones mayor cuerpo disci-



plinar. Las imágenes generan reacciones que se conectan con la naturaleza de nuestra evolución y los elementos de una moral en desarrollo que nos hace juzgar sin filtro lo que pasa por nuestra retina. Sin que se nos diga literalmente cómo deben ser percibidos, a un lado exponemos a los héroes y a otro a los villanos. Construimos sin mayor esfuerzo una mitología particular a partir de cualquier universo narrativo.

De todas maneras, bajo este mismo esquema, somos propensos a los errores como si fuéramos frutas que no acaban de estar y que, en el momento de sentirse maduras, están al límite de dañarse. *Gone Girl* juega con esta sutileza. El libro y su respectiva película se vuelcan sobre nosotros para marcar nuestros prejuicios y la naturaleza misma de nuestras engañosas formas de ver a los demás. Nuestro juicio se activa rápidamente para determinar cuál debería ser el cauce que toman las víctimas y los victimarios. Sin embargo, es gracias a esta respuesta que la ficción logra imponer su fuerza y que la naturaleza humana pone en evidencia sus flaquezas.

A veces se asume con crudeza que hay seres con mentes extraordinarias y otros con una inteligencia diezmada. Y si bien esa es una forma natural de valorar –de juzgar, continuando con nuestra argumentación– a unos y a otros, lo cierto es que, sin importar nombres ni títulos, sin mención de sus invenciones, aportes y hallazgos o de sus desidias, desintereses y torpezas, no hay ser humano que pase como invulnerable ante lo que resultan ser las malas percepciones y las manipulaciones a las que puede verse sometido. Todos hemos conocido personas a las que, a pesar de su genialidad, llegan a sobrepasarle también sus errores. Y es natural que sea así. En tal sentido, también se hace impercedero el apotegma socrático: “Solo sé que nada sé”, pues el camino del conocimiento siempre está en construcción. Este rasgo elemental de la vida hace que el conocimiento y el aprendizaje sean valores fundamentales para realizar y sustentar una noción distinta de humanidad. En ella, dejamos de vernos como simples seres que están hechos para calmar sus apetitos biológicos y nos acercamos a una versión en la que podemos entendernos como mentes que se inquietan por conocerse a sí mismas.

Retornemos a *Gone Girl*. En el curso del filme, la narración condiciona nuestra mente para que encaremos la culpabilidad o la inocencia de un hombre que ha perdido a su esposa. Como no somos realmente autónomos para definir estas rutas, nos comportamos como espectadores que toman partido y echan sus apuestas sobre lo que ocurre en escena. Este fenómeno, guardando proporciones dramáticas, también se repite cuando asistimos a eventos deportivos en los que, dado el caso o la indiferencia, nos gusta



prever la victoria de los débiles o las injusticias contra ellos. Esos condicionantes mentales son fundamentales en la psicología del cine y por ello la edición y el montaje han advertido continuamente las señales particulares para cada género. En la película de David Fincher, *Gone Girl* (2014), la disposición de los elementos narrativos propios de la novela, como los manejos temporales, acentúan el reconocimiento de las inclinaciones de los espectadores y las expectativas que la mente alberga como si se tratara de tornillos esperando ser apretados. Lo incierto de las situaciones sociales afecta con contundencia lo que la mente quiere tener, casi que de inmediato, como resuelto. Solo es pensar en una buena conversación interrumpida o una noticia contada a medias: la mente queda reducida por la intriga y confrontada a llenar todos los vacíos. Buena parte de los trabajos cinematográficos inician con esta bondadosa muestra de poder.

Resolver el misterio de dónde puede encontrarse la esposa, la culpabilidad del marido en su desaparición, el papel de las familias de ambos, son, estos y más, eslabones de una misma cadena de expectativas mentales. La expansión de nuestro campo de observación de las vidas ajenas logra mostrarnos cuáles son los mecanismos de los que nos valemos para juzgarlas. Lo llamativo es que, sin darnos cuenta, en esta misma funcionalidad, somos presas fáciles de las más inteligentes manipulaciones. Un director que debutó en el año 2018, Aneesh Chaganty, también se la jugó con potestad en una historia en la que refleja todos los trucos que se dan en el diálogo entre las narraciones y los espectadores. *Searching* es una obra en la que la búsqueda de una hija da para que, en primer lugar, nos pongamos en el lugar del padre y, en segundo lugar, para que nos exaltemos y rindamos ante lo que se ofrece como condición de esa misma búsqueda. La forma en que podemos percibir algo o a alguien varía en relación con los modos

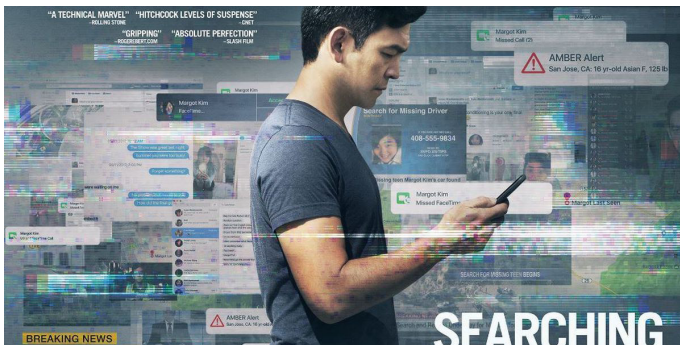


Figura 7. *Searching* (2018) de Aneesh Chaganty



en los que se nos plantea una historia o se nos muestran los personajes. No por nada ocurre que, en la misma vida cotidiana, unos y otros se lleven a sí mismos engañados a partir de una disposición de sus apariencias, palabras e historias. *Matchstick Men*, la película de Ridley Scott del año 2003, es una analogía potente de cómo puede verse una sociedad en la que los engaños son el común denominador.

Esto no es un descubrimiento que venga de la mano con los hallazgos en las investigaciones sobre el cerebro. Al contrario, estos estudios han logrado paulatinamente explicar por qué se producen estos fenómenos y cuáles podrían ser las razones que den cuenta de nuestra naturaleza. Los efectos en la gente siguen siendo los mismos, y si no los mismos, por lo menos parecidos. Las películas siguen y seguirán manteniendo una conexión profunda con sus espectadores e indicarán en estas formas de evaluar y determinar sus ideas. No se hace así solo en las últimas décadas. Hay múltiples historias en las que se refiere la convicción política con la que se llevaban películas (también obras de teatro) al público buscando madurar en él mayores precisiones en torno a ideas que quieren ser defendidas. No importa las doctrinas, todas han encontrado diversos cauces narrativos para ser publicitadas. En términos mucho más domésticos, todo profesor tiene las diez películas que sus alumnos deberían ver.

En medio de todo, hay una idea que es constante en la valoración de las narraciones. Esa idea es la de la redención. La identificación clásica con el héroe va de la mano con una condición natural que apunta hacia la posibilidad de que todos podamos triunfar, vencer, conquistar, enamorar, dejar de sufrir, en una sola palabra, redimir. Para mayores señas, además de las incontables películas en las que podemos sentir esa valoración, vale la pena acentuar que la historia de la salvación que define a buena parte de las religiones y credos de este planeta es una historia de redención. Nos hemos inspirado en una versión ideal de nosotros mismos en la redención de nuestra propia naturaleza resquebrajada, oscura, imperfecta. Nos atraen las historias y las imágenes en las que se puede advertir el resarcimiento, la reparación, la re-significación de la vida en la recuperación de una versión de nosotros mismos. Es por lo mismo por lo que se vuelve a creer en el amor o se activa la proyección de una victoria ante la noción ideal de un merecimiento.

Como la vida no nos plantea en sí misma una versión natural de la justicia o del mérito, pues nos hacemos a una versión de esas posibilidades en el desarrollo de nuestras historias. Cuando la gente advierte bajo la señal de una sentencia que “no hay mal que dure cien años ni cuerpo que



lo resista” o que “en esta Tierra todo se paga”, lo que hace es sustentar una idea de la realidad en la que la redención es un factor que juega un rol importante. Sea cierto o no que los males no duran más de cien años o que todas las deudas se pagan, es nuestra mente la que quiere que la realidad se defina en esos términos y por eso las historias que cumplen con esos designios redentores suelen ser las que mejor se conectan con los espectadores.

Si usted como lector piensa en este momento en la última película que lo hizo llorar y, a través de las lágrimas, comprender ese rasgo de nuestra emotividad, estoy más que seguro que se encontrará en el pensamiento en el que se narra una historia de redención. Alguien ofrece la vida, alguien se sacrifica, alguien a partir de un esfuerzo extraordinario comprende una dimensión de la victoria o de la derrota, alguien cambia de mentalidad para entrar a un escenario maravilloso de comprensión de la existencia. Todo eso puede ocurrir en las historias de redención que nos cautivan y nos subordinan porque nos gusta asumir que la vida puede y, es más, debe alcanzar esos códigos.

A mí se me ocurre pensar en una película como *Big Fish* (Burton, 2003). En ella se narra la vida de dos hombres (un padre y un hijo). En un marco de fantasía, el padre es un gran coleccionista de historias. Es un hombre entrañable al que le brotan las más extrañas narraciones para definir lo que ha sido su vida y su entorno. No ha tenido una vida sencilla, pero le gusta contar las cosas con un aire de extravagancia y exaltación por lo hecho que es difícil creerle lo que narra, pero también es difícil oponerse. El otro hombre, el hijo, creció en ese universo real maravilloso en el que el padre lo quiso insertar pero, a diferencia de este, se resiste a la fantasía. Esa resistencia es parte fundamental del alejamiento entre uno y otro. Y aunque al principio parece comprensible que el hijo se desengañe de la situación, pues ¿a quién le gusta vivir en un mundo de mentiras o de versiones exaltadas de la realidad?, lo cierto es que en la narración misma se van comprendiendo las razones que han hecho que el padre vea la vida de esa manera y por qué es justo que nosotros confiemos en la redención del hijo, un muchacho que regresa a casa para hallar el último abrazo.

Y ese es tan solo un ejemplo. Por donde se mire, el cine se ha atribuido la puesta a punto de ese engranaje entre lo ideal humano y el recorrido que todos deseamos/queremos/buscamos de un reencuentro, de una redención. Ese aliento no solo inspira, también conmueve. La fuerza de las narraciones en el cine alienta esa comprensión de la realidad que no por anhelada es innecesaria. Las películas de navidad, para no ir muy lejos,



Figura 8. *Big Fish* (2003) de Tim Burton.

son un peldaño más en ese acercamiento. En las antípodas del terror y del cine gore, que exploran una idea de la redención a partir de la lucha más violenta contra el mal, las películas de espíritu navideño machacan la fórmula de la redención para estimular un acercamiento a versiones mucho más consoladoras de lo que es la naturaleza humana. Se subrayan el perdón y la solidaridad, la comprensión y el ponerse en el lugar del otro, se remarcan las consideración sobre los mensajes de redención como grata receta para asumir el comportamiento humano desde y hacia y una perspectiva mucho más noble.

La nueva mitología

A los seres humanos nos viene muy bien la configuración de mitos. Los grandes aventureros que fundaron la sociología recogieron el testimonio expandido de que no hay sociedad ni cultura que sobreviva sin un intento de comprender y acercarse a la vida y la realidad a través de mitos. La mitología palpita en nosotros como una exigencia de configuración de lo que somos. En ese mismo sentido, tenemos la tendencia a sacralizar elementos cotidianos y brindarles sentidos que en realidad no tienen. A esta altura, me parece fundamental la revisión de los trabajos sociológicos y filosóficos de J. G. Frazer (*La rama dorada*, 2003) y de Wilhelm Dilthey (*Teoría de la concepción del mundo*, 1945), para quienes la noción de dotar de sentido la experiencia del absurdo pasa por el reconocimiento de una latencia en la mistificación de la realidad.



Hoy, como ya se ha advertido, desde la neurociencia se comprende aún más este tipo de latencia y se le dan características y rasgos sutiles y profundos. Sin embargo, con la mediación del cine, la aventura de esa perspectiva se puede notar ciertamente espléndida.

No aspiro a esta altura de mi ensayo a extenderme más de la cuenta. Confío abordar este atractivo asunto en próximas aventuras literarias, de ficción o no. Pero puedo acercar a los lectores que en este momento me acompañan a una disertación final sobre esa nueva mitología que el cine amplía y en la que la mente también encuentra una motivación natural.

Todos en algún momento hemos dedicado canciones, mensajes hechos melodías para sustentar las diversas emociones que alienta la idea del amor. Al hacerlo, nos servimos de una mitología del amor en la que nos apoyamos para caracterizar los sentimientos. Es como un mensaje universal en el que todos navegamos o naufragamos en diversas ocasiones. Lo mismo se puede decir hoy de la experiencia del cine. Compartimos películas, las recomendamos, buscamos verlas juntos mediante una afinidad que puede ser por un género filmico específico o por el hecho de darle mayores anécdotas a una relación. Inevitablemente, hoy hay muchas películas que nos llevan a pensar en otras personas. Y pensamos en los otros porque hemos compartido esa experiencia del filme o porque sospechamos que esa película que hemos visto valdría la pena que *esa* persona la viera. Nos movemos alrededor de las películas como sobre un catálogo de mitos que nos ayudan a comprender no solo situaciones humanas, sino temas y asuntos de niveles cada vez más profundos.

Y es nuestra propia diversidad el alimento del que las películas se sirven para reflejar esas visiones del mundo. Cada época, cada región del mundo, en la búsqueda de un ancla que permita establecer los valores de su personalidad, brinda los elementos con los cuales resolver el misterio de la realidad. En extensión y con todos los equívocos que esto pueda conllevar, nos educamos continuamente para comprender las visiones de nuestros ancestros. De unos podemos decir que vivían anclados en una interpretación mágico-religiosa, de otros, como en la Edad Media, decimos que abundaban en misticismos y epifanías. Muchos más cerca de nuestras generaciones, entendemos que ha habido una época (llamada comúnmente modernidad) en la que lo que se dice se pregona desde el soporte de la razón. Y como contraste, también a la mano, otros dicen que es al contrario y que debe privilegiarse la sin razón, no la construcción sino la deconstrucción (posmodernidad). En estos y, obviamente, muchos más territorios, es donde observamos las grandes mitologías que se ciernen sobre la construc-



ción del cine. Nuestras percepciones, sin darnos cuenta, interpretan una realidad planteada desde alguna de las visiones del mundo.

¿Qué ocurriría si no fuera así? No tendríamos base alguna para definir lo que vivimos. Ni siquiera la idea misma de que no hay una visión del mundo superior a las demás (como soporte fundamental del posmodernismo) logra sobrevivir por fuera de una concepción de la vida y de la realidad. Lo que sí es cierto es que pocos logran hacer el tránsito a través de su propia idea de la existencia para cuestionarla y relacionarla con las otras.

El cine, no obstante, ofrece formas de hacerlo. En la noción misma de que es una creación, el cine participa de la insubordinación y la representación de las mitologías de los conceptos del mundo. Volvemos, así, a la magia y al misticismo, a la ciencia y al dolor de la existencia, como si fueran cosecha de un mismo viñedo. En el cine nos acercamos, por ejemplo, a la religiosidad que se disemina en narraciones espirituales, espiritistas, religiosas, de terror, biográficas, morales, familiares, entre otras, y todas bajo una misma condición que yo ahora, humildemente, llamo mítica. Pero también ocurre de ese modo en lo fantástico y en lo científico, en lo rural y en lo urbano.

En ese desarrollo del cine, de común paso con el acontecer de las visiones del mundo, los seres humanos reivindican y cuestionan los soportes de su pensamiento. El espectador, aunque inconsciente de lo que se realiza como fenómeno fílmico, afronta sus convicciones y pone en discusión lo que ha sido incuestionable. Si se me permite el término, *suspende* el fervor de su propia mitología para acercarse a la que otros le proponen. Se configura una especial hibridación en la que las visiones del mundo se tocan y mutan.

Este tipo de conexiones pueden permanecer por el resto de la vida como atractivo juego en el que la creación y la contemplación se dignifican y combinan continuamente. Las retribuciones, las influencias y hasta los homenajes son parte fundamental de los ejercicios de narración en los que los amantes del cine y, por extensión, la sociedad, se ve inmersa. Por estos años, para no ir muy lejos, la conexión con historias en la gran pantalla y también en la televisión, tiene profundos alientos de aquella caracterización. La serie *Stranger Things*, que desde el 2016 pusieron a disposición del público los hermanos Duffer a través de la plataforma Netflix, resulta una gratísima muestra de esa continuación hegemónica de las visiones del mundo que se traslapan, se contemplan y mudan de piel. Lo que se puede ser visto como un homenaje de fantasía a los años ochenta (los creadores han hablado con su serie de “una carta de amor a los años ochenta”) es también la for-



mulación de todo un fenómeno social en el que el cine y sus dimensiones temporales y espaciales se consolidan. Mucho de lo que resulta ser el panteón de nuestros cultos, en libros, en películas, en música, en arte y hasta en política, comienza a tener una conexión con más y mayores cosas, porque de alguna manera, nada ha aparecido gratuitamente y en tal encadenamiento todas las visiones del mundo se pueden ir atravesando entre sí. Para no ir muy lejos, como ocurre también en una serie (Fuller & Green, 2017) y en su respectiva base, la novela *American Gods* (2013), de Neil Gaiman.



Figura 9. *Stranger Things* (2016-en curso), Netflix.



Figura 10. *American Gods* (2013), Amazon Prime.

Dioses y hombres, héroes y villanos, las diferentes variedades de cielos y de infiernos, los más tiernos ángeles y los más aterradores demonios (o a la inversa, porque también el diablo se da sus mañas), son parte hoy de nuestra mitología fílmica, una en la que en nuestra biblioteca pueden



pilotear aviones los personajes de la Liga de la Justicia o junto al nochero parquear una serie completa de autos y naves de Hotwheels o de Greenlight en las que se interpreta de inmediato que el cine es parte de nuestras vidas.

Los niños pueden también portar camisetas, gorras y accesorios de sus películas y personajes favoritos, como una ceremonia ritual de una cultura llamada pop, y las familias pueden programarse para hacer turismo en ciudades y locaciones en las que muy diversos filmes han tenido representación, como la conexión entre Madrid y Almodóvar o el bus TCM que recorre locaciones en New York.

Si esta civilización desapareciera y fuera hallada por un grupo de arqueólogos del futuro como restos de lo que por aquí pasó entre los siglos veinte y veintiuno, lo más seguro es que, sin darse cuenta, esos arqueólogos nos interpretarían a la luz de nuestros mitos filmicos, gran espacio en el que dioses y héroes tienen un aporte fundamental a nuestra razón de ser.

Referencias

- Casares, A. B. (1940). *La invención de Morel*. Argentina: Editorial Losada.
- Cosmides, L. & Tooby, J. (1993). Cognitive adaptations for social exchange. En: J. H. Barkow, L. Cosmides & J. Tooby (Ed.). *The Adapted Mind: Evolutionary Psychology and the Generation of Culture*. (Pp. 163-228). Oxford: University Press.
- Dilthey, W. (1945). *Teoría de la concepción del mundo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Dunbar, R. (1997). *Gossip and the Evolution of Language*. Londres: Faber & Faber.
- Flynn, G. (2013). *Perdida (Gone Girl, 2012)*. Bogotá: Random House Mondadori.
- Flynn, G. (2014). *Heridas abiertas (Sharp Objects, 2006)*. Bogotá: Random House Mondadori.
- Frazer, J. G. (2003). *La rama dorada*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Gaiman, N. (2013). *American Gods*. Barcelona: Roca Editorial de Libros.
- Goethe, J. W. (2002). *Las penas del joven Werther*. Madrid: Gredos, 2002.

Filmografía

- Babenco, H. (Director). Weisman, D. (Productor). (1985). *Kiss of the Spider Woman (El beso de la mujer araña)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Brasil: HB Filmes / FilmDallas Pictures.



- Burton, T. (Director). Cohen, B. (Productor). (2003). *Big Fish*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures, et al.
- Chaganty, A. (Director). Bekmambetov, T.; et al. (Productores). (2018). *Searching* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Bazekkevs Company / Stage 6 Films / Screen Gems.
- Duffer, M. & Duffer, R. (Directores). Shawn, L. & Cohen, D. (Productores). (2016). *Stranger Things*. [Serie de TV]. Estados Unidos: 21 Laps Entertainment / Netflix.
- Fincher, D. (Director). Dixon, L. (Productor). (2014). *Gone Girl*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox / Regency Enterprises / Pacific Standard.
- Fuller, B. & Green, M. (Creadores). Fuller, B.; et al. (Productores). (2017). *American Gods*. [Serie de TV]. Toronto: Estados Unidos: Amazon Prime Video / STARZ.
- Håfström, M. (Director). Bonaventura, L. (Productor). (2005). *Derailed (Descarrilados)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Weinstein Company / Miramax.
- Leone, S. (Director). Colombo, A.; Giorgio-Papi, G. & Santini, P. (Productores). (1964). *Per un pugno di dollari (Por un puñado de dólares)*. [Cinta cinematográfica]. Italia / España / Alemania Occidental: Constantin Films Produktion / Jolly Film / Ocean Films.
- Leone, S. (Director). Grimaldi, A. & González, A. (Productores). (1965). *Per qualche dollaro in più (La muerte tenía un precio)*. [Cinta cinematográfica]. Italia / España / Alemania Occidental: Produzioni Europee Associati (PEA).
- Leone, S. (Director). Grimaldi, A.; et al. (Productores). (1966). *Il buono, il brutto, il cattivo (El bueno, el malo y el feo)*. [Cinta cinematográfica]. Italia / España, Alemania del Oeste (RFA): Produzioni Europee Associati (PEA) / Arturo González P.C / Constantin Film.
- Scott, R. (Director). Scott, R. (Productor). (2003). *Matchstick Men (Los impostores [España]; Los tramposos [Hispanoamérica])*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Image Movers / Scott Free Productions.
- Shadyac, T. (Director). Farrell, M.; et al. (Productores). (1998). *Patch Adams*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Studios.
- Vallée, J. M. (Director). Auge, D. (Productor). (2018). *Sharp Objects*. [Serie de TV]. Estados Unidos: HBO.
- Van-Sant, G. (Director). Bender, L. (Productor). (1997). *Good Will Hunting (El indomable Will Hunting)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lawrence Bender Productions / Miramax.
- Vidal, M. (Presentadora). Moreno-Duran, R. H. (Productor). (1992). *Palabra Mayor*. Entrevista con Adolfo Bioy Casares. [Programa de televisión]. Bogotá: Señal Colombia.



- Ward, V. (Director). Deutsch, S.; Bain, B. & Bass, R. (Productores). (1998). *What Dreams May Come (Más allá de los sueños)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Polygram Filmed Entertainment.
- Weir, P. (Director). Haft, S.; Witt, P. J. & Thom, T. (Productores). (1989). *Dead Poets Society (El club de los poetas muertos [España]; La sociedad de los poetas muertos [Hispanoamérica])*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Tothstone Pictures.
- Zemeckis, R. (Director). Canton, N. (Productor). (1985). *Back to the Future (Regreso al futuro [España]; Volver al futuro [Hispanoamérica])*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Amblin Entertainment / Universal Studios.





La belleza: guardiana de lo secreto.

Cuando el cine de terror produce melancolía

Augusto Ramírez López¹

Resumen:

Este capítulo trata de descubrir qué papel juega la belleza dentro de la categoría de terror. El interés es ahondar en la definición de lo bello, descifrarlo y situarlo dentro de lo terrorífico. Como punto de partida se reconoce que el papel que juega el espectador, al enfrentarse al cine de terror, es vital pues adquiere relevancia en la medida que es atraído y seducido por la película misma y puesto en concordancia con sus propias ideas y creencias; punto elemental para encontrar esos significados de lo bello dentro del género.

Palabras clave: Belleza; Terror; Melancolía; Cine; Siniestro.

A lo largo de la historia, lo bello ha sido relacionado con lo bueno, con la felicidad, con lo moralmente adecuado, con la verdad, con la justicia, con lo políticamente correcto, lo simétrico, lo sublime, lo espiritual, lo soberbio, lo nítido y lo pulcro. Hegel, por ejemplo, despreciaba la naturaleza y aseguraba que lo bello solo podía encontrarse en la obra de arte; lo justificaba porque el arte nace del espíritu y lo natural solamente es reflejo de lo espiritual.

¹ Comunicador Social y Periodista, Universidad de Manizales. Magister en Filosofía, Universidad de Caldas. Profesor catedrático de las Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales en el Núcleo del Lenguaje Audiovisual. Integrante del Grupo de Investigaciones de la Comunicación, Universidad de Manizales. Correo electrónico: arlopez@uanizales.edu.co



Para Platón el proceso de la belleza nace en el objeto, este, por decirlo de algún modo, lo detona, pero es en la idea que el hombre tiene del objeto donde se empieza a cristalizar la belleza; esta pasa por un proceso espiritual-intelectual y llega a ser solamente contemplación. Este concepto también lo aplicaba a *lo bueno*, siendo ambos prácticamente sinónimos.



Santo Tomás retoma esos pensamientos sobre dicha relación y separa lo bueno de lo bello, siendo lo bello lo que se contempla mientras que lo bueno es lo que se desea. Lo bueno se satisface al poseerlo y lo bello al contemplarlo.

Kant (1790) sigue en esta misma línea y diferencia lo bello de lo agradable. Lo agradable es aquello que se disfruta por los sentidos, es esa sensación que produce placer y tal sentimiento se halla en la persona; es el objeto quien detona la sensación pero es al sujeto al que le agrada.

Por otra parte, lo bueno es eso que agrada mediado por la razón, por el concepto, si se quiere, siguiendo a Platón, por el espíritu. Incluso Kant sostiene que se puede desconocer la utilidad del objeto y aun así ser bello; la belleza se da de forma inmediata, mientras que lo bueno se puede volver bueno en la medida que se conoce. Lo bello no tiene fin en sí mismo y la belleza es lo que resulta de apreciar el objeto con la mente. En resumen, para Kant:

Lo agradable significa para todo hombre lo que le proporciona placer; lo bello, lo que simplemente le agrada; lo bueno, lo que estima y aprueba; es decir, aquello a que concede un valor objetivo. Existe también lo agradable para los seres desprovistos de razón como los animales; lo bello no existe más que para los hombres, es decir, para los seres sensibles, y al mismo tiempo razonables; lo bueno existe para todo ser razonable en general (1790, p. 32).

Umberto Eco desarrolla esta idea en su libro *Historia de la Belleza*. Define lo bueno como aquello que queremos poseer, "...es un bien aquello que



estimula nuestro deseo” (2010, p. 10), y esto se puede aplicar a objetos, a ideas que quisiéramos apropiarnos u obras virtuosas que ojalá fuera de nuestra autoría; incluso pueden incluirse los sacrificios por una *buena* causa.

Ahora bien, la belleza sería lo que no nos genera sentimiento de posesión, lo que nos agrada por lo que es; lo bello nos parece bello independientemente de que sea nuestro o de otro o de nadie, por lo tanto, el sentimiento de lo bello difiere plenamente del deseo. Este concepto de belleza, que exige contemplación y que es objeto de deseo, no se aprende, no se va descubriendo si no que emerge súbitamente. No obstante, la mente debe estar ahí para observarlo, escucharlo, apreciarlo; todo esto desemboca en reflexión. Nos encontramos, entonces, con que la belleza ofrece resistencia. En ella se da una batalla entre el objeto detonante y la mente que va develando lentamente sensaciones de ese objeto, tratando de entender la reacción.

Pero, últimamente, esa resistencia ha ido desapareciendo paulatinamente. Basta fijarse en la inmediatez que acarrear las redes sociales, las historias de *Instagram* o *Facebook*, los mensajes en 140 caracteres, los *videoclips* de música urbana. Todo pasa estrepitosamente, las imágenes no se asimilan, no se aprecian. El mensaje es comprensible y efectivo, pero se torna inocuo si no tenemos el tiempo y la disposición para que la belleza aparezca gracias a la contemplación. Lo bello se torna escaso hoy día.

Lo bello ha perdido esa mística del espíritu y ahora se cuenta en *likes*, acumulaciones efímeras de reacciones sin reflexión. Hoy los objetos son tocados, los centros comerciales tienen pianos y cualquiera se convierte en Chopin, el muralismo se tomó cualquier pared convirtiendo las obras en parte del paisaje. Los teléfonos móviles graduaron a todos de fotógrafos, incluso a chimpancés, y las modelos, musas, ahora son cualquier raza de felino disponible. Todo tratando de generar un efecto inmediato, el *me gusta*, y de distraer para evitar cualquier posibilidad de reflexión.

Los objetos hoy no tienen vértices, ni puntas, ni asperezas. Según Byung-Chul Han es porque: “...lo pulido transmite sólo una sensación agradable con la que no se puede asociar ningún sentido ni ninguna hondura: se agota en el ¡Wow!” (Han, 2015, p. 13). Lo bello ha sido desmitificado y ahora que puede tocarse ha perdido toda mística, tal vez porque está al alcance de todos. No se trata de que lo bello no esté al alcance de todos, sino que un juicio estético, para propiciar la belleza, presupone un distanciamiento contemplativo. Estar al alcance implica el ser tocado y esto se ha convertido en un problema: hay que mantener distancia con el objeto para mantener la mística.



Creo que esa mística radica en que la razón no puede abarcar por completo el objeto ni explicar plenamente lo que provoca, y ese juego mental reta mientras abruma; al no poder abarcarlo el sujeto mantiene su distancia. Hoy dicha distancia con los objetos no existe, la tecnología móvil hace que todo esté a la mano por lo que no hay condiciones para la belleza.

Siguiendo a Byung-Chul Han, el pulimiento y nitidez de los objetos de deseo hoy, que están reemplazando abruptamente lo bello, se están volviendo en rasgos donde los sujetos se ven reflejados. El *black mirror*, ese espejo negro de las pantallas apagadas, da la sensación de que todos te miran, no olvidemos que las ciudades y edificaciones se llenaron de cámaras. Nunca sabemos si esas cámaras funcionan o no pero siempre tratamos de actuar pulcramente, ser moralmente correctos, porque al creer que nos están mirando tenemos que ser agradables, no bellos.

Este planteamiento permite inferir que lo bello no es ni nítido, ni pulcro. Al ser inabarcable racionalmente, intocable se convierte en una agresión. Lo bello empieza a develar, así, que tiene algo oculto. La belleza opera como distractor, lo cual hace que el espectador no se percate que custodia un secreto.

Lo bello no es lo común. Si estuviera por todas partes desaparecería inmediatamente. No se encuentra en cada mirada. Si se busca tampoco se halla. Lo bello simplemente irrumpe. Por eso nos es extraño, lo cual es pista de que guarda un secreto. Nos vemos ante la primera causa de temor: el miedo a lo desconocido.

Tampoco dependemos de la belleza, podemos sobrevivir sin ella. No dependemos ni vital ni moral, ni políticamente de ella. Aparece donde menos se espera e impulsa a develar sus secretos, seduciendo a toda mente que quiera descifrarlos.

En conclusión, hasta aquí, la belleza es el velo de un secreto.

Lo sublime y lo siniestro

Si miramos lo sublime, según Kant, podemos decir que este concepto emerge cuando un sujeto contempla un objeto extremadamente grande, inabarcable por la mirada. Lo bello se tematiza como un objeto inabarcable desde el punto de vista estético, lo sublime lo es desde la física misma, opera a partir de la idea de lo ilimitado. Lo sublime sobrepasa cualquier posibilidad de predicción o de control. La experiencia estética de lo sublime se define como: algo incomprensible que un sujeto, infructuosamente,



trata de comprender. Tiene lugar una tensión entre el sujeto que busca lo inabarcable para su comprensión y control y, por otro lado, un fenómeno que supera cualquier intuición y razonamiento.

Al igual que en lo bello, se da una lucha entre el objeto y el sujeto, una lucha cognitiva que genera placer y, a la vez, una angustia por indeterminación. La diferencia es que en el primer caso la belleza es la que genera esa lucha, mientras en el segundo lo sublime supone el fracaso frente a lo inabarcable.

Kant nos da una pista para saber dónde encontrar estos fenómenos que despiertan el sentimiento de lo sublime. Tal no es otra que la naturaleza. Si convivimos cotidianamente con los fenómenos naturales, hasta el punto de la rutina, podemos predecir sus comportamientos. No obstante, en ocasiones el caos emerge y su grandeza, indefinible, nos perturba.

Para percibir lo sublime es necesaria la siguiente condición: estar fuera de peligro, observar el fenómeno sin sentimiento de vulnerabilidad. Por ejemplo, un huracán podría despertar el sentimiento de lo sublime solamente si el observador no está en peligro de ser alcanzado por dicho fenómeno natural. Se requiere de tranquilidad para tratar de entender lo que ocurre, para dar paso a la contemplación. “El que tiene miedo no puede juzgar de lo sublime de la naturaleza, como el que es dominado por la inclinación y el deseo no puede juzgar de lo bello” (Kant, 1790, p. 67)

Podríamos poner un segundo ejemplo. Si alguien mira una tormenta devastadora en un planeta cercano, con un telescopio, su situación es de total tranquilidad, en la seguridad de su observatorio. Sus conocimientos y su experiencia empírica impiden que este sujeto entienda el tipo de tormenta que está mirando. Empieza a tensionarse: disfruta lo que está viendo, incluso puede reconocer su belleza, sin embargo, siente incomodidad al no entender el fenómeno. Mientras más mira menos comprende; la incomodidad rápidamente se convierte en molestia.

Coloquemos un último ejemplo, quizás más cercano a nuestra cotidianidad. Nuestro sujeto ya no es un astrónomo sino un espectador de cine que puede mirar la tormenta, toparse con dinosaurios, hacer viajes interestelares, enamorarse de hermosas doncellas, extraviarse en lugares místicos, todo desde un lugar tranquilo, la butaca. Pero, si esas historias se tornan terroríficas, capaces de activar incomodidad rozamos la experiencia de lo sublime.

El espectador puede sentir miedo, pero no existe peligro real en el abrigo de la sala. Puede fantasear con la idea de una amenaza posible sin daño



alguno, pensar por ejemplo ¿qué le puede pasar a la humanidad en medio de una hecatombe nuclear? y, en consecuencia, sentir miedo como si la amenaza fuera real. Todo es posible porque para sentir miedo no se debe estar en peligro realmente, la idea es suficiente para activar tal emoción.

Ahora miremos lo siniestro (omninoso). Para Freud: "...lo ominoso es aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo, a lo familiar desde hace largo tiempo" (1955, p. 220). El pensador parte de la palabra alemana *Heimlich* que, en sus inicios, se refiere a lo íntimo y familiar, expresión opuesta a *Unheimlich* que hoy significa básicamente misterio. Ahora, si las contraponemos, *Unheimlich* supondría lo desconocido, lo oculto.



Entonces podríamos transitar fácilmente de *Heimlich* a *Unheimlich* cuando lo familiar e íntimo se nos vuelve desconocido, cuando lo más cercano se vuelve objeto portador de terror. Pero también aparece cuando lo familiar e íntimo se revela. Freud (1919) llega entonces a la conclusión de que lo siniestro sería lo que debía quedar oculto, secreto, pero sale a la luz, se manifiesta.

Eugenio Trías, filósofo español, analiza este ensayo de Freud y concluye que *Unheimlich* y *Heimlich* operan en el mismo sentido: "Velar lo divino, rodearlo de cierta *Unheimlichkeit* (misterio)" (1982, p. 34). Para el autor, lo siniestro es lo (*Unheimlich* o *Heimlich*) secreto o familiar que, a pesar de que debía mantenerse oculto, se ha revelado; es lo familiar que, ahora, se ha tornado extraño, "...algo que, al revelarse, se muestra en su faz siniestra, pese a ser, o precisamente por ser, en realidad, en profundidad, muy familiar, lo más propiamente familiar, íntimo, reconocible" (Trías, 1982, p. 34)

Lo siniestro es lo oculto que, por alguna razón, ha salido a la luz. No sabemos dónde se encuentra, pero sí tenemos la pista de qué es lo que lo cubre, lo vela: la belleza. Lo bello supone contemplación, apetito por descifrar el acertijo; su misterio radica en el acto de esconder lo que no logramos



saber con certeza cuando nos embargan las emociones. Trías piensa que el efecto estético únicamente aparece cuando se toma distancia con el objeto. Cuando lo bello cae, develando lo siniestro, en consecuencia, el efecto desaparece. Siguiendo al autor, la belleza es siempre un límite.

Podríamos decir que así nace el terror en el cine. Lo bello es "...el comienzo de lo terrible que aún puede soportarse" (Trías, 1982, p. 22). Y el arte, en este caso el cine de terror, se sitúa en una línea intermedia: debe revelar lo siniestro sin perder ese efecto estético. Entonces empieza un juego de erotismo, mostrar un poco sin develarlo todo, utilizar ese efecto de contemplación y cognición del espectador para que se acerque al objeto portador del miedo sin que este pierda belleza. El truco, en el cine de terror, está en llevar el espectador al límite de lo siniestro, mientras aún se siente atraído y obnubilado con la belleza del objeto portador del miedo.

Tratar de develar lo siniestro es un proceso que oscila entre lo real y lo imaginario. Reconocemos lo familiar, nos identificamos con algo real, pero nuestra mente fantasea porque queremos saber qué es lo que oculta, nos preguntamos por qué hay detrás del velo.

Lo que está velado

El terror nace en la ilustración entre el final del siglo XVII y el comienzo de la revolución francesa. Es una parte oscura de este proyecto. El denominado *siglo de la luz* se caracteriza por privilegiar la razón, la objetividad y la iluminación. La novela de terror emerge como contraposición a esta forma de pensamiento, que empieza desde la clandestinidad para explorar la subjetividad, los miedos, lo fantástico y lo irracional.

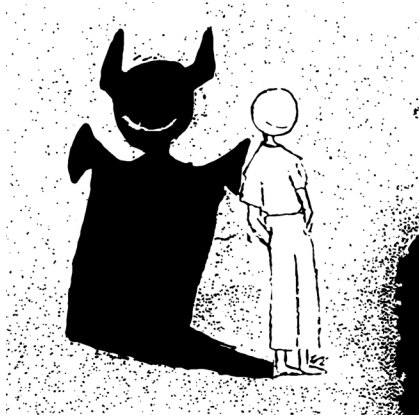
Lo mágico es connatural a lo humano. No desaparece por privilegiar la razón, así la demande la ciencia, el Estado o cualquier otra institución. Lo irracional es parte clave de individuos y sociedades. Esto se constata en el hecho de que seres mágicos o ideas irracionales son materia para el arte cargando un sentido propio que, con claridad, llega hasta el cine.

El miedo, el terror, el horror es un estado emocional vinculado a una dimensión cognitiva. Lo que puede asustar no es un objeto en sí mismo, sino las creencias y los pensamientos sobre él, los cuales depende de la historia del individuo, su educación, la sociedad donde se encuentra situado. Las características terroríficas son aprendidas y se inscriben en cada cultura, mientras que la respuesta física es una sensación que implica agitación, perturbación; se puede manifestar en el incremento de los latidos del corazón, el ritmo de la respiración, la sudoración, los calambres, las contraccio-



nes musculares, los chillidos o los gritos; helarse, temblar, paralizarse, sentir escalofríos e incluso náuseas, son respuestas al peligro que mentalmente es gatillado. Ningún estado físico específico representa una condición necesaria o suficiente para un estado emocional puntual; estos varían considerablemente por lo que es imposible identificar patrones y garantizar generalidades.

Lo que determina el miedo como emoción son las creencias que tiene cada una a partir de sus experiencias. En calidad de emoción, supone una exteriorización y un elemento que, sin duda, la activa; es el monstruo que, en palabras de Noël Carroll, sería: "...cualquier ser cuya existencia actual no se cree de acuerdo con la ciencia contemporánea" (2005, p. 70). Bajo esta idea, los dinosaurios y los extraterrestres serían también monstruos (a pesar de la evidencia científica). Al no ser contemporáneos se generan dudas sobre cómo se comportan y qué los motiva. Las personas no confían en lo desconocido. No tenemos clara la procedencia de los monstruos. Sea que vengan del espacio, de otro mundo, del más allá, del fondo del mar, de las profundidades de la tierra, siempre su origen es un misterio. Lejos de lo cotidiano, desafían la cultura y pueden llevar a la locura o los demás personajes.



También existen monstruos reales, aquellos que no son fruto de la imaginación y que miles de películas retratan a través de sus protagonistas. Puntualmente, violadores, asesinos en serie y genocidas que usan máscaras de seducción y se camuflan con el velo de la belleza para cautivar a sus víctimas. Es interesante reconocer que el monstruo adquiere rostro humano, lo cual lleva al hombre a ser parte de la categoría: monstruosidad. El monstruo, en este caso, se valora en términos morales. No sabemos su procedencia, ni motivaciones, ni extensiones, pero, a la vez, se nos hace familiar, cercano. El terror, así, se intensifica, actúa en la cognición. Cuando emerge lo siniestro en este tipo de monstruo humano, puede causar aún más terror que con cualquier ser deforme o asquiento.

Según Carroll las formas de construir un monstruo son tres: intersticiales, combinaciones y poseídos. *Intersticiales* (dos partes de un mismo cuerpo) o malentendidos categóricos, contradicciones, sin forma, incompleto. El



mejor ejemplo son los seres que están vivos y muertos a la vez: zombis, fantasmas, vampiros, momias. *Combinaciones* de animado-inanimado, que se tornan inclasificables e inconcebibles e indescriptibles, no encajan en la sociedad o en la naturaleza, por eso se refiere uno a ellos como eso o esa cosa. *Poseídos*, serían seres en un solo cuerpo, el poseedor y el poseído.

Dentro de las historias de terror, según Carroll, las estructuras simbólicas de los monstruos pueden usarse como método para potenciar el terror. Estas serían:

1. Fusión: trasgresión de las dimensiones categoriales. Por lo general, une categorías opuestas, muerto-vivo, dentro-afuera, insecto-humano, animado-inanimado. Sería un conflicto dentro de un mismo ser, ontológico y biológicamente opuesto.
2. Fisión: el mejor ejemplo es el hombre lobo. La fisión es homogénea mientras que la fisión se presenta en identidades diferentes. Desde el psicoanálisis se podría hablar de alter-egos. Se gesta un proceso de multiplicación, un personaje se divide en diferentes facetas y cada una representa algo distinto. Aquí se encuentra el *Doppelgänger* o doble fantasmagórico que es una multiplicación de los personajes. Entonces hay dos formas en que se presenta la fisión espacial, *Doppelgänger*, y fisión temporal, podrían ser *El hombre lobo* (Wagner, 1941) o *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (Robertson, 1920).
3. Magnificación: la idea es agrandar y potenciar, sobre todo cosas que, de por sí, ya son repugnantes, por ejemplo, seres que se arrastran o deslizan.
4. Masificación: aparece en objetos que nos amenazan, como hordas asesinas y repugnantes. Con tales se aumenta la amenaza notablemente, incluso si los seres no son repugnantes por sí solos, como en la película *Los Pájaros* de Alfred Hitchcock (1963).
5. Metonimia terrorífica: se usa para enfatizar la naturaleza impura y repugnante de las criaturas desde afuera, por ejemplo, ejércitos de ratas que acompañan a *Drácula* (Coppola, 1992).

Todas estas estrategias pueden estar veladas por la belleza y no comprometen la carga terrorífica de las historias.

La real academia de la lengua define el miedo como: “riesgo o daño real o imaginario.e la lengua estar realmente en peligro, o siente incomodidad al no entenderlo. mientras edo que Angustia por un riesgo o daño real o ima-



ginario”. Nos interesa retener la noción de imaginario en esta definición. La idea de estar en riesgo es suficiente para sentir miedo real. Carroll profundiza este tema cuando intenta solucionar la paradoja de la ficción en el arte. Se pregunta: ¿por qué sentimos miedo, indignación o empatía ante un elemento que, de antemano, sabemos es falso? Pensemos en la experiencia de ir a cine como ejemplo. Sabemos que estamos ante una ficción, pues conocemos el tráiler, los actores, el género, y no obstante la experiencia puede ser intensa.

Carroll plantea varias posibles soluciones a la paradoja que luego controvierte. Sin embargo, nos interesa la solución que se inclina por el terror como idea. Para empezar, sabemos que tenemos una empatía natural con amigos, familiares e incluso con la humanidad. Podemos apenarnos, indignarnos o conmocionarnos con situaciones que les pasan a otros. Esta conexión puede experimentarse con los personajes de ficción (sea en el cine o en la literatura); la intensidad no varía. Carroll denomina esta solución como *pensamiento acerca de las respuestas emocionales a la ficción*:

Tener una creencia es sostener una proposición asertivamente, tener un pensamiento es sostenerla no asertivamente. Tanto creencias como pensamientos tienen contenido proposicional. Pero en los pensamientos el contenido se mantiene sin compromiso de que sea el caso; tener una creencia es estar comprometido con la verdad de la proposición (2005, p. 177).

Un individuo puede asustarse a sí mismo solo con una idea, con un pensamiento. A pesar de estar en sitio seguro, tranquilo, mediante ideas conscientes de situaciones u objetos terroríficos el miedo puede aparecer, miedo real ante estímulos ausentes o, incluso, ficticios. Lo que emociona, lo que detona el sentimiento de miedo, es el contenido del pensamiento frente al estímulo y no el estímulo mismo. Ante un monstruo en la pantalla se siente una amenaza, pero no es directamente por el monstruo, sabemos que es falso; la idea de la amenaza nos genera miedo real. Podemos estar seguros que el monstruo no existe y de todos modos sentir pavor ante él.

En esta medida, las creencias no son condición para sentir el terror, pues si así fuera los creyentes saldrían corriendo de las salas de cine cuando hace la aparición Godzilla, por ejemplo. El resto de asistentes, no creyentes, no disfrutarían la película pues no sentirían ninguna emoción. Los pensamientos, en cambio, sí detonan las reacciones emocionales y ahí en ellos tiene lugar la experiencia estética cinematográfica.



El terror, como antes mencionamos, se manifiesta en el cuerpo: sudoración, temblor en las rodillas, angustia, dificultad para respirar, gritos repentinos. Pero todo es producto del pensamiento, no es un acto instintivo. Correr sí sería una reacción instintiva, pero seguir en el cine sintiendo miedo real, sin pararse de la silla, es una experiencia límite: disfrutamos de ese sentimiento.

Lo bello seductor

Lo bello deslumbra y enceguece, impidiendo observar lo que existe detrás, pues la belleza distrae la mirada y el pensamiento. Asimismo, Denis Dutton plantea la belleza como un proceso evolutivo, sustentando que los placeres y valores estéticos son universales y se encuentran grabados en la mente de cada persona como marca de la evolución. Igualmente, en una presentación para TED, Dutton afirma que: “La experiencia de la belleza es un componente en toda una serie de adaptaciones darwinianas. La belleza es un efecto adaptativo, que extendemos e intensificamos en la creación y disfrute de obras de arte y entretenimiento” (2016). Explica que la evolución funciona a través de dos mecanismos primarios: la selección natural y la selección sexual. La primera tiene que ver con las mutaciones, reacciones a lo cosas repugnantes, cambios en los órganos corporales. La segunda tiene que ver con quién se hace el apareamiento; la evolución depende de la necesidad de buscar pareja, seducir, y no de encontrar alimento.

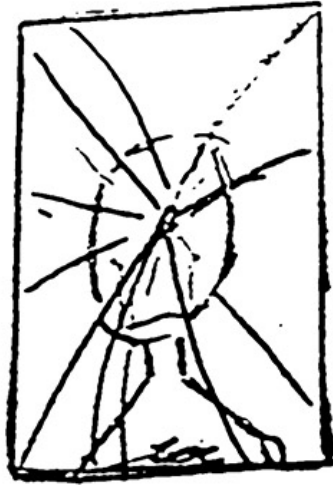
Dutton también plantea que personas de diferentes partes del mundo encuentran belleza en el mismo tipo de paisajes, lo que nos permite suponer que ese ideal no es creado por la experiencia subjetiva sino por las consecuencias de nuestra biología, ya que se hace parte de nuestra genética hasta generalizarse en nuestra especie. Ahora bien, este planteamiento también tiene sus matices si lo delineamos en términos de las cosas hechas por el hombre; pues nos parece bello aquello que está bien hecho, lo que virtuosamente se ha podido lograr. Pero eso no siempre implica contemplación frente a lo bello.

Por lo tanto, seducción y belleza no están completamente ligados desde el inicio; esta relación puede observarse en el terror de manera lineal: primero, lo bello deslumbra, segundo, el sujeto enceguecido encuentra una grieta por donde es posible llegar a develar lo que cubre la belleza; ese agujero opera como seducción. Lo bello en el terror exige que no todo quede cubierto, debe existir el agujero por donde puede escapar lo siniestro, lo cual guía la mirada mientras lo terrorífico se apodera de la pantalla y de noso-



tros. Simultáneamente, el velo erotiza, juega con el deseo del espectador, atrae, envuelve, seduce y al final es una trampa. La belleza en el terror tiene una abertura sutil por donde escapan todos los demonios y por donde se pierde quien contempla.

Creemos que esa grieta nos permite reconocer el embeleso en el que estamos, pero nos molesta porque da la sensación de que el objeto está incompleto, que la belleza está mutilada. Le ha pasado algo al objeto. El placer proviene de un intento por completarlo mentalmente y en ese proceso aparece el terror; se reconoce precisamente cuando notamos que la belleza es frágil, que lo que trata de esconder puede salir en cualquier momento sin dificultad.



Desde el momento que lo erótico se destaca respecto a lo bello, el terror se hace inminente. Ese es el verdadero terror psicológico, aquel que nos asusta con la sugestión, nos propone posibilidades y termina por abrumarnos. se es que se presenta el terror. uestra ' idea sobre lo terrormento sin repesilleza es fre proceso es que se presenta el terror. Se da lugar a lo siniestro cuando algo sentido y presentido, temido y secretamente deseado por el sujeto se hace realidad de forma súbita (Trías, 1982).

El verdadero terror que registramos en nuestras mentes, gracias a ideas sobre lo temible, es lo que la belleza ocultaba. Lo que golpea duramente en el razonamiento es que este terror no implica creencia.

Son, entonces, lo erótico y la seducción los primeros avisos de que lo siniestro va a convertirse en terrorífico. Lo bello agrietado es distractor, lo que nos enceguece como el cascabel de una serpiente mientras sus fauces nos atacan por la espalda inesperadamente.

Nos volvemos melancólicos

La melancolía históricamente ha estado relacionada con la bilis negra o atrabilis y su definición se ha enmarcado en lo médico y lo filosófico, incluso se ha pensado que es una condición inherente a los espíritus sensibles y elevados. Para los antiguos griegos y romanos, el cuerpo humano está



compuesto de cuatro humores: la sangre, la flema, la bilis (amarilla) y la bilis negra o atrabilis. Incluso, se creía que cada humor estaba relacionado con la personalidad: cuando un sujeto tenía exceso de sangre era amoroso y sociable, con exceso de flema se consideraba calmado, con exceso de bilis se pensaba que era temperamental y con exceso de bilis negra se tornaba melancólico.

Partiendo de las definiciones de los humores, y situándolas en nuestro tiempo, podríamos afirmar que la melancolía es un sentimiento de nostalgia por ausencia de algo que se tuvo. Es un anhelo de retorno. También aparece en el momento de duelo, cuando nos desilusionamos; es el dolor de recordar y la ausencia de algo querido. La melancolía también es esa nostalgia que regresa, como en el caso de la contemplación de la belleza, luego de sentir placer.

De igual manera, el terror que se despierta por un filme es algo que se siente desde la experiencia individual. Cuando una película nos presenta una situación terrorífica vivida o posible, evocarla nos genera terror.

En una película lo terrorífico es custodiado por lo bello. Su aparición comienza con la contemplación de la belleza que embelesa y que distrae, aunque intentemos encontrar sus razones. Entramos en dicho proceso intelectual e íntimo hasta que la belleza se torna en seducción. Queremos ver qué es lo que cubre la belleza, las formas desnudas que hay detrás. La razón ahora no trata de explicar porque no comprendemos lo bello sino qué es lo que esconde. En ese momento el terror emerge. Como vimos, no se trata del terror del sobresalto, del 'susto', ni de la reacción inmediata; es el terror de la idea. La razón pasó de tratar de entender lo bello y descubrir lo erótico a meditar sobre lo terrorífico. Con esa idea salimos de la sala.

Luego de este proceso aparece la melancolía, añoramos el placer del proceso que hace la razón. Ese sentimiento sobre lo bello y lo seductor se extraña, se extraña el placer de contemplar y el placer de dejarse seducir, estamos melancólicos.





El detonante del arte

En este apartado nos aproximamos al nacimiento de la tragedia de Nietzsche (1886) y sus conceptos de lo apolíneo y lo dionisiaco como fuerzas fundamentales de la cultura. Fuerzas que nos permiten auscultar el terror y la ensoñación mediante la ilusión para preguntarnos ¿cómo el arte (el cine en concreto) le pone velo al terror mediante la representación de lo bello? Estas categorías parten de los dioses griegos Apolo y Dionisio.

Apolo está ligado a la ensoñación, es el dios de la luz, del sol, de la música, la simetría, la serenidad y la razón. Dionisio representa la embriaguez, es el dios del vino y la fertilidad y encarna todos los excesos; es considerado como el dios que libera a través del éxtasis y la locura. Apolo organizaba la cultura y permitía un desarrollo moral y tranquilo de la vida; mediante el sueño y la ensoñación permitía la determinación de ideales o formas que se materializaban en la escultura y la pintura, pero de forma transfigurada, de tal mofo que la vida fuese más digna. En contraposición Dionisio, mediante la danza, la música y las orgías hacía que se perdiera dicha determinación (el individuo se convierte en una masa y el cuerpo y la razón ya no lo limitan entrando en un estado profundo de embriaguez). Podríamos decir que el arte dionisiaco es más simbólico ya que la representación del terror de vivir no puede hacerse directamente.

Estos dos estados están presentes en la naturaleza misma y su unión dio nacimiento a las tragedias en Grecia ya que estas representaban el dolor de la vida por medio del arte, haciendo posible vivir la vida, dotándola de sentido. El héroe de la tragedia soporta el peso trágico de la vida-muerte y por ser mostrado a través del arte se hace soportable pues se libera el dolor propio de vivir.

Vemos entonces cómo la belleza en la representación artística se convierte en ese velo que cubre el terror, el terror de la existencia misma. Ese velo, como filtro difusor, permite mirar a los ojos al terror mismo y salir indemnes del encuentro. En aquel momento ese velo se hace indispensable para poder enfrentar los temores y superarlos.

Tanto la vida apolínea como la dionisiaca son estados creadores, pueden producir obras artísticas y estas manifestaciones están unidas desde su origen pues son creadas por la misma fuerza de la vida que crea y destruye el tiempo. La vida permite el nacimiento y también permite la muerte, y en el medio queda el arte.



Nietzsche incluso lo plantea dentro de la categoría de ciencia estética proponiendo: “Mucho habremos ganado para la ciencia estética cuando hayamos llegado no sólo al discernimiento lógico, sino a la seguridad inmediata de la intuición de que el desarrollo continuado del arte está ligado a la duplicidad de lo apolíneo y lo dionisiaco” (1886, s. p.). Por lo tanto, el arte nace en esta dualidad, a partir de una lucha constante que también le concierne al cine.

Si ponemos en un mismo nivel a la tragedia griega y al cine empezamos a entender dos cosas: primero, el cine es hijo de la unión entre lo apolíneo y lo dionisiaco y, segundo, el cine nos permite acercarnos al terror gracias al velo de belleza que la misma unión crea. Esto nos conduce a comprender que el cine es arte dionisiaco cuando simboliza los terrores a través de monstruos, a través de mecanismos que activan estados de miedo. El arte dionisiaco permite ver todos esos elementos gracias al velo, es decir, gracias a la ilusión del cine, a las cámaras, a las interpretaciones y corporalidades de los actores. Pero a su vez el cine es apolíneo: son aproximadamente dos horas de *ensoñación* en las que los actores encarnan nuestros ideales. Las películas no son representaciones de la realidad sino que son transformaciones elevadas de la misma, es la vida transmutada.

La magia está en el público que acude a ese encuentro. En este caso, el filme afecta al espectador pero son las ideas del vidente quienes terminan la obra. La película, sus historias y personajes, el montaje y los contextos, detonan pensamientos que, sin darse cuenta, se articulan con ideas previas, deseos, gustos y fantasías que no afloran todo el tiempo pero que, en la idealización del espectáculo, salen a flote y generan los sentimientos, en este caso de terror.

Lauro Zavala lo define así:

La película, entonces, dice más sobre sus espectadores que sobre sus propios personajes. Casi podríamos decir que el cine habla a través de nosotros, mientras nosotros somos hablados a través del ritual de la seducción iniciática que es, como espacio liminar, una programada repetición del deseo (2003, p. 20).

Y dicho deseo, que explica el profesor Zavala, ocurre cuando el espectador se deja cautivar por la experiencia hipnótica de la proyección que pone en suspenso el mundo real pero que trae consigo ideas que generan sentimientos reales.

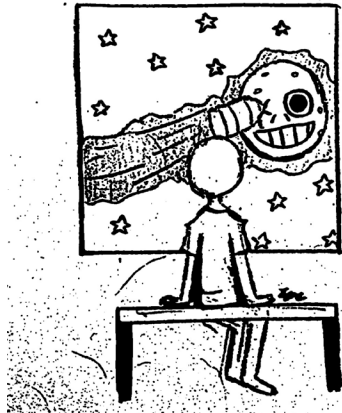


Ahora bien, el planteamiento de Nietzsche, con algunas variaciones, lo retoma Sigmund Freud (1955) para entender como el arte brota desde el hombre mismo. Esto nos ayuda a enmarcar al cine dentro de la categoría de arte. Freud plantea una relación triádica entre conciencia, pre-conciencia e inconsciencia como la generadora de la obra artística. La conciencia está en la parte superior de la pirámide, luego sigue la pre-conciencia y luego el inconsciente y su profundidad. Las tres son energía, fuerza biológica, pero es en la inconsciencia donde está la fuente central de toda la energía, compuesta por contenidos e ideas reprimidas por la conciencia. Siempre está tratando de salir, pero la *sociedad* la controla.

Las energías que no salen a flote no mueren, sino que se reprimen, se convierten en deseo escondido. El individuo busca alternativas que le ayuden a suplir esos deseos y es así como nace la obra de arte: opera a partir de deseos reprimidos que se subliman. La sublimación, entonces, transforma la energía del artista en productos generalmente aceptados por la sociedad.

En el caso del cine, el espectador siente lo mismo, pero de una manera diferente, pues no participa activamente de la creación, pero si se vincula emocionalmente transformando el filme en experiencias sensoriales cargadas de significados según sus ideas y su propia experiencia.

El arte es una lucha de energías que quieren salir y que son reflejo de una realidad personal que se mantiene oculta, por eso la belleza sirve de velo de lo escondido. En la obra de arte, en este caso el filme, el espectador se reconoce y reconoce la condición humana de la obra, encuentra lo dionisiaco y lo apolíneo. Enfrentarse a una obra de arte es encontrar una visión del mundo que es representada, no un reflejo exacto de la realidad, sino la exaltación de la misma; una que, a partir de ese momento, existe y vive independientemente del artista. Quien la carga de nuevos significados es el espectador. Al contemplarla realiza diferentes interpretaciones, a partir de los contextos, las nuevas experiencias, las simbologías y las relaciones encontradas. El arte habla del mundo, de lo que fue, de lo que es o lo que podría ser. Siempre la creación nace del mundo y vuelve





al mundo, nace de las energías del artista y su experiencia, y regresa a su origen cuando el espectador lo pone en su propia realidad.

Para concluir revisemos una poesía de Charles Baudelaire publicada en *Diarios íntimos. Cohetes. Mi corazón al desnudo* y traducida por Rafael Alberti, que nos puede dar una visión de lo bello y lo terrible:

He encontrado la definición de lo Bello, de lo para mi Bello.

Es algo ardiente y triste, una cosa un poco vaga, que abre paso a la conjetura. Voy, si se quiere, a aplicar mis ideas a un objeto sensible, por ejemplo, al objeto más interesante en la sociedad: a un rostro de mujer. Una cabeza seductora y bella, una cabeza de mujer, digo, es una cabeza que hace soñar a la vez –pero de una manera confusa– en voluptuosidades y tristeza; que arrastra una idea de melancolía, de lasitud, hasta de saciedad –esto es, una idea contraria, o sea un ardor, un deseo de vivir, asociado a un reflejo amargo como procedente de privación o desesperanza. El misterio, el pesar son también características de lo Bello.

Una hermosa cabeza de hombre no necesita arrastrar, a los ojos de otro hombre, claro es –pero quizás sí a los de una mujer–, esta idea de voluptuosidad, que en una cara femenina es una provocación tanto más atrayente cuanto más melancólico es el rostro. Pero esta cabeza contendrá. Además, algo triste y ardiente: deseos espirituales, ambiciones oscuramente rechazadas, la idea de una potencia gruñidora y sin empleo; algunas veces. La idea de una insensibilidad vengativa (porque no debemos olvidar el tipo ideal del dandy al hablar de esto); algunas veces también, el misterio, siendo ésta una de las características de belleza más interesantes; y en fin (para tener el valor de declarar hasta qué punto me siento moderno en estética), la desgracia. Yo no pretendo que la Alegría no pueda asociarse con la Belleza, pero digo que la alegría es uno de sus adornos más vulgares, mientras que la Melancolía es, por decirlo así, su ilustre compañera, llegando hasta el extremo de no concebir (¿será mi cerebro un espejo embrujado?) un tipo de Belleza donde no haya Dolor. Apoyado sobre –otros dirían obsesionado por– estas ideas, se piensa que me sería difícil no llegar a la conclusión de que el tipo más perfecto de Belleza viril es Satanás –a la manera de Milton.



En este viaje por la belleza, como custodia de lo terrorífico, vimos de qué manera se involucran muchos elementos expuestos en mayor o menor medida en el texto y otros muchos que faltaron por abordar. Podemos encontrar lo siniestro, lo sublime, lo monstruoso, lo misterioso y lo terrorífico detrás de la belleza y detrás de la pantalla de la sala de cine. Ir a cine también es velar, en este caso la realidad, escapar de la agreste rutina del mundo para poder soportarla. Vivimos por un tiempo en otro personaje, idealizamos nuestro posible comportamiento, soñamos, nos enamoramos y nos asustamos. Las dos horas dejan de ser dos horas y se convierten en días y semanas, o en ratos fugaces. Ese tiempo no se puede medir, sólo sentirse; ese tiempo tampoco se puede comparar, pues cada vez que asistimos a una película la experiencia se siente en soledad.

Es mejor entonces no definir la belleza, no tratar de categorizarla, solo sentirla, dejarse llevar por ella y perderse en su contemplación y esperar por lo que nos esconde. Afrontar con sosiego sus formas y disfrutarlas. No es enfermizo disfrutar lo terrorífico del arte. Por el contrario, es sentirse vivo, afianzar el mundo en el que vivimos y todo lo que tiene para ofrecernos. Vivir no es fácil, el mundo es atroz y ninguno saldrá vivo. Hacer consciente esa realidad nos hace soportable la existencia, incluso disfrutable. Lo bello es cruel pero nos hace humanos, luego sólo nos queda la melancolía.

Referencias

- Baudelaire, Ch. (s .f.). *Diarios íntimos. Cohetes. Mi corazón al desnudo*. Buenos Aires: Editorial Baje.
- Carroll, N. (1998). *Una filosofía del arte de masas*. Madrid: A. Machado Libros S.A.
- Carroll, N. (2005). *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid: A. Machado Libros S.A.
- Dutton, D. (2016). *A darwinian theory of beauty*. [Online]. Disponible en: <http://art-102.blogspot.com/2013/01/denis-dutton-darwinian-theory-of-beauty.html>
- Eco, U. (2010). *Historia de la belleza*. Barcelona: Penguin Random House.
- Freud, S. (1919). *Lo siniestro*. Librodot.com. Disponible en: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-23-Freud.LoSiniestro.pdf>
- Freud, S (1955). *Obras Completas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Han, B. (2015). *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder.
- Kant, I. (1790). *La Crítica del juicio*. Madrid: Del Cardo.



- Nietzsche, F. (1886). *El nacimiento de la tragedia*. (Proyecto Espartaco). Disponible en: http://www.maraserrano.com/MS/articulos/nietzsche1_elnacimientootragedia.pdf
- Trías, E. (1982). *Lo Bello y lo Simiestro*. México: Debolsillo Editorial.
- Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. Madrid: Ediciones J. C.

Filmografía

- Coppola, F. F. (Director). Coppola, F. F. (Productor). (1992). *Drácula*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: American Zoetrope / Columbia Pictures Corporation / Osiris Film.
- Hitchcock, A. (Director). Hitchcock, A. (Productor). (1963). *The Birds (Los Pájaros)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Alfred J. Hitchcock Productions.
- Robertson, J. (Director). Zukor, A. (Productor). (1920). *Dr. Jekyll and Mr. Hyde (El hombre y la bestia [España], El doctor y el monstruo [México])*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Famous Players / Lasky Corporation.
- Waggner, G. (Director). Waggner, G. (Productor). (1941). *The Wolf Man (El hombre lobo [Latinoamérica])*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Studios.





Arte, Muerte y Cine.

La estrategia del fantasma, la táctica del cadáver

Carlos Fernando Alvarado Duque¹

Resumen

Una de las preguntas que la humanidad mantiene vigente, a pesar del cambio de época, es si es posible vencer la muerte. Hasta la fecha, por lo menos materialmente, no parece posible. La alternativa ha sido combatirla en el territorio simbólico y, desde las primeras sepulturas, la imagen ha sido la clave para que la muerte no sea total. El cine, como casi todas las artes, nace y opera en asocio y contra la muerte. Por eso, el presente capítulo busca mostrar la manera en que la imagen cinematográfica combate la muerte física y amplifica la prolongación simbólica de la vida. En tal sentido, creemos que su estrategia y táctica, en particular en el cine autorreferencial, estriba en el fantasma y el cadáver. Ambas figuras suponen una puesta en suspenso del límite que separa al vivo del muerto, ya sea una imagen sin cuerpo, ya sea un cuerpo autómatas que emula la vida. Proponemos, así, una cinematografía de la muerte que se pone en obra a

1 Comunicador Social y Periodista de la Universidad de Manizales, Filósofo de la Universidad de Caldas, Especialista en Estética de la Universidad Nacional de Colombia, Magister en Filosofía de la Universidad de Caldas, Doctor en Filosofía de la Universidad de Antioquia. Profesor Titular de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales y Líder del Grupo de Investigaciones de la Comunicación. Su principal interés es el estudio de las múltiples relaciones entre la filosofía y el cine. Entre sus libros se encuentran: *Laberintos cinematográficos: estética del cine de autor* (2010); *La sala oscura y el mundo de las sombras: discusiones contemporáneas sobre cine* (2010); *Diferencia(s): adiós a la metafísica en los umbrales del cine* (2011); *Figuras del origen. Mitos, arquetipos y cine* (2011); *Hermenéutica y cine. Los tres rostros de Hermes, las tres máscaras del Kinema* (2012); *Geo-Logia(s) del cine. Acontecimiento, mediología y exterioridad* (2012); *Cinemas expandidos. Pliegues para profanar la realidad y Pantallas simuladas* (2016). *Las potencias filigráficas del cine* (2017); *Filosofía y cine. De Friedrich Nietzsche a David Lynch* (2018); *Re-Figurar el Cine. Retóricas en la historia del séptimo arte* (2019). Correo electrónico: cfulvarado@umanizales.edu.co



partir del análisis de cuatro filmes que, de diversos modos, operan como un meta-cine: *Peeping Tom*, *No te mueras sin decirme a dónde vas*, *The final cut* y *One cut of the dead*.

Palabras clave: Arte; Muerte; Cine de terror; Imágenes; Estudios de cine.

Una de los textos más celebres que describe el encanto del cine como nuevo invento, fue la nota periodística publicada, días después de la presentación pública de los primeros filmes de los hermanos Lumière, a finales de 1895. Seguramente, el periodista encargado de narrar su experiencia con las primeras imágenes en movimiento en el mundo de las sombras deseaba transmitir su fascinación con esta nueva y extraña máquina capaz de materializar fantasmas, como su importancia socio-cultural ya que podía mantenernos cerca de nuestros muertos. Su oda al naciente cine se centra, lo cual es oracular, en la idea de superar la mortalidad gracias a la imagen (esto no tenía nada de nuevo), gracias a que el movimiento-duración suponía un modo de retener la vida en su dinamismo:

La fotografía ha dejado de fijar la inmovilidad. Perpetúa la imagen del movimiento. La belleza de la invención reside en la novedad e ingeniosidad del aparato. Cuando todos puedan fotografiar a sus seres queridos, no ya en su forma inmóvil, sino en su movimiento, en su acción, en sus gestos familiares, con las palabras al filo de los labios, *la muerte dejara de ser absoluta* (Periódico Parisino *La Poste*, 30 de diciembre de 1895, Citado en Montiel, 1992, p. 14).

Lo clave de esta descripción radica en que el olfato periodístico se sintoniza con una lectura de naturaleza teórico-especulativa sobre el nuevo invento. Por una parte, anticipa la inclinación del cine sobre el tiempo. El movimiento opera siempre en términos de una duración. Las formas vistas sobre la pantalla deben leerse en términos dinámicos, lo cual desafía el estatismo que es connatural a las imágenes que anteceden al séptimo arte. Ahora, para nuestros intereses, lo clave de este relato sobre el cine está en su comprensión de la muerte. Se sugiere que la fotografía, por su naturaleza indicial, ha logrado mantener a los seres queridos entre nosotros después de morir. Pero ahora, gracias al movimiento-duración, un fragmento de la vida se logra retener gracias al séptimo arte. La muerte se vence (diremos nosotros fantasmalmente) como nunca antes había ocurrido. El cine representa un triunfo que otros sistemas han perseguido, hasta esta fecha, infructuosamente.



Tiempo después, el crítico Andre Bazin, en su famosa “*Ontología de la imagen fotográfica*”, amplifica las intuiciones periodísticas sobre la relación entre cine y muerte. Sugiriendo un posible psicoanálisis del arte, enfatiza en la idea de embalsamamiento de la muerte, propio de las prácticas funerarias egipcias (con el fin de conservar el cadáver), para mostrar el génesis de la imagen que, por diversas rutas, desemboca en la fotografía (base foto-sensible del cine). El arte, a partir de un intento por vencer el paso del tiempo, la muerte destructora, operará, por mucho tiempo, a partir de una dimensión mágica. Si bien el cine opera en una época de naturaleza mecánica, donde Prometeo es el modelo de cualquier ontología, todavía la imagen guarda para sí una forma de supervivencia asociada a la memoria, el registro, el monumento. No hay una relación mágica que se conserve en la imagen, como una emanación, como parte del cuerpo que ha perdido la vida. No obstante, la imagen sí opera, como si se tratara de una función semiótica, como un sustituto de una materialidad condenada a la caducidad:

Esas sombras grises o de color sepia, fantasmagóricas, casi ilegibles, no son ya los tradicionales retratos de familia, sino la presencia turbadora de vidas detenidas en su duración, liberadas de su destino, no por el prestigio del arte, sino en virtud de una mecánica impasible; porque la fotografía no crea –como el arte– la eternidad, sino que embalsama el tiempo; se limita a sustraerlo a su propia corrupción. En esta perspectiva, el cine se nos muestra como la realización en el tiempo de la objetividad fotográfica. El film no se limita a conservarnos el objeto detenido en un instante como queda fijado en el ámbar el cuerpo intacto de los insectos de una era remota, sino que libera el arte barroco de su catalepsia convulsiva. Por vez primera, la imagen de las cosas es también la de su duración: algo así como la momificación del cambio (Bazin, 2008, p. 29).

Queremos hacer un pequeño rodeo por las relaciones entre arte, muerte y cine porque, amparados en una posible génesis de la imagen, siempre en calidad de fantasma, tiene lugar un intento de superación de la finitud. El cine, creemos, como toda práctica artística ha operado continuando esta estrategia que varios autores han tematizado como consustancial a este particular modo de hacer un territorio. Su esfuerzo, sea mágico, representativo, estético, está destinado a hacer posible un hábitat que logre vencer la muerte. No cabe duda de su fuerza gravitacional cuando somos cons-



cientes de nuestra caducidad, de nuestra insignificante existencia en escala histórica, por no decir cósmica. Y las diferentes rutas del arte negocian a su manera con la muerte. El cine ha tenido, pensamos, una versión perversa de la parca que va desde su esfuerzo por dar cuerpo a fantasmas, hasta la visibilizarían del cadáver como vocación narrativa. Deseamos, en tal caso, proponer una *cinematografía de la muerte* (como una suerte de tributo y burla de la *antropología de la muerte*). Es decir, no nos interesa revisar cómo se representa la muerte en el cine. Queremos ver cómo el cine opera negociando con el límite que supone la cesación de la vida. La idea de cinematografiar, no queremos que se entienda como un retrato de Tánatos, sino como un ejercicio de intercambios con lo que la muerte supone para ganar potencias expresivas, para operar como un acontecimiento en el que la mortalidad es burlada a razón del temor que inspira.

La muerte en el origen

No nos cabe duda que Debray ha tematizado con claridad la génesis de la imagen asociada al proceso sepulcral. Sin la muerte, puede decirse, no habría imagen. En su origen yace un afán mágico-religioso de negar la finitud, de combatir el paso del tiempo, de recobrar (así sea un facsímil) a quien nos deja:

El nacimiento de la imagen está unido desde el principio a la muerte. Pero si la imagen arcaica surge de las tumbas, es como rechazo a la nada y para prolongar la vida. La plástica es un error domesticado. De ahí que a medida que se elimina a la muerte de la vida social, la imagen sea menos viva y menos vital nuestra necesidad de imágenes (Debray, 1994, p. 19).

Nuestro pensador se sintoniza con la oracular nota periodística sobre el cine como forma de no perder totalmente a nuestros seres queridos. Por eso realiza un cuidadoso trabajo arqueológico que revela la presencia de la imagen en la tumba como forma de resistencia. En tal medida, nos recuerda que el arte siempre nace como una forma fúnebre, los sepulcros ofician de museos, los difuntos son coleccionistas y las imágenes cifran un secreto que nadie puede conocer.

En esta misma línea la imagen oficia siempre como un doble. Desde un simple acto de duplicación, implica mantener una ausencia presente; opera como signo en términos de un sustituto que implica un desplazamiento del sentido (el cual siempre está en otro lugar). Tematizada como simulacro (marca que presentifica, como emanación, el cuerpo perdido) tiene la forma del fantasma:



El *eidolón* arcaico designa el alma del difunto que sale del cadáver en forma de sombra intangible, su doble, cuya naturaleza tenue, pero aún corpórea, facilita la figuración plástica. La imagen es la sombra, y la sombra es el nombre común del doble (Debray, 1994, p. 21).

Dicho con simpleza, la imagen carece de cuerpo, lo cual recuerda que opera como forma (como acto inmaterial). No es gratuito la tentación de pensar el cine como un territorio fantasmal, ni la vocación del psicoanálisis de pensar el inconsciente bajo esta figura espectral.

Pensemos, siguiendo a Debray, que las imágenes en movimiento, los bloques de movimiento-duración, nos han ofrecido un nuevo registro escópico. Gracias a su afán de vencer a la muerte, dan paso a la aparición de múltiples fantasmas que nos empujan a pensar, desde otro ángulo, la visibilidad. Lo visible y lo in-visible se remodelan siempre bajo el signo de Tánatos:

El más allá trae la meditación de un más acá. Sin un fondo invisible no hay forma visible. Sin la angustia de la precariedad no hay necesidad de monumento conmemorativo. Los inmortales no se hacen fotos unos a otros. Dios es luz, solo el hombre es fotografía. De nada se hace tantas fotos o películas como de aquello que se sabe que está amenazado de desaparición: fauna, flora, viejos barrios, fondos submarinos (Debray, 1994, p. 25).

La imagen cinematográfica, a pesar de estar ubicada en la época de la representación (que supone una distancia con la mediasfera mágica), supone una forma de negociación con lo visible que, si bien depende de la técnica, también activa la fuerza simbólica-arcaica. De allí que nos maravillamos con el plano-detalle que el ojo no alcanza, o con el ángulo de visión aéreo que nuestro cuerpo condicionado por la gravedad no puede.

El cine ubicado en una época que proclama la autonomía del arte gana autonomía respecto a las prácticas mágico-religiosas. Sin embargo, mantiene vigente el acto de hacer presente lo ausente, así ya no creamos, literalmente, que la muerte se supera físicamente. Ahora, se apuesta por una forma de inmortalidad que radica en la fuerza simbólica que la imagen depara. Estrategia como el recuerdo, permite otra relación con la mortalidad que, en muchos aspectos, busca la manutención de la dimensión incorporal. “Yo me protejo de la muerte del otro y de la mía por desdoblamiento, pero del doble, la muerte hecha imagen, no estoy seguro de poder desprender-



me. Lo que sirve para eliminar la angustia se vuelve angustioso” (Debray, 1994, p. 31). Salvaguardar el espíritu a través del cine permite esa extraña tensión fantasmal, pues pareciera que la dimensión material no nos importase, pero no podemos dejar de reconocer que el espectro siempre reclama un cuerpo. Por eso atesoramos las imágenes de múltiples maneras. Un extraño esfuerzo, posiblemente todavía mágico en la mediasfera artística, que hace de cualquier metonimia de las imágenes un fetiche de coleccionista. Guardamos cadáveres a través de este tipo de prácticas que sobrepasan la cinefilia y que el séptimo arte reproduce en sus maneras de operar.

In-Mortalidad Post-Moderna

El arte ha tenido que toparse con un contexto que ha desafiado tanto su valor mágico como su propia autonomía. El cine, expresión pionera de la industria cultural, es responsable, en gran parte, de este cambio de época que ha desembocado (aunque no por primera vez), en una necrología, en una proclama que anuncia la desaparición de lo artístico:

...la muerte del arte significa dos cosas: en un sentido fuerte y utópico, el fin del arte como hecho específico y separado del resto de la experiencia en una existencia rescatada y reintegrada; en un sentido débil o real, la estetización como extensión del dominio de los medios de comunicación de masas (Vattimo, 1994, p. 51).

Si bien no deseamos entrar en los resortes de esta discusión, si vale la pena señalar que la muerte opera como una cinta de *Moebius* que da origen y supone un final o una clausura. Diremos, para tomar distancia de esta lectura, que las muertes del arte, que sin duda han llegado, que el cine ha propiciado, suponen nuevos nacimientos. En nuestro caso, el cine nace de la muerte del arte, como en su momento la imagen nace del sepulcro humano. Muere el arte que tiene como estrategia la distancia y condena al fantasma (al doble) por estar lejos de quien contempla. El temor central yace en el tacto. Se tiene miedo de ser tocado por las imágenes. El séptimo arte opera, siempre profano respecto al museo, con una cercanía táctil (casi como una bala, como sugiere Vattimo) al espectador. Las imágenes nos agreden emanadas de la pantalla: proyectil-proyección. El primer plano que, virtualmente, supone poner al rostro del actor-personaje a pocos centímetros del rostro del espectador, alegoriza la necesidad de con-tacto. Los fantasmas cinematográficos reclaman incesantemente un cuerpo (el del espectador) y los que estamos en la sala (posiblemente sin confesarlo) deseamos ser poseídos.



Bauman, en un interesante ensayo sobre el arte líquido, sugiere que la muerte sigue siendo la base de las formas artísticas del presente. A partir de la post-modernidad en términos de discurso, nos dice que seguimos conservando el sueño de inmortalidad vivo, solo que, en el presente, opera con estrategias que sobrepasan el arte contemplativo. Nosotros diremos que el afán de in-mortalidad solo es posible gracias al macabro juego fantasmal de las imágenes que buscan posesión, como del trabajo con cadáveres que el cine propicia:

Para el arte la muerte no es ni un problema técnico ni un problema cualquiera. La mortalidad humana es la *raison d'être* del arte, su causa y su objeto. El arte nació y perdura desde la conciencia, una conciencia que sólo los seres humanos tenemos: que la muerte es un hecho que viene *dado* y que la inmortalidad ha de *fabricarse*, y una vez fabricada debe ser preservada día tras día (Bauman, 2007, p. 15).

Sin duda, conscientes de nuestra mortalidad (¿virtud o condena?) hemos de inventar formas de sobrevivir a nuestro cuerpo. El arte se ha encargado de darnos fantasmas para dicho cometido. Una forma de supervivencia puede yacer en la in-mortalidad de nuestra propia imagen, la estrategia del artista, dice nuestro pensador. Dejar huella (que es la base del fantasma), da paso a la supervivencia de la obra. Diremos que el filme deviene monumento y a través de él es posible la in-mortalidad. En este caso, el espectador entra en un circuito que sobrepasa su propia vida biológica en la negociación simbólica con los fantasmas activados en la imagen:

Las obras de arte no son ‘útiles’, ‘funcionales’; no sirven para asegurar la supervivencia del individuo. Antes, al contrario, su inmortalidad radica en que se alejan del metabolismo de la vida. El arte trasciende la mortalidad humana sólo en la medida en que logra escapar del celo acaparador de los mortales (Bauman, 2007, p. 17).

En tal sentido, el arte no se equipara a una estrategia de supervivencia técnica (como cazar o cultivar). Permite supervivencia porque nos ofrece otra perspectiva del cuerpo que, sin des-materializarlo, lo empuja a salir de su propia somaticidad. “El arte respira eternidad. Gracias al arte, una y otra vez la muerte queda reducida a su verdadera dimensión: es el *fin de la vida*, pero no el *límite* de lo humano” (Bauman, 2007, p. 17). Diremos que el arte post-moderno, del cual el cine se ha convertido en una coartada (por lo me-



nos una gran parte de él), mantiene una relación con la muerte orientada a sobrepasar la caducidad pero que remodela sus propios cánones. Ya no está interesado en una dinámica cósmica de base que debe emularse. No hay, en sus arcas, interés alguno por motivos universales. Si pensamos en la idea de Bauman de la in-mortalidad como fabricación, bien podemos reconocer que el cine opta por estrategias autorreferenciales, intertextuales, palimpsesticas para su supervivencia. Bien podemos pensar que la muerte en el cine como motor, siempre hace referencia, como intentaremos mostrar con nuestros casos de análisis, sobre su propia condición. El fantasma y el cadáver son tanto motivos narrativos, como gestos de pliegue de la imagen cinematográfica sobre su propia tradición. Y esto corresponde más a un ejercicio de autorreferencia (meta-cine) y de intertextualidad (historias que se cruzan una y otra vez en una gran enciclopedia) que cualquier otra forma.

La in-mortalidad que persiguen el arte post-moderno y el cine se decanta por el caos, por el dinamismo como base. No hay más en sus arcas el estatismo que buscaba fijar la forma, pues esta se gana en tanto se evade su cristalización.

La idea de un estado fijo, inmóvil, final, permanente nos parece tan extraña y absurda como la imagen de un viento que no sopla, un río que no fluye, una lluvia que no cae... En la vida feliz en la postmodernidad, cada uno de sus momentos *dura sólo un rato* hasta que llegue el próximo; y ningún umbral debería quedar cerrado una vez cruzado (Bauman, 2007, p. 19).

La eternidad genera terror en tanto supone la desaparición del cuerpo o la destrucción del fantasma, ya que este último, para durar, no podría generar ningún tipo de contacto. Sin duda por esto Bauman se resiste a pensar que el arte ofrezca promesas de eternidad pues de realizarse destruyen el flujo que es condición de la vida. Nosotros diremos que el gozo que supone el cine en este escenario (con toda su perversidad) radica en que nos lleva al limbo en que deseamos que nuestro cuerpo sobreviva a la muerte, que los fantasmas quieran nuestra corporalidad.

Ocultar la muerte, en-mascarar el vacío

Philippe Aries nos ha legado una fantástica antropología de la muerte que se basa en la modificación que se realiza, con el paso del tiempo, en relación con el cadáver. De su interesante trabajo, nos interesa una suerte



de negación de los restos que coincide con el último siglo (post-modernidad), basado, en gran medida, en una negación de la mortalidad. Literalmente, nos asegura el pensador, la muerte es un problema y, como tal, tiene dimensiones técnicas, médicas, burocráticas, sociales, etcétera. Son muchas las manifestaciones de este ocultamiento de la muerte. Por ejemplo, el cementerio comienza a desaparecer como lugar de hábitat para los dolientes, que ya no lo visitan por ser un recordatorio de la mortalidad. Quien está a punto de morir lo hace en instituciones médicas y no en casa con el abrigo de sus seres queridos (medicalización de la muerte). El cadáver se oculta a partir de ataúdes cerrados y, antes de que Tánatos llegue, el moribundo es aislado para una muerte solitaria en el hospital. Los rituales desaparecen para una tecnificación que desemboca en la destrucción del cadáver, reducido a cenizas, en lugares a los cuales no tienen acceso los dolientes. Sin duda, el cadáver, resto material, cuerpo sin espíritu, ha sido quien ha recibido en la modernidad la más dura afrenta. Por eso a lo mejor sea el arte un lugar de resistencia contra su desaparición. Aries nos dice que, en este sentido, Tánatos se disfraza y Eros se desnuda. Diremos nosotros que se trata, gracias a la tendencia del cine a hacer un territorio, de modificar la mirada para que el cadáver encuentre un lugar donde mantenerse. Lo clave, claro, es que su naturaleza será ambigua. Cargará tanto con la ausencia de vida como con la resistencia a morir. No en vano, el séptimo arte, ha sido un caldo de cultivo para el zombi, emblemática figura que exalta el cadáver.

La muerte ha sido descompuesta dividida en una serie de pequeñas etapas, de las cuales, en definitiva, no sabemos cuál constituye la muerte auténtica: aquella en la que se ha perdido la conciencia, o bien aquella otra en la que se ha perdido el último aliento. Todas esas pequeñas muertes silenciosas han reemplazado y difuminado la gran acción dramática de la muerte, y ya nadie tiene la fuerza o la paciencia de esperar durante semanas un momento que ha perdido una parte de su sentido (Aries, 2000, p. 85).

Deseamos pensar el problema de la muerte a partir de algunas herramientas que nos lega el psicoanálisis lacaniano y el trabajo sobre el cine, inspirado en el pensador francés, que elabora Žižek (2013). La razón no es otra que el reconocimiento de la muerte como una condición del arte para lidiar con lo real. Como hemos intentado sugerir, el arte nace de la muerte porque trata de expandir la vida más allá del cuerpo. En gran medida, tiene lugar una lucha con una realidad imposible de dominar a totalidad y cuya



única herramienta en contra, pareciera, es el trabajo simbólico. Zizek nos asegura que el cine es el medio que mejor ha logrado revelar los resortes del psicoanálisis lacaniano, perspectiva que ha tematizado el papel que el deseo posee en el modo en que el hombre enfrenta a lo real. Las imágenes en movimiento dan cuerpo a un arte perverso que nos enseña cómo desear. Lo clave es que, al operar en términos de ficción, hace de la pantalla un velo para lidiar con lo real. No habría, nos dice, mundo alguno sin esta mediación. Desear, señalar, opera como una suerte de herida sobre la realidad que genera una fisura para poder establecer con ella un proceso de intercambio. La gran ventaja radica en que como mecanismo artístico domestica lo real en el abrigo de la sala oscura sin lograr nunca un completo dominio de lo que aparece.

Lacan se interesa por un psicoanálisis del arte orbitando, al igual que Freud, sobre el proceso de sublimación (el cual supone una reorientación de la libido de un modo no sexual, una forma de hacer operar los fantasmas en un registro simbólico), pero no se interesa por psicoanalizar al artista a través de las obras. Su postura, alineada con su inclinación estructuralista, se decanta por pensar en el arte en términos textuales, como cadenas significantes que con diferentes estrategias (metafóricas-metonímicas) permiten que el sentido se condense o se desplace. Ahora, el trabajo del arte, diremos, supone, por lo menos en algunos de los seminarios de Lacan, una lucha contra lo real. No perdamos de vista que lo real para el psicoanalista supone principalmente un vacío. No puede concebirse como una determinación, ni tampoco como un espacio para ser llenado a través de procesos imaginarios y de mecanismos simbólicos. Mientras más avanza el proceso de simbolización, más retrocede lo real. Por eso se define siempre privativa.

Recalcati señala que Lacan propone una estética del vacío, una estética anamórfica y una estética de la escritura a lo largo de su obra. Nos llama la atención algunas ideas de la primera estética en tanto permite pensar el papel de la muerte. Entre muchos otros mecanismos, el arte supone un proceso de simbolización de lo real ya que lo real siempre conduce a una vacuidad. Ante la ausencia de rostros, en sentido nietzscheano, es necesario enmascarar. Eso hace el arte que, como sugeríamos, opera en un juego de cadenas de significantes para poder resistir el nihilismo de lo que escapa a tematización.

Si, en efecto, la obra de arte es una organización textual, una trama significativa que manifiesta una particular densidad semántica, esta organización de la obra no es solamente una



organización de significantes. Es más bien una organización significativa de una alteridad radical, extra-significante (Recalcati, 2006, p. 12.)

De esta forma, para Lacan el arte no opera en el registro simbólico como un movimiento en busca del sentido en la cadena, sino que se enfrenta al vacío tratando de obturarlo, de ofrecerle, a través de la herida, una suerte de máscara. Hay en ello, un exceso de goce, un tipo de terror que el arte procura domesticar, por eso la belleza juega como velo (en el sentido freudiano) para soportar, a través de una suerte de pantalla, lo intemmatizable. Pensemos cómo la vocación terrorífica del cine replica ese goce perverso sobre lo real:

La primera estética de Lacan convoca, en este sentido «nietzscheanamente», al arte como remedio defensivo en la confrontación con lo real. En este sentido la sublimación produce una vuelta al objeto, no tanto como resto de la operación significativa que cancela la Cosa, que pone la Cosa bajo la barra, sino más bien como índice de la Cosa. (Recalcati, 2006, p. 16).

Lacan nos señala que la muerte es base del orden simbólico. En el mismo sentido de Debray, creamos un sistema de signos para evocarla, controlarla, combatirla. Lapidariamente nos sugiere que lidiamos con ella cuando reconocemos que en la cadena significativa podemos desaparecer, cesar, des-hacer nuestro yo. Tanto como muerte física, primera muerte, o segunda muerte, muerte simbólica, esta condición de finitud implica un complejo proceso de negociación con lo real que supone la cercanía con el límite, el lugar en que ya no es posible ninguna tematización. La segunda muerte que supone la salida del lenguaje, el no poder estar más en la cadena significativa, empuja al arte a operar más allá de lo simbólico. Lo real par Lacan baraja sin corte alguno, no trabaja a través de diferencias y oposiciones como lo simbólico. “Llegamos ahora al límite donde el discurso desemboca en algo más allá de la significación, sobre el significante en lo real. Nunca sabremos, en la perfecta ambigüedad en que subsiste, lo que debe al matrimonio con el discurso” (Lacan, 1984, p. 200). Por ello el arte, que trabaja a partir de un sistema de inscripciones, genera cortes sobre lo real sin llegar a agotarlos. No encentra sentido alguno, porque la continuidad de lo real escapa de la dimensión semiótica. De allí la importancia de la cosa que, como hemos dicho, no responde a una simbolización, pero incluso, más allá, no es posible imaginar. Su presencia supone el goce como una forma de traspasar el principio de placer y conlleva a cierta forma de



sufrimiento. Por eso el arte es clave. Sobrepassando cualquier idea de armonía, nos lleva, en especial en el cine, hacia el goce que es capaz de generar malestar.

Ahora, Žizek ha insistido en cómo diversos filmes, todos ellos orbitando alrededor de diferentes expresiones de la muerte, siempre suponen una forma de relación con lo real que, en muchos casos, revelan la presencia de *La cosa*. Nuestra experiencia como espectadores, en obras como las de Hitchcock o Lynch, radica precisamente en esa herida que hace presentir cómo lo real irrumpe en el orden simbólico de la representación cinematográfica y, de muchos modos, revela la presencia de Tánatos. Nosotros diremos que toda esa irrupción bien se reconoce cuando los cuerpos son deconstruidos para tomar distancia de la simbolización que hemos hecho de ellos. Žizek sugiere que la idea de “órganos sin cuerpo” revela la presencia de lo real que irrumpe en lo artístico. Por ejemplo, la voz, que siempre es extraña al cuerpo, aparece disgregada de él o como si proviniera de un sitio extraño (a pesar de salir de la boca). Respecto a *Luces de Ciudad de Chaplin* señala:

La voz introduce una fisura en este universo preedípico de continuidad inmortal: funciona como un cuerpo extraño que mancha la superficie inocente del cuadro, una aparición fantasmal que nunca puede sujetarse a un objeto visual definido; y esto cambia toda la economía del deseo, la inocente vitalidad vulgar de la película muda se pierde, la presencia misma de la voz transforma la superficie visual en algo engañoso, en un señuelo: «El film era gozoso, inocente y sucio. Se transformará en obsesivo, fetichista y frío como el hielo». En otras palabras: el film era chaplinesco, se transformará en hitchcockiano (2013, p. 13).

Creemos que este tipo de análisis revela la necesidad del arte de poner en escena un cuerpo signado por síntomas de mortalidad que suponen la clausura de una falsa naturaleza que le ha sido impuesta. Por ello busca ser poseído de diferentes modos (historia de fantasmas) o recuperar su vitalidad (historias de zombis). En ambos casos el cuerpo, extraño, incómodo, genera cierto goce perverso al hacernos desear salir de él o regresar cuando está en peligro. En el fondo, arte y psicoanálisis coinciden en cierta necesidad de dominio sobre el cuerpo como forma de resistencia a su caducidad, como cura contra la muerte. Principalmente, diríamos, sin su negación, ya que puesto en pantalla, oficia de un cadáver que se niega a cualquier forma de ocultamiento presente en otras prácticas occidentales.



La muerte devenida imagen

Peeping Tom o el retrato de la muerte

Podemos decir que, tanto en Debray como en Lacan, la imagen tiene una relación dialéctica o de intercambio por la mirada. *Peeping Tom* (1960), película británica dirigida por Michael Powell, es un perturbador trabajo sobre el acto de mirar y la fuerza gravitacional de la imagen. No es gratuito que, casi finalizando el filme, un psiquiatra, con quien se topa el protagonista, mencione la escotofilia en términos de patología. Nuestro relato, que sin duda sería perfecto para un psicoanalista lacaniano, nos cuenta la historia de Mark, un joven que está obsesionado con capturar la mirada perfecta producto de una respuesta terrorífica. Por ello se convierte en un asesino en serie que busca retratar en cámara el miedo que sienten sus víctimas (todas mujeres) justo antes de ser asesinadas. Hijo de un científico, creció ante la cámara de su padre que experimentaba con él. Su cometido, documentar cómo el miedo afecta al cuerpo. Ya adulto, Mark no solo se obsesiona con el cine aficionado, sino que busca lo mismo que su padre por medio de la muerte. Pareciera que la muerte del padre es, simultáneamente, un modo de reemplazarlo hiperbólicamente.

Revisemos algunos elementos del filme que fácilmente se incluyen dentro del género de terror. Nuestro protagonista es un psicópata. La muerte, si bien no es su fin primordial, se convierte en la coartada para la imagen. En otras palabras, la imagen depende de la muerte, y solo es posible a razón de ella. Insiste, en varios tramos del filme, que desea hacer la película perfecta, lo cual explica que cargue, todo el tiempo, una pequeña cámara consigo como si fuera una extensión de su cuerpo. Nuestro protagonista trabaja en el mundo del cine, lo cual revela en qué medida el lenguaje del séptimo arte está puesto al servicio de

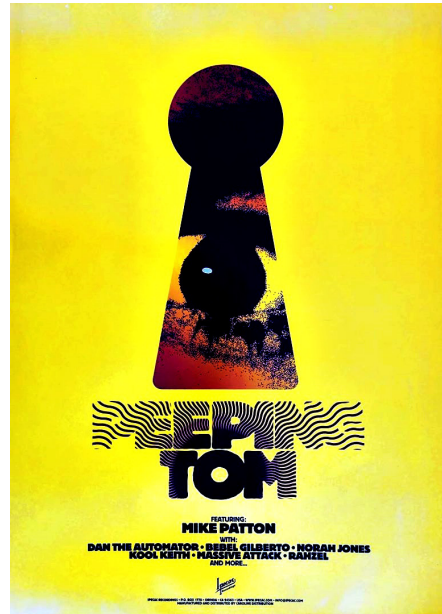


Figura 1. Poster de *Peeping Tom* (1960)



su propósito. Vemos cómo, en diferentes asesinatos, siempre escenifica al asesinato para que sus víctimas puedan ser convertidas en imágenes. Dos casos son emblemáticos. El primero es una muerte que tiene lugar en los estudios donde trabaja como camarógrafo. Aprovecha, en la noche, todo el tramoyage, las cámaras profesionales, la iluminación especializada para capturar la imagen perfecta del horror. El segundo ocurre en un pequeño estudio en que, en sus ratos libres, fotografía prostitutas. Dichas imágenes son objeto de comercio por el dueño del local. Ambos casos suponen el cuerpo que hace gravitar la mirada. Actriz o prostituta, el cuerpo femenino supone el medio para alcanzar el miedo. El goce, totalmente perverso, supone que el único modo de superar la muerte (al sobrevivir en la imagen) es convocando el toque destructor de Tánatos a través del asesinato.

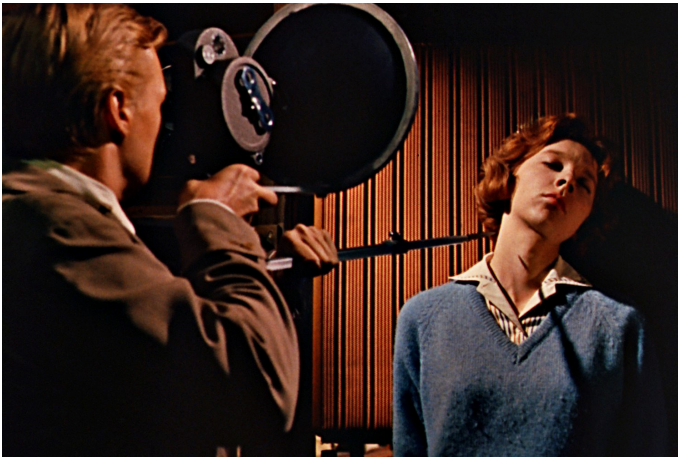


Figura 2. *Peeping Tom* (1960) de Michael Powell

Todo esto, no es difícil reconocerlo, oficia de meta-texto del cine mismo. Como varios autores han señalado al detalle, el séptimo arte es una práctica voyerista. El título del filme hace alusión al acto de mirar de manera escondida, propio de negocios en que se paga por ver mujeres desnudas sin tener contacto con ellas. El voyerista observa con un vidrio (principalmente) que opera en calidad de filtro. No podemos dejar de pensar que dicho mecanismo es tanto la cámara como la pantalla. Siempre esa membrana recuerda la distancia entre cuerpo e imagen. No sobra decir que Powell utiliza diferentes recursos propios del arsenal expresivo del cine para que nos identifiquemos con la mirada voyeur del personaje y, de modo perverso, deseemos la muer-



te para alcanzar la imagen del mismo modo. Su cámara portátil sustituye nuestro ojo o lo equipara al del personaje para capturar la muerte. No podemos dejar de señalar que al final del relato el personaje revela el secreto para capturar la imagen del miedo. Cuando filmaba a sus víctimas lo hacía situando un pequeño espejo delante del rostro que las obligaba a ver su expresión cuando eran asesinadas. Este macabro gesto, que recuerda el estadio del espejo lacaniano, supone una torsión del cuerpo. La imagen está fuera y dentro. El miedo proviene de la mirada sobre sí y de devenir imagen-muerte. La imagen perfecta es posible como doble de otra imagen que, a su vez, es doble de la muerte. Mark, al final, se suicida con su propio método, quizá con el deseo de que el terror genuino logrará superar la muerte misma.

No te mueras sin decirme a dónde vas o como no ser un fantasma

El director Eliseo Subiela nos regala un singular tributo al cine justo el año de su centenario. Creemos que su película es un ejercicio sobre el séptimo arte que combate la muerte a través de espectros. *No te mueras sin decirme a dónde vas* (1995) comienza justo antes de la invención del cine.

William, un ayudante de Thomas Alba Edison, le cuenta al inventor sobre cómo construir una máquina que logre materializar las imágenes en movimiento (estamos ante la creación del Kinescopio). Luego sabremos que William reencarnó en Leopoldo, un proyeccionista de cine argentino quien está a punto de perder su empleo porque los cines de barrio, finalizando el siglo XX, son poco frecuentados. Tenemos de base la idea de que los espíritus sobreviven el cuerpo y pueden vencer la muerte volviendo a nacer. Sin interesarnos por la dimensión religiosa de esta creencia, nos importa como alegoría de una cinematografía de la muerte. En principio, los espíritus (fantasmas) logran vencer la muerte como lími-



Figura 3. Poster de *No te mueras sin decirme a dónde vas* (1995)



te en tanto devienen imágenes. Esto lo comprobamos cuando la esposa de William, Rachel, se le aparece a Leopoldo y le cuenta de la milenaria historia de amor entre los dos, que ha supuesto el paso por infinidad de cuerpos. Ante él, esta mujer-muerta es imagen. Nadie más puede verla a excepción de Carlitos, un pequeño robot. No podemos dejar de creer que la mente del cineasta (encarnada en Leopoldo) y la máquina tomavistas (encarnada en Carlitos) permiten la relación con el fantasma devenido imagen.

Resulta que Leopoldo, además de proyccionista de cine (trabajo que heredó de su padre) también es inventor (como lo fue en su anterior vida). Junto con Oscar, un amigo que se encuentra en silla de ruedas, está tratando de crear una máquina que logre capturar los sueños y traducirlos a imágenes que pueden ser vistas en un monitor. El recolector de sueños, como llaman los personajes a su invento, emula tanto al Kinescopio de Edison como al cine a lo largo de su historia. No podemos dejar de pensar que esta máquina que recoge sueños (que de manera cómica, señala Leopoldo, revolucionará el psicoanálisis) supone una forma de sublimar fantasmas, como sugiere Freud. Para nuestro caso, el fantasma radica precisamente en la imagen que carece de materialidad. Pura visualidad in-corpórea se resiste a desaparecer (de allí la historia de reencarnación) que en este caso encuentra en la pantalla una forma de actualizarse en términos matéricos, y en el grueso del relato encuentra un cuerpo al volver a nacer. La historia de Rachel se centra en que no ha tomado la decisión de volver a nacer porque llevaba años buscando a William (ahora Leopoldo). Al final del relato, y manteniendo el amor como vínculo, decide en-carnarse en la hija de Leopoldo. La muerte se vence cuando el fantasma se apropia de un cuerpo, cuando la imagen se hace de una superficie de proyección.



Figura 4. *No te mueras sin decirme a dónde vas* (1995) de Eliseo Subiela.



El pequeño recolector de sueños que Leopoldo y Oscar inventan es una pequeña caja de madera. Sin duda, es un tributo a la primera cámara de los hermanos Lumière, un intertexto al cinematógrafo. Esta máquina recuerda la necesidad material del cine para negociar con las imágenes (como gesto que reclama el cuerpo, luego del uso de la máquina aparece a su interior ceniza, similar a la de los cadáveres incinerados). Sueño y técnica se reclaman todo el tiempo para poder vencer la muerte. La película, a partir de su relato, es una oda al acto de ensoñación como motor de la vida. Varios personajes nos recuerdan, en diferentes momentos, que sin el sueño como proyecto (proyección) la muerte se engrandece. En ese mismo sentido, la ausencia de amor en la vida de Leopoldo (o por lo menos eso cree él) le lleva a preguntarse constantemente por el sentido de la vida. La muerte acecha cuando no hay un vínculo con otros. Sueños, amor y muerte se convierten en la base narrativa del filme, pero, sin duda, son alegoría del cine. La máquina que materializa parte de un afán por vencer la muerte (y la muerte se hace personaje de sus historias) y se concentra en crear vínculos (los personajes que se aman de múltiples formas), todo en el marco de una exteriorización de los sueños. En el filme *Rachel* (fantasma) tiene un pequeño diálogo con Carlitos (máquina). A ti te falta un alma, a mí me falta un cuerpo, dice la joven. Son, sugiere, una pareja perfecta, signada por la incompletud.

The Final Cut o el montaje de una imagen

Omar Naim nos entrega un interesante trabajo sobre el coleccionismo de imágenes asociada a la muerte en su película *The Final Cut* (2004). Creemos, alegoriza la naturaleza del cine en términos de negociación con lo real. Ante la caducidad misma, ante la muerte como ausencia de sentido, como lugar que quiebra cualquier proceso de simbolización, como herida que sabotea toda suerte de forma de protección humana, el coleccionismo de imágenes opera como un doblez. Y decimos doblez en un sentido concreto. Coleccionar imágenes supone, al interior del cine, un intento por mantener (en términos de huella) algo del cuerpo que desaparece y que se dobla sobre sí mismo en calidad de significante que solo cobra sentido en un orden simbólico. Queremos creer que la imagen, como hemos dicho de otros modos, si bien opera en el registro simbólico, siempre emana, como si fuera una suerte de contagio, la vacuidad de lo real. Nuestro relato, en clave de ciencia ficción, supone que en un futuro indeterminado los seres humanos, desde antes de su nacimiento, pueden adquirir un chip orgánico (llamado Chip Zoë) que oficia de disco duro para grabar todas sus vivencias. Ojos y oídos se convierten en receptores de una cámara virtual cuyas imágenes solo pueden ser accesadas tras la muerte. Lo interesante de ello es que el

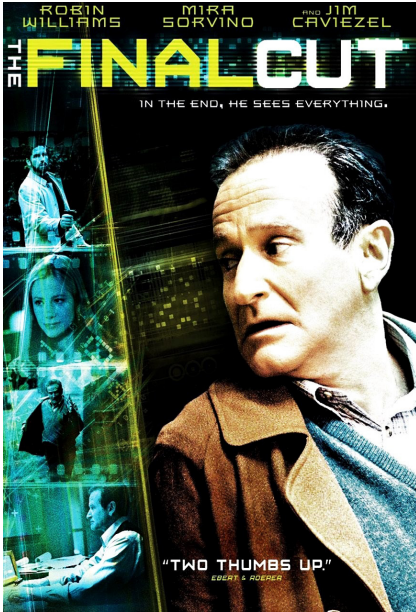


Figura 5. Poster de *The Final Cut* (2004)

usuario no puede aproximarse a su propia película, que es editada posteriormente por profesionales que la entregan a los seres queridos. La “rememoria”, nombre del producto, es una oda fantástica al trabajo del montajista que debe convertir una vida en un relato cinematográfico de menos de dos horas.

Nuevamente, tenemos un ejemplo de una cinematografía de la muerte. No solo porque sea posible sobrevivir a la muerte gracias a este registro visual convertido en cine, sino porque la manera en que se registran las imágenes es convirtiendo al cuerpo en un cinematógrafo. Es decir, solo el cine hizo posible una hipótesis de ciencia ficción para vencer la muerte. Los montajistas tienen como tarea ofrecer una versión

de la vida del personaje y esto los hace devenir en directores virtuales. Nuestro protagonista, Alan trata de ofrecer siempre una versión del difunto acorde con los deseos de los dolientes. Vemos cómo debe tejer una versión narrativa entre otras, es decir, una interpretación de la vida del difunto, que no solamente supone la selección de imágenes, sino de la escritura de las mismas. En concreto, el sentido brota de la cadena significantes articulada con un gran sintagma de la vida. Se cruzan en ello el registro simbólico que opera en la cadena versus la versión real que, en términos técnicos, no existe. Nuestra historia, por ejemplo, se centra en el montaje de la vida de un empresario asociado a esta tecnología de la memoria que abusaba de su pequeña hija. La decisión de suprimir esas imágenes por parte del montajista para complacer a la familia, se cruza con opositores a este tipo de proceso que buscan hacerse dueños de las imágenes-recuerdos para atacar este sistema.

En el relato no todos pueden pagar el chip. Los usuarios solo se les informa si son portadores cuando cumplen la mayoría de edad. Los detractores de esta práctica son muchos, y su ataque se basa en la invasión de la intimidad de las personas tras sus muertes. Claro, lo clave es que la imagen siempre, desde el sepulcro, ha sido invasiva. Entra donde el cuerpo yace y, en teoría,



se niega a aparecer. La muerte, no en todos los casos particulares, supone una forma simbólica de supervivencia, máxime cuando la imagen (en este caso como parte orgánica del cuerpo, como metonimia somática) sobrevive de manera cruenta. Esto lleva a que exista una técnica de tatuajes faciales que bloquea el funcionamiento de los implantes. Muchos de los usuarios modifican drásticamente sus rostros como un gesto, visible, de negación de la imagen. Imagen corporal, escritura de la piel, que ataca otra imagen corporal. El cine de la memoria encuentra en la pintura, como una suerte de regreso perverso, una forma de ataque a la imagen en movimiento. Nuestro personaje termina siendo asesinado para extraerle los recuerdos del proceso de montaje del empresario que abusa de su hija. La imagen, de nuevo, adviene de la muerte. Literalmente, aunque no lo veamos en pantalla, el cuerpo deber ser abierto (herida en lo real) con el deseo de encontrar la imagen escondida. Supervivencia a partir de la muerte en la más perversa de sus versiones.



Figura 6. *The Final Cut* (2004) de Omar Naim

One Cut of Dead o el muerto viviente como exaltación del cine

El director japonés Shinichiro Ueda nos entrega en su filme *One Cut of Dead* (2017) un retrato del zombi como imagen. Con esto queremos decir que el zombi, muerto-viviente (paradoja de la mortalidad), opera como imagen para este particular género, como aparecer de la resistencia a la mortalidad que en su afán de no perder la vida consume a los que no han muerto devorando sus cerebros como si se capturara la vitalidad tras este gesto, como si se buscaran las fuerzas in-corporales que les han sido arrebatadas. Esto, claro,



Figura 7. Poster de *One Cut of Dead* (2017)

filme de zombis en medio de un viejo acueducto en las afueras de Tokyo en el que los actores rápidamente se dan cuenta que algunos de los zombis son reales. Este particular doblez es aprovechado por el director para continuar rodando. Dicho gesto que supone una irrupción de lo real no solo perturba, sino que rompe el tejido simbólico. La historia comienza con una escena cuya calidad no satisface al director, para dar paso al ataque zombi real. Tras las persecuciones propias del género la historia desemboca en un festín de sangre para que la actriz, cuya calidad histriónica era deficiente, se convierta en una genuina sobreviviente que logra detener a los muertos vivientes. Todo esto es rodado en un magnífico plano-secuencia que, en términos del lenguaje del cine, supone una oda a la realidad en tanto no genera cortes en la representación. Tenemos, entonces, una forma particular de encuentro entre lo real y lo simbólico. El lenguaje del cine pareciera tratar de capturar lo real evadiendo la cadena de significantes. El plano único (*one shot*, en inglés) pareciera emular la idea lacaniana de lo real en términos de un continuo fuera de toda tematización. No obstante, sabemos que lo real opera por vacuidad y este gesto es el intento de domesticación de lo indomesticable, el esfuerzo por asir la cosa cuyo éxito es precisamente su imposibilidad.

es propio de un género cuyo origen en el séptimo arte se puede rastrear hasta los inicios de Hollywood y cuya mitología se esparcido modificando la figura del muerto-viviente en cantidades de cuerpos con potencias inusitadas. No obstante, este filme nos presenta al zombi como imagen con otro matiz que supone tanto la intertextualidad del género, como la autorreferencialidad del cine. La estrategia es relativamente simple, una deconstrucción de la operación del género y, al mismo tiempo, una lección del cine como arte narrativo que, diremos, se enfrenta a la muerte como motor.

Nuestro filme puede dividirse fácilmente en tres secciones. Cada una de ellas con una media hora aproximada de duración. La primera nos presenta la historia del rodaje de un



Figura 8. *One Cut of Dead* (2017) de Shinichiro Ueda

En medio de este ejercicio notamos todo el tiempo que el esfuerzo por captar la cosa se sabotea a sí mismo. El director, quien aparece de manera itinerante, entrar en cuadro para gritar acción o instar a los camarógrafos a que no pierdan detalle. Su deseo perverso no es otro que aprovechar la muerte (actualizando en el zombi, como en los que quieren sobrevivir) para su película. Busca, sin renuncia, la imagen como efecto del muerto viviente que, de personaje de la mitología cinematográfica, ha devenido real para volver de nuevo a ser personaje en su filme. El espejo fractalizado del meta-cine nos permite presenciar una bella lección de la fabricación de la inmortalidad que sugiere Bauman. No tenemos otra cosa en pantalla que una deslocalización del cuerpo que salta de imagen en imagen. Ahora, esto se torna aún más hiperbólico en la tercera parte del filme. Al terminar el filme en plano-secuencia (primera parte de la película) tenemos una analepsis que nos lleva un mes atrás. Se nos cuentan los preparativos para el filme que será presentado en vivo en la televisión nipona (segunda parte). Como si fuera un juego de niños, todo es casi improvisado, y el dominio del director sobre el equipo es casi nulo. A última hora varias cosas fallan y, en consecuencia, el plano-secuencia va a dar comienzo sin certeza de su desarrollo. La tercera parte del filme nos permite un juego de reflejos que no solo es un maravilloso ejercicio de meta-cine sino una deconstrucción del séptimo arte. Vemos, y esta es nuestra película por superficie, cómo se realiza la película de zombis. Estamos ahora visionando la imagen sobre la imagen del zombi. Y esto revela tanto los sinsentidos de nuestra película dentro de la película, como la fabricación de la muerte. Ver la confección del zombi, la falsificación del cadáver, el acto de dar vida a lo inerte (ma-



niquies, piezas de utilería, sangre falsa) revela el recorrido del arte hacia el reino de lo real. La falsificación, base del cine, revela cómo la máscara es la que da lugar al rostro. No hay zombi sin artificio material, al final del relato, no hay zombi sin imagen simbólica, al comienzo de nuestra historia.

Referencias

- Aries, P. (2000). *Historia de la muerte en Occidente. Desde la edad media hasta nuestros días*. Barcelona: Acantilado.
- Bauman, Z. (2007). *Arte, ¿líquido?* Madrid: Sequitur.
- Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- Lacan, J. (1984). *El seminario de Jacques Lacan. Libro 3. Las psicosis 1955-1956*. Buenos Aires: Paidós.
- Montiel, A. (1992). *Teorías del cine. El reino de las sombras*. Barcelona: Montesinos.
- Vattimo, G. (1994). *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura postmoderna*. Barcelona: Gedisa.
- Žizek, S. (2013). *¡Goza tu síntoma! Jacques Lacan dentro y fuera de Hollywood*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Recalcati, M. (2006). *Las tres estéticas de Lacan. (Psicoanálisis y arte)*. Buenos Aires: Ediciones del Cifrado.

Filmografía

- Naim, O. (Director). Wchersler, N. (Productor). (2004). *The final Cut (La memoria de los muertos)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Canadá / Alemania: Lions Gate Eternainment.
- Powell, M. (Director). Fennell, A.; Powell, M & Mannin, C. (Productores). (1960). *Peeping tom (El fotógrafo del pánico)*. [Cinta cinematográfica]. Reino Unido: Anglo-Amalgamateld Productions / Michael Powell.
- Subiela, E. (Director). Rocca, J. (Productor). (1995). *No te mueras sin decirme a dónde vas*. [Cinta cinematográfica]. Argentina: Artear / Instituto Nacional de cine y Artes Audiovisuales.
- Ueda, Sh. (Director). Ichihashi, K. (Productor). (2017). *Kamera o tomeru na! (One cut of dead)*. [Cinta cinematográfica]. Japón: ENBU Seminar / Panpoko-pira.



La representación de la violencia en el cine de ficción

Lauro Zavala¹

Resumen

Ante la pregunta, ¿cómo el cine ha configurado un lenguaje propio, a partir de sus diferentes estéticas, mediante el uso de múltiples recursos cinematográficos?, este artículo recoge el estudio sobre la construcción estilística en el cine de ficción, en el marco de las representaciones de la violencia. Para ello se propone analizar los diferentes recursos estilísticos y el papel de la música en las secuencias de violencia coreográfica por medio del análisis de casos de la tradición textual. Con el pre-texto de develar las estrategias que provocan un efecto en la sensibilidad de los espectadores del cine de ficción, se hace un recorrido analítico por alrededor de 40 filmes para develar una estética de la violencia.

Palabras clave: Cine de ficción; Coreografía; Representaciones cinematográficas; Violencia; Estética; Estilística; Poética.

Introducción

El estudio sistemático de la representación de la violencia en el cine de ficción es un terreno de la investigación muy intenso en otras lenguas (especialmente en inglés y francés), pero con escaso o nulo desarrollo en la región hispanoamericana. En este trabajo se presenta un modelo para el

1 Doctor en Literatura Hispánica del Colegio de México. Profesor Titular en el Departamento de Educación y Comunicación de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciudad de México. Docente de la Línea de Teoría y Análisis Cinematográfico en el Doctorado en Humanidades. Profesor en New York University. Presidente de la Asociación Mexicana de Teoría y Análisis Cinematográfico (Sepancine). Escritor de 19 libros como autor individual, 18 antologías literarias y 17 libros colectivos. Integrante de la Academia Mexicana de Ciencias y de la Academia Norteamericana de la Lengua Española. Más información: www.wikipedia.org/www.academia.edu/www.comunicacionlenguajesycultura.xoc.uam.mx. Correo electrónico: zavala38@hotmail.com



estudio de la evolución estilística en la construcción de la violencia en el cine de ficción, y se señalan algunos casos paradigmáticos de la tradición textual, reconociendo así la especificidad de estas estrategias en algunas secuencias canónicas.

Al aproximarnos al terreno de los estudios sobre la representación de la violencia en el cine es necesario empezar por definir a la *Estética del Cine* como el conjunto de estrategias audiovisuales que provocan un efecto específico en la sensibilidad de los espectadores. A partir de esta definición, la *Estética de la Violencia* (en el cine) puede ser definida como el conjunto de estrategias audiovisuales que provocan un efecto específico en la sensibilidad de los espectadores al construir mecanismos de representación de la violencia.

En este terreno están en juego diversos problemas de ética, estética y recepción. En el modelo presentado en este trabajo se articulan estos componentes, y se propone la función que cumple la música en las secuencias de violencia coreográfica en el cine de ficción.

El gradiente de amplitud estilística

Conviene iniciar esta discusión señalando una diferencia crucial en los estudios sobre el lenguaje audiovisual. Al observar las líneas dominantes en la tradición anglosajona y en la tradición continental, que son las que han dominado los estudios de la teoría y la historia del cine, se puede señalar que la segunda de estas tradiciones (la continental) está dominada por las ciencias sociales, la semiótica y la narratología, desde cuyo prisma se estudian los problemas de representación audiovisual de la violencia. Aquí es necesario señalar que ésta ha sido la tradición que ha tenido más peso en Hispanoamérica, por influencia de las traducciones hechas en España a partir de los estudios realizados en Italia, Alemania y Francia. Por esta razón, de carácter editorial, esta tendencia no tiene el mismo peso en los estudios sobre cine que se realizan en Brasil.

Por su parte, la tradición de los estudios anglosajones muestra una vocación hacia el trabajo de carácter didáctico, propio de las humanidades, y hacia el método inductivo, estructurado a partir de estudio de casos. En esta tradición se enfatiza la articulación entre la ética y la estética, así como la dimensión política implícita en las formas de representación.

En su trabajo sobre la representación de la violencia en el cine, Stephen Prince (2003, p. 4) propone estudiar la correlación entre la *duración* del acto violento sobre la pantalla y su *gradación* (que puede oscilar entre un simple



golpe y la muerte). Con ello se logra articular el grado de violencia y las *estrategias estilísticas* de representación del acto físico. A esta correlación este autor propone llamarla el *gradiente de amplitud estilística*.

En lo que sigue propongo distinguir tres estrategias de articulación entre la experiencia estética del espectador y el contenido ideológico en la representación de la violencia en el cine de ficción:

1. La *violencia funcional*, propia del cine de géneros (del melodrama familiarista a la ciencia ficción), donde existe una justificación narrativa para su presencia, es decir, donde la violencia responde a una lógica causal; este tipo de violencia fue el dominante desde la posguerra hasta mediados de los años sesenta, y se distingue por una *baja amplitud estilística*.
2. La *ultraviolencia espectacular*, característica del cine de autor, como una forma de llamar la atención con recursos formales hacia la naturaleza propiamente representacional de la violencia en el cine de ficción; este tipo de violencia se inicia en los años 60, y tiene una *alta amplitud estilística*.
3. La *hiperviolencia irónica*, específica del cine posmoderno, como un rasgo estilístico de carácter autorreferencial, dominante en los primeros años del nuevo siglo, con una *amplitud estilística variable*.

La violencia funcional presupone un gradiente relativamente bajo de espectacularidad (Howard Hawks [1896-1977], David Wark Griffith [1875-1948], Jean Renoir [1894-1979], Billy Wilder [1906-2002]), mientras la ultraviolencia significa un alto grado de espectacularidad y una tendencia a “romantizar” la violencia (Alfred Hitchcock [1899-1980], Sam Peckinpah [1925-1984], Arthur Penn [1922-2010]), a pesar de contar con una fuerte intención caucional y una tendencia a la moralización. Por su parte, la construcción estética del cine posmoderno genera diversas paradojas de carácter ético, pues en una misma película se utilizan estrategias radicalmente diversas entre sí, lo cual produce respuestas muy diversas y hasta contradictorias en sus espectadores (Quentin Tarantino, Oliver Stone, Michael Haneke), explorando las posibilidades de la ironía, la metaficción, la intertextualidad y diversas formas de traducción intersemiótica.

Veamos con más detenimiento cada una de estas estrategias de representación de la violencia en el cine de ficción.



Violencia en el cine clásico. Una poética de la sustitución

En el llamado cine clásico domina lo que puede ser denominado como una Poética de la Sustitución (Prince, 2003, p. 9), es decir, un sistema de representación en el que la violencia explícita casi nunca aparece en la pantalla. Esta tradición coincide, por cierto, con la tradición del teatro antiguo, ya sea griego, chino o japonés, así como con el teatro brechtiano. En lugar de presentar gráficamente la violencia física se construye un sistema de metáforas (Gómez-Tarin, 2010, p. 146).

A partir de esta tipología paradigmática es posible reconocer una serie de estrategias de narrativización propias del cine clásico, como la *funcionalidad narrativa* (toda violencia cumple una función en la estructura narrativa), una *justificación causal* (la violencia como castigo moral), una *lógica agonística* (de tal manera que hay un enfrentamiento del bien contra el mal) y una *racionalidad genológica* (propia de la verosimilitud que distingue a cada género cinematográfico) (Kendrick, 2009).

Además, en la misma Poética de la Sustitución se construye un sistema de estrategias estéticas que incluyen recursos como el *desplazamiento espacial* (es decir, la presencia de la violencia fuera de cuadro), un *desplazamiento*

metonímico (mostrar un objeto que representa a la violencia en lugar de mostrar un acto violento), una *emblemática de la sustitución* (violencia recibida por los objetos en lugar de ser recibida por el cuerpo) y un cierre de secuencia seguido por un *paréntesis emocional* (lo cual ofrece al espectador un momento para recuperarse de la secuencia violenta).

Encontramos estos recursos en diversos ejemplos canónicos en el cine clásico, como es el caso de la secuencia inicial de *M* (Fritz Lang, 1932), donde la pequeña Elsie sale de la escuela y es secuestrada por un asesino serial; la secuencia de *Double Indemnity*



Figura 1. *M* de Fritz Lang (1932)



(Billy Wilder, 1944), donde el amante de la protagonista estrangula al esposo; la secuencia de *Rear Window* (Alfred Hitchcock, 1954), donde la pareja de novios descubre la existencia del cuerpo descuartizado de la esposa del vecino al cual observan desde su ventana o la secuencia inicial de *Kiss Me Deadly* (Robert Aldrich, 1955), donde un conductor anónimo, después de coquetear con una atractiva desconocida a la que encuentra deambulando a media noche por la carretera, descubre con incredulidad cómo ella ha sido torturada hasta la muerte por conocer el secreto de la bomba atómica. En todos estos casos, el acto violento (que lleva a la muerte) es eliminado de la pantalla y es sustituido por un sistema de metáforas visuales y sonoras.



Figura 2. *Rear Window* de Alfred Hitchcock (1954)

Muchas de estas estrategias son evidentes también en el cine mexicano, donde el melodrama clásico ofrece numerosos ejemplos de esta poética de la sustitución. Tan solo es necesario mencionar casos paradigmáticos como el incendio trágico en *Nosotros los pobres* (Ismael Rodríguez, 1948), el linchamiento nocturno en la secuencia final de *María Candelaria* (Emilio Fernández, 1943) o las noticias que llegan desde el exterior en uno de los edificios de Tlatelolco durante la fatídica noche del 2 de octubre de 1968 en *Rojo amanecer* (Jorge Fons, 1989).

En el cine iberoamericano la representación de la violencia cumple una función crucial en terrenos estratégicos de la *reconstrucción histórica*, la *alegoría política* y el *melodrama clásico*, lo cual amerita un estudio por separado.



En síntesis, en el cine clásico y la literatura decimonónica, lo que está en juego son mecanismos para *invisibilizar lo que es visible*, de tal manera que se construye una representación de la violencia que invita al lector o espectador a imaginar aquello que ya conoce, lo cual parece intensificar su valor dramático, como ocurre en el melodrama mexicano de los años 40, en el cine policiaco de enigma o en las narraciones sobre la patología social (narcotráfico, secuestros, violación, etcétera).

Ultraviolencia en el cine moderno. Una estética de la ambigüedad moral

En el cine moderno, especialmente el que empezó a dominar la narrativa del cine de ficción a partir de la década de 1960, es frecuente encontrar una tendencia a la explicitación de los actos violentos en pantalla, acompañada por una ambigüedad moral que se deriva de considerar a la violencia como parte de un circuito irresoluble, es decir, al proceso en el que se trata de contrarrestar a la violencia con más violencia. Véase, por ejemplo, el reciente cine mexicano sobre narcoviolenencia, como *El infierno* (Luis Estrada, 2010).



Figura 3. *El infierno* de Luis Estrada (2010).

En esta tradición, la violencia explícita aparece inicialmente como una *ruptura* del orden social, seguida poco después por otra oleada de violencia, justificada por ser una posible forma de *restablecimiento* del orden social. Este circuito irresoluble está acompañado por una *mitologización* de los agentes de la violencia, que se manifiesta en el empleo de recursos estilísticos (cámara lenta, tendencia al empleo de zoom in, congelamiento de la imagen, multiplicación del número de cámaras disponibles para filmar una misma escena, adopción de la perspectiva de los agentes de la violencia y creación de un tema musical que rebasa la historia específica para con-



vertirse en un éxito extracinematográfico), todo lo cual es seguido por un *final moralizante*, que parece contrarrestar la romantización de los héroes marginales.

El mismo Stephen Prince (2003) señala algunos rasgos específicos de este tipo de cine, como la *gratuidad de los actos violentos* (en oposición a la necesidad característica del estilo clásico) y una *metaforización del campo de batalla* (que puede ser el ámbito urbano de los gánsteres, el espacio rural de los héroes populares o el cuadrilátero de un boxeador masoquista).



Figura 4. *Psycho* de Alfred Hitchcock (1960).

Entre las secuencias canónicas que son características de este tipo de cine se encuentran, por supuesto, la famosa secuencia de *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), donde se comete el crimen en la regadera (véase, Skerry, 2009); la secuencia inicial de *Yojimbo* (Akira Kurosawa, 1961) donde vemos a un perro callejero paseando con un muñón en el hocico; la secuencia final de *Bonnie and Clyde* (Arthur Penn, 1967) donde la pareja de ladrones muere en una emboscada de la policía rural; la secuencia de los créditos iniciales en *The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, 1969) donde vemos a un grupo de niños torturar a un escorpión devorado por un grupo de hormigas gigantes; la secuencia de *Straw Dogs* (Sam Peckinpah, 1971) donde presentamos una violación múltiple a la esposa del profesor de matemáticas de



un pequeño pueblo sureño o la terrible secuencia de *The Godfather II* (F. F. Coppola, 1974) donde el hombre despierta descubriendo la cabeza de su caballo favorito colocado en su propia cama. Un importante antecedente de la ultraviolencia coreográfica lo encontramos en *Los siete samuráis* (Akira Kurosawa, 1954).



Figura 5. *Yojimbo* de Akira Kurosawa (1961).

Estas formas de violencia explícita están acompañadas por ciertos rasgos estilísticos opuestos radicalmente a la tradición del cine clásico. Mencionemos, entre otros, una *ausencia de paréntesis emocional* (para el espectador), una *ausencia de código moral* (autarquía ética), una filosofía según la cual *el fin justifica los medios* (en oposición al sentido de justicia de los géneros clásicos), una *legitimación a través del humor* y una *purificación* de la violencia *a través de la tecnología*.

En síntesis, se trata de una espectacularización de la violencia al amplificar la intensidad física con una altísima amplitud estilística.

La ultraviolencia tiene un sentido moralmente ambiguo. Esta tendencia no sólo se presenta en el cine de géneros, que así resultan vehículos idóneos para proponer problemas de carácter moral, sino también en el cine documental y en la literatura testimonial. Lo que está en juego en estos casos es visibilizar lo invisible, produciendo diversas formas de denuncia. Aquí la violencia es gráfica, es decir, explícita, y está presentada con un exceso de significantes, por lo que tiende a ser hiperbólica o incluso romantizada.

El resultado puede adoptar la forma de una espectacularización (*Bonnie and Clyde* y *The Wild Bunch* [Sam Peckinpah, 1969]) o el estupor (*Canoe* [Lozayo, 1976], *El castillo de la pureza* [Ripsteinl 1972]). Estos extremos llegan a propiciar, en distintos momentos, la indignación, el examen, la reflexión, el compromiso.



Hiperviolencia en el cine posmoderno. Variaciones en la amplitud estilística

Al estudiar las formas de representación de la violencia en el llamado cine posmoderno, especialmente el producido a partir de la década de 1980, es posible reconocer la presencia de diversas estrategias en las que hay una notable diversidad de la amplitud estilística. Al respecto se puede hablar de tres tendencias en esta tradición:

1. *Hiperviolencia como explotación.* Esta tendencia emplea la ironía como catalizador dramático. En este caso se puede hablar de *Alta Amplitud Estilística*, caracterizada por un prolongado tiempo en pantalla de la violencia física y un alto grado de explicitación, así como el empleo de los recursos propios del cine moderno (cámara lenta, multiplicación de las cámaras y los otros recursos señalados en el apartado anterior). Éste es el terreno de subgéneros del terror como *Splatter*, *Gore*, *Slasher*, *Torture* y *Porn*.
2. *Hiperviolencia como recurso artístico.* En este caso coexiste una estabilidad moral con la presencia de una *Amplitud Estilística Variable*, caracterizada por un empleo discrecional de los recursos del cine clásico y del cine moderno, precisamente como una forma característica de la estética posmoderna. Aquí encontramos el cine de directores tan prestigiosos como Quentin Tarantino, Brian de Palma, John Woo y Zhang Yimou.
3. *Hiperviolencia como provocación.* Aquí hay una clara intención de sensibilización dirigida al espectador como una forma de refuncionalizar irónicamente las estrategias propias del cine clásico, precisamente al emplear una *Baja Amplitud Estilística*. Ésta parece ser la tendencia más reciente (y la más reconocida por la crítica internacional), como en el caso de *No Country for Old Men* (Joel Coen, 2007) o *Funny Games* (Michel Haneke, 1997 y 2007). (Véase Reyes-Castañeda, 2009).

En todos los casos se trata de diversas estrategias de hiperbolización irónica en las que la violencia es presentada como un espectáculo dramático y cruel. Algunas secuencias canónicas de esta forma de violencia se encuentran en *Dressed to Kill* (Brian De Palma, 1980), donde somos testigos de una muerte en el elevador de un sofisticado edificio de departamentos; en *Terminator 2* (James Cameron, 1991), donde se elimina al enemigo al derretirlo en el mismo horno donde se fundirá el protector supremo del niño protagonista; en la secuencia inicial de *Natural Born Killers* (Oliver Stone,



Figura 6. *Terminator 2* de James Cameron (1991).

1994), donde los despreocupados parroquianos que toman una cerveza en el bar que está a un lado de la carretera son descuartizados al ritmo de una vieja rockola; en *Kill Bill 2* (Quentin Tarantino, 2004), donde la cabeza de un líder de los asesinos a sueldo rebota sobre la mesa al ser cercenada por la nueva líder oriental, y en *Amores perros* (González, 2000), donde el choque automovilístico toma al espectador por sorpresa, al emplear los recursos más efectivos de la publicidad digital.



Figura 7. *Natural Born Killers* de Oliver Stone (1994).

Es en este contexto donde encontramos una explosión del horror extremo y la presencia de un compromiso social en los superhéroes del mainstream (*Spider Man* [Raimi, 2001, 2004, 2007]; *Batman Begins* [Christopher Nolan, 2005]; *Superman Returns* [Brian Singer, 2006]; *Watchmen* [Zack Snyder, 2009]).

La hiperviolencia más reciente logra una especie de naturalización de la violencia precisamente al construir su propia verosimilitud, como una



forma de caricaturización que neutraliza la intensidad física al disminuir la amplitud estilística. Véase, por ejemplo, el batazo que recibe el soldado alemán en la escena de guerra de *Inglorious Basterds* (Quentin Tarantino, 2009).



Figura 8. *Inglorious Basterds* de Quentin Tarantino (2009).

En el cine posmoderno coexisten las estrategias propias del cine clásico y del moderno, es decir, presentar una realidad ficcional y representar una realidad histórica; visibilizar e invisibilizar; registrar y denunciar; oscilar entre lo explícito y lo implícito; reconstruir la memoria social y ofrecer una mirada nueva. De ahí que en este cine la amplitud estilística sea variable.

En este cine encontramos dos tendencias generales de espectacularización: banalizar la violencia extrema hasta volverla un objeto ajeno, neutralizando su virulencia (*Inglorious Basterds*, *El infierno*) o bien, producir un distanciamiento crítico frente a la violencia (*La vida es bella*, *Zoot Suit* [Valdez, 1981]) mostrándola como un fenómeno digno de ser estudiado, entendido y, sobre todo, mirado.

La música añade otra dimensión al universo moral, ya sea precisando o ambiguando el sentido de muchas de estas secuencias. Aquí conviene distinguir entre el empleo de música didáctica (de carácter genérico) y música irónica (de carácter lúdico) al acompañar las secuencias del cine ultravioleto o hiperviolento.

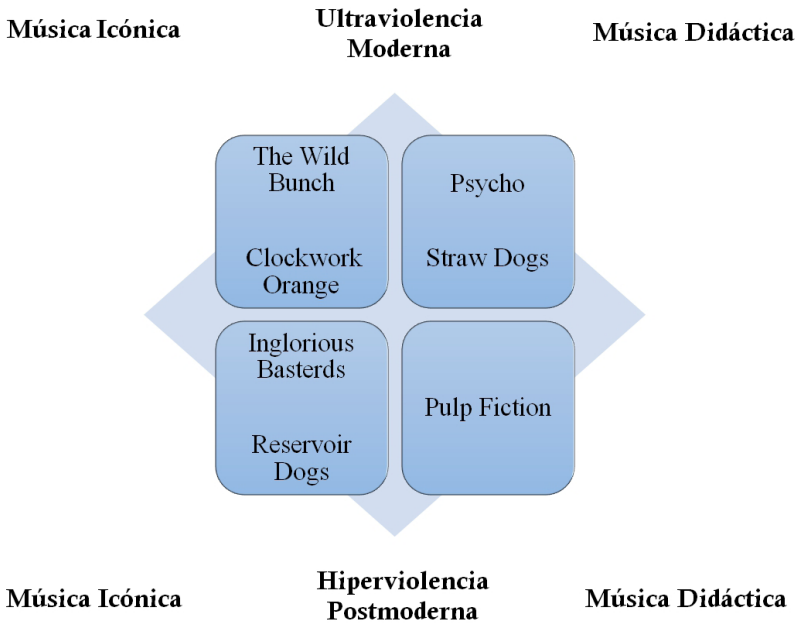
Así tenemos que *Reservoir Dogs* (Tarantino, 1992) o *Inglorious Basterds* (Tarantino, 2009), que pertenecen al cine hiperviolento, hacen un uso irónico de la música, a diferencia de *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994), donde se emplea como fondo de carácter didáctico. Por su parte, en *The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, 1969) la música es igualmente irónica para apoyar secuencias de naturaleza ultraviolenta, mientras que en *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960) y *Straw Dogs* (Sam Peckinpah, 1971) la música es clara-



mente didáctica para enfatizar el sentido dramático de las secuencias de ultraviolencia.

Uno de los casos en los que el empleo irónico de la música es más contundente es la secuencia de la violación masiva en *A Clockwork Orange* (Kubrick, 1971), donde un vals de Richard Strauss acompaña la acción y marca el ritmo de lo que se ha llamado la *violencia coreográfica*. Este tipo de coreografía será retomada, por ejemplo, en *Kill Bill 2* (Tarantino, 2004) y otras películas igualmente hiperviolentas de los años 90s, como *Doberman* (Kounen, 1997) o *The Usual Suspects* (Singer, 1995).

Así, tanto la ultraviolencia moderna como la hiperviolencia posmoderna pueden estar acompañadas por una música que cumple una función didáctica o por una música que cumple una función irónica.





Conclusiones

Al finalizar este recorrido por las distintas estrategias de representación de la violencia en el cine de ficción se puede llegar a algunas conclusiones de interés para la teoría, la historia y la metodología en el estudio de la violencia cinematográfica.

En primer lugar, la ubicuidad ideológica y la continua evolución de las estrategias de representación de la violencia en el cine de ficción, que permean todas las formas canónicas e hibridizadas de las diversas tradiciones genéricas, permiten hablar de la existencia de una *estética de la violencia*.

Por otra parte, la posibilidad de adoptar una tipología en las estrategias paradigmáticas de representación de la violencia lleva a reconocer la existencia de la violencia clásica, la ultraviolencia moderna y la hiperviolencia posmoderna.

Por último, la naturaleza misma de la violencia, como fenómeno social, obliga a establecer estrategias de análisis de naturaleza interdisciplinaria al estudiar la dimensión política en la estética de la violencia y considerar elementos cruciales de persuasión ideológica, como la banda sonora.

Referencias

- Castañeda, A. *Los diferentes usos de la hiperviolencia: ética y estética en el cine violento contemporáneo*. México D.F.: UAM – Xochimilco.
- Gómez-Tarín, F. J. (2010). *El análisis de textos audiovisuales. Significación y Sentido*. Valencia: Shangrila.
- James, K. (2009). *Film Violence. History, Ideology, Genre*. Londres: Wallflower.
- Prince, S. (2003). *Classical Film Violence: Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930 – 1968*. Nueva Jersey: Rutgers State University.
- Reyes-Castañeda, A. (2009). *Los diferentes usos de la hiperviolencia: ética y estética en el cine violento contemporáneo* (Tesis de Comunicación). México: UAM – Xochimilco.
- Skerry, F. (2009). *Psycho in the shower. The History of Cinema's Most Famous Scene*. Nueva York: Continuum.
- Stephen, P. (2003). *Savage Cinema. Sam Peckinpah and the Rise of Ultraviolent Movies*. Austria: The University of Texas Press.



Filmografía

- Aldrich, R. (Director). Aldrich, R. (Productor). (1955). *Kiss Me Deadly (El beso mortal)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: United Artists.
- Benigni, R. (Director). Ferri, E. & Braschi, G. (Productores). (1997). *La vida es bella*. [Cinta cinematográfica]. Italia: Melampo Cinematográfica.
- Cameron, J. (Director). Cameron, J. (Productor). (1991). *Terminator 2*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Carolco Pictures, et al.
- Cazals, F. (Director). Lozayo, R. & Chavira, A. (Productores). (1975). *Canoa*. [Cinta cinematográfica]. México: CONACINE / S.T.P.C.
- Coen, J. & Coen, E. (Directores). Coen, E.; Coen, J. & Rudin, S. (Productores). (2007). *No Country for Old Men (No es país para los viejos [España], Sin lugar para los débiles [Hispanoamérica])*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Miramax Films.
- Coppola, F. (Director). Coppola, F. (Productor). (1974). *The Godfather II (El Padrino II)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Picture.
- De Palma, B. (Director). Litto, G. (Productor). (1980). *Dressed to Kill (Vestida para matar)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Orion Pictures.
- Estrada, L. (Director). Estrada, L. (Productor). (2010). *El infierno*. [Cinta cinematográfica]. México: Bandidos Films, et al.
- Fernández, E. (Director). Fink, A. (Productor). (1943). *María Candelaria*. [Cinta cinematográfica]. México: Films Mundiales.
- Fons, J. (Director). Bonilla, H. & Trujillo, V. (Productores). (1989). *Rojo amanecer*. [Cinta cinematográfica]. México: Cinematográfica Sol.
- González, A. (Director). González, A. (Productor). (2000). *Amores perros*. [Cinta cinematográfica]. México: Altavista Films.
- Haneke, M. (Director). Heiduschka, V. (Productor). (1997). *Funny Games (Juegos divertidos [España], Horas de terror [Argentina])*. [Cinta cinematográfica]. Austria: Wega Film.
- Hitchcock, A. (Director). Hitchcock, A. (Productor). (1954). *Rear Window (La ventana indiscreta)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Patron Inc.
- Hitchcock, A. (Director). Hitchcock, A. (Productor). (1960). *Psycho*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount, et al.
- Kounen, J. (Director). Névé, E.; e. al. (Productores). (1997). *Dobermann*. [Cinta cinematográfica]. Francia: La Chauve-Souris.
- Kubrick, S. (Director). Kubrick, S. (Productor). (1971). *A Clockwork Orange (La naranja mecánica)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido: Warner Bros. Pictures.



- Kurosawa, A. (Director). Kurosawa, A.; Kikushima, R. & Tanaka, T. (Productores). (1961). *Yojimbo*. [Cinta cinematográfica]. Japón: Kurosawa Production Co.
- Kurosawa, A. (Director). Motoki, S. (Productor). (1951). *Los siete samuráis*. [Cinta cinematográfica]. Japón: Toho.
- Lang, F. (Director). Nebenzal, S. (Productor). (1932). *M*. [Cinta cinematográfica]. Alemania: Nero-Film A.G.
- Nolan, C. (Director). Thomas, E.; Roven, Ch. & Franco, L. (Productores). (2005). *Batman Begins (Batman inicia)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido: Syncopy Films / Patalex III Productions / Legendary / Pictures.
- Peckinpah, S. (Director). Feldman, P. (Productor). (1969). *The Wild Bunch*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros / Seven Arts, Inc.
- Peckinpah, S. (Director). Melnick, D. (Productor). (1971). *Straw Dogs. (Los perros de paja)* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: ABC Pictures Corp / Talent Associates Films. Ltd. / Amerbroco Films, Ltd.
- Penn, A. (Director). Beatty, W. (Productor). (1967). *Bonnie and Clyde*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros / Seven Arts Pictures / Warren Beatty prod.
- Raimi, S. (Director). Raimi, S. (Productor). (2001). *Spider Man*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Ripstein, A. (Director). Ortíz, A. (Productora). (1972). *El castillo de la pureza*. [Cinta cinematográfica]. México: Estudios Churubusco Azteca /Paramount Pictures.
- Rodríguez, I. (Director). Rodríguez I. (Productor). (1948). *Nosotros los pobres* [Cinta cinematográfica]. México: Películas Rodríguez.
- Singer, B. (Director). Peters, J.; Lee, Ch. & Singer, B. (Productores). (2006). *Superman Returns (Superman. El regreso)* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Legendary Pictures.
- Singer, B. (Director). Singer, B. (Productor). (1995). *The Usual Suspects* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: PolyGram Filmed Entertainment.
- Snyder, Z. (Director). Levin, Ll. Gordon, L. & Snyder, D. (Productores). (2009). *Watchmen (Los vigilantes)* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos. Legendary Pictures.
- Stone, O. (Director). Hamsher, J.; Murphy, D. & Townsend, C. (Productores). (1994). *Natural Born Killers (Asesinos natos [España], Asesinos por matar [Iberoamérica])* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Regency Enterprises.
- Tarantino, Q. (Director). Bender, L. & Keitel, H. (Productores). (1992). *Reservoir Dogs*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: LIVE America.



- Tarantino, Q. (Director). Bender, L. (Productor). (1994). *Pulp Fiction (Tiempos violentos)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Miramax / Band Apart / Jersey Films.
- Tarantino, Q. (Director). Bender, L. (Productor). (2004). *Kill Bill 2*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Miramax / Band Apart.
- Tarantino, Q. (Director). Bender, L. (Productor). (2009). *Inglorious Basterds (Bastardos sin Gloria)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Valdez, L. (Director). Burrell, P. (Productor). (1982). *Zoot Suit*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Wilder, B. (Director). Sistrom, J. & DeSylva, B. (Productores). (1944). *Double Indemnity*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Woo, J. (Director). Woo, J.; et al. (Productores). (2003). *Paycheck* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Davis Entertainment.



No es un secreto que el cine depende de la máquina. Con esto, queremos decir que para existir depende de la cámara tomavistas, del proyector y, en la actualidad, de las múltiples pantallas de naturaleza digital que tenemos a nuestro alrededor. Mecánica proviene del griego *mekhanikos* que, literalmente, significa “relativo a la máquina”. En tal sentido, este libro colectivo ausculta, corridas dos décadas del nuevo milenio, el funcionamiento del cine en la actualidad. En otras palabras, se pregunta qué ha pasado con esta máquina asociada con los sueños, vinculada al entretenimiento, conectada con el arte en una sociedad plagada de imágenes en movimiento. Esto hace que el cine no sea más el rey en el universo visual y busque formas para sobrevivir regresando al pasado o adaptándose a nuevas estéticas fruto de otras máquinas.

La mecánica nos revela que las pantallas hoy compiten con las plataformas para ver filmes en línea, que los espectadores continúan encontrando, en los personajes, espejos de sus propias biografías que los llevan a cuestionar su identidad, que el terror, género central del séptimo arte, se vale de la belleza para seducir, que la muerte es central para todo tipo de narrativa filmica y tras de ella la imagen es una forma de supervivencia, que la violencia ha cambiado a los largos de los años y, no obstante, es una marca de identidad del cine. Estas reflexiones están contenidas en los cinco capítulos que componen este libro y que, queremos decir, sirven como engranajes para continuar revisando los cambios en la imagen en movimiento. Para la línea de *Estudios Sobre Cine* de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales, es un placer dar a conocer estas revisiones profundas sobre las mecánicas del séptimo arte.