

Trabajo de Grado  
Cuerpo distante

Juliana Castro Duperly  
Comunicación Social  
Medios Audiovisuales

Asesor  
Andrés García La Rota

Pontificia Universidad Javeriana  
Facultad de Comunicación y Lenguaje  
Comunicación Social

Bogotá

2013

FORMATO **PROYECTO** TRABAJO DE GRADO CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

**Profesor Proyecto Profesional II:**

---

**Fecha: Noviembre 2013**

**Calificación:**

---

**Asesor Propuesto: Andrés Humberto García La**

**Rota**

---

**Vo.Bo. Coordinador de Campo (Opcional):**

---

**Fecha inscripción del Proyecto ante la Coordinación de Trabajos  
de Grado: primer semestre de 2013**

---

**I. DATOS GENERALES**

Nombre(s): Juliana

Apellido(s): Castro Duperly

---

Nombre(s):

Apellido(s):

---

Nombre(s):

Apellido(s):

---

**Modalidad del trabajo:**

<input type="checkbox"/>	Monografía teórica	<input checked="" type="checkbox"/>	Producto
<input type="checkbox"/>	Análisis de contenido	<input type="checkbox"/>	Práctica por Proyecto
<input type="checkbox"/>	Sistematización de experiencias	<input type="checkbox"/>	Asistencia en investigación

**Título del Trabajo de Grado: provisional, corto, creativo, con subtítulo explicativo**

**Percepción entre líneas**

---

Marque en qué línea de investigación se clasifica su trabajo:

<input type="checkbox"/>	Discursos y relatos	<input type="checkbox"/>	Industrias culturales
<input type="checkbox"/>	Procesos sociales	<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de producción innovadora

## II. INFORMACIÓN BÁSICA

- *Problema*

1. **¿Cuál es el problema? ¿Qué aspecto de la realidad considera que merece investigarse?** En un párrafo conciso plantee el problema que motiva su investigación.

Abstraer al mundo material sólo es posible a través de las imágenes, porque todo (materia y virtualidad), según Bergson, es imagen. No estoy queriendo decir que la abstracción de la realidad sólo se da a través de ella, pues parte del proceso es entender las imágenes percibidas y esto se da a través del pensamiento que está ligado por la palabra.

El origen etimológico de abstracción es separar, el hombre separa las imágenes de un todo y elige una parte de ellas, luego, para su aprehensión debe reflexionar sobre ésta. Cuando se involucra el pensamiento a la imagen, es cuando aparece la palabra. Todo esto quiere decir, que no puede haber una abstracción de la realidad sin palabra, sin embargo, una primera parte del proceso se genera a través de los sentidos, de una percepción directa regida por las imágenes exteriores y virtuales. “Aunque el pensamiento va más allá que la percepción y la sensación, está ligado inseparablemente al conocimiento sensorial, que es la fuente de origen principal de los conocimientos sobre el mundo exterior. El conocimiento sensorial es el origen y el punto de apoyo de la actividad racional.”<sup>1</sup> Podría decirse entonces, que la abstracción de la realidad se funda en las imágenes y que por lo tanto, como proceso natural del hombre, la imagen es anterior a la palabra.

¿Cómo es posible que el cine, y el audiovisual en general, se basen en palabras para producir imágenes cuando su naturaleza es la imagen misma? Esto remite a pensar inmediatamente a cómo el hombre aprehende la realidad y a reformular la estructura del guión literario cinematográfico.

2. **¿Por qué es importante investigar ese problema?** Enumere las razones que justifican la investigación que se propone, su pertinencia e importancia, desde para el campo profesional y para la comunicación. En el caso de los productos, especifique su originalidad o rasgos que lo distinguen de experiencias similares.

Dentro de un proceso audiovisual, pensar inversamente a como lo hace la cultura occidental, es decir, pensar que la imagen es anterior a la palabra, implica evidentemente, una reformulación del guión. El guión ya ha sido tratado de otras maneras, las vanguardias cinematográficas y los Nuevos Cines han sido corrientes que han destruido la narrativa audiovisual clásica. Sin embargo, a lo que me opongo, es

---

<sup>1</sup> <http://www.robertexto.com/archivo11/pensamiento.htm>

que la palabra sea anterior a la imagen en un proceso en donde su naturaleza es la imagen.

La palabra está contenida en el guión, es lo que refiere a las imágenes: se crean imágenes a partir de palabras. ¿Por qué no hacer lo contrario? Un guión a su vez, es una estructura lineal, es una historia cronológicamente articulada que consta de un principio y un fin. Si se imagina, un guión puede ser visualizado como una línea que consta de un punto de partida y un punto de llegada. Si se destruye el guión, se desarticula también su estructura y habría que reformularla. Hay un constante advenimiento de imágenes mentales en nuestro ser y por lo tanto podría decirse que la manera en que se vive no es de forma lineal; hay un constante devenir de tiempos plasmados en imágenes virtuales. Pese a esto, se sigue entendiendo la realidad de forma narrativa, se cree que todo tiene un principio y un fin y que nada más se interpone a nuestra línea cinematográfica. Valdría la pena entonces, preguntarse si hay maneras de entender nuestra experiencia que no impliquen un transcurso narrativo lineal.

**3. ¿Qué se va investigar específicamente?** (Defina el objeto o corpus de la investigación ¿Con qué materiales, entidades, espacios, textos, etc. va a trabajar?

Se investigará específicamente si hay imagen antes que la palabra a través de las teorías de la percepción expuestas por Henri Bergson y otros pensamientos inversos a Occidente. Se investigará también por qué el cine y la palabra han sido medios para hacer el tiempo interno al hombre, teniendo como consecuencia un intento por hacer lineal la experiencia. Habría entonces, que buscar otras estructuras que se acerquen más a como se vive la realidad; estructuras no lineales.

- Procesos audiovisuales que han modificado la estructura del guión literario cinematográfico: las vanguardias cinematográficas y los Nuevos Cines.
- Materia y memoria de Henri Bergson
- Pensamientos contrarios a Occidente, en donde la imagen es anterior a la palabra.
- Crisis imagen – acción y cristales del tiempo expuestos por Gilles Deleuze.
- Hipertexto de Ted Nelson
- Rizoma de Guattari y Deleuze

## *B. Objetivos*

**1. Objetivo General:** ¿Qué busca alcanzar? Párrafo puntual donde define la meta general que se

propone para el trabajo.

Realizar un trabajo audiovisual, en donde la imagen haya antecedido a la palabra y que por lo tanto, la estructura del guión sea diferente a la lineal.

**2. Objetivos Específicos (Particulares):** Especifique qué otros objetivos se desprenden del Proyecto. ¿Qué tipo de metas se propone cumplir para lograr el objetivo general?

- La creación de un lenguaje más cercano a la realidad.
- Realizar un audiovisual sin tiempo. Es decir, que sea evidente que como proceso natural del hombre, el tiempo es siempre exterior a él.

### III. FUNDAMENTACIÓN Y METODOLOGÍA

#### A. *Fundamentación Teórica*

**1. ¿Qué se ha investigado sobre el tema?** Antecedentes de investigación. Revisión de la bibliografía pertinente. Para trabajos con producción, ¿hay producciones que trabajen el mismo tema o alguno similar?, ¿existen manuales semejantes? ¿Textos de apoyo a su trabajo?. Haga aquí una breve relación crítica de los textos que servirán de apoyo a su trabajo.

Los Nuevos Cines, las vanguardias cinematográficas y el *Expanded Cinema*, entre otros, han sido corrientes que han destruido la narrativa clásica. Rechazan a la trama novelesca y lo que ello constituye: la creación de personajes claros y psicológicamente definidos, una historia cronológicamente articulada que termina en un final cerrado. Este tipo de corrientes, desarrollan films abiertos aspirando a conseguir el mayor número de posibilidades, es decir, que el espectador sea capaz de construir su propia película. Se proponen también a desarticular el montaje del cine clásico (donde una secuencia de planos establece un determinado lenguaje), planteando nuevos ritmos que dejan a un lado esa coherencia en pro a la historia a contar. Lo que sucede con estos movimientos, hablando en términos generales, es que se atreven a desarticular todo lo que se conocía como cine clásico. Muchos de ellos, han realizado trabajos audiovisuales sin la necesidad de un guión, sin embargo no se ha pensado en un proceso en donde la imagen sea anterior a la palabra

William Burroughs es un autor que sí piensa de esta manera, asegurando que la palabra escrita es un virus, no obstante sólo ha desarrollado trabajos escritos.

2. **¿Cuáles son las bases conceptuales con las que trabajará?** Qué conceptos, categorías, relaciones conceptuales básicas va a utilizar? Descríbalas brevemente.

Cómo el hombre percibe el mundo material, es una pregunta que responde Henri Bergson en *Materia y memoria*. Es importante tener claro los procesos de abstracción de la realidad del hombre, ya que es una manera de entender si la imagen puede ser anterior a la palabra.

Durante la investigación, hay que abordar también otros procesos estructurales que acerquen la construcción del guión a la realidad, como por ejemplo el modelo rizomático que exponen Deleuze y Guattari o el hipertexto de Ted Nelson, de manera que se desarticule la linealidad expuesta por el cine clásico. Esto remite inmediatamente a pensar en el tiempo dentro de lo audiovisual. El tiempo sería el factor que conecta a los procesos de aprehensión de la realidad y la reformulación del guión.

#### B. *Fundamentación metodológica*

1. **¿Cómo va a realizar la investigación?** ¿Cómo va a alcanzar los objetivos propuestos? ¿con qué tipo de metodología? ¿qué instrumentos y técnicas de investigación va a trabajar? En trabajos con producción, ¿cómo lo va a realizar? ¿supone diagnósticos previos?, ¿entrevistas?, ¿observación?, encuestas?, etc. Tenga en cuenta que la metodología no es una sola y está estrechamente relacionada con el tipo de trabajo de grado que usted(s) desarrollará.

Antes de desarrollar el producto, es necesaria una fuerte investigación para dar sustento a la idea. Como se ha venido mencionando, se abarcarán temas sobre cómo el hombre percibe y aprehende el mundo material; pensamientos contrarios a Occidente; el tiempo en el audiovisual; corrientes cinematográficas que hayan cambiado la narración clásica; estructuras de pensamiento no lineal. Luego se hará el producto audiovisual.

2. **¿Qué actividades desarrollará y en qué secuencia?** Cronograma. Especifique tareas y tiempo aproximado que le tomará cada una. Recuerde que tiene un semestre (18 semanas) académico para desarrollar su proyecto.

La idea es terminar la parte escrita el primer mes del semestre para poder dedicarle el resto del tiempo al producto audiovisual. Hay que tener claro, que durante el proceso de creación del audiovisual, la parte escrita comenzará a tener algunos cambios, dependiendo de la experiencia y desarrollo del producto.

3. **Bibliografía básica:** Escriba todos los datos bibliográficos completos de aquellos documentos, textos, artículos, fuentes que serán fundamentales en la realización del trabajo. Siga las normas formales propuestas en el texto *Citas y referencias bibliográficas* de Gustavo Patiño.

- Arias, J. (2010). *La vida que resiste en la imagen: cine, política y acontecimiento* (1ª ed.). Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Aristóteles (1999). *Poética* (4ª ed.). Madrid: Gredos.
- Bergson, (1987) H. *Materia y memoria* (2ª ed.) Cactus: Buenos Aires
- Bordwell, D (1997) *El cine clásico de Hollywood* (2ª ed.). Barcelona: Paidós.
- Burroughs, W. (2009) *La revolución electrónica*.
- Cunningham, M. *Dancing in space and time*(1998). Da Capo Press.
- Deleuze, G. (1985). *La imagen-tiempo*. ( 1ª ed.). Barcelona: Paidós.
- Godard, J. (1986). *Godard on Godard*. (2ª ed.). Nueva York: Da Capo Press.
- Machado, A (1990) *El eterno presente* (1ª ed.). Sao Pablo: Brasiliense.
- Marrati, P. (2006). *Gilles Deleuze: cine y filosofía*. (1ª ed.). Buenos Aires: Nueva visión.
- Parker, T. (1973). *Cine underground* Barcelona: Planeta.

Filmografía:

- *Banda aparte* (Jean-Luc Godard, 1964).
- *Dolls* (Takeshi Kitano, 2002).
- *Heaven and Earth* (Bill Viola, 1992).
- *Honor de Cavallería* (Albert Serra, 2006).
- *Film* (Samuel Becket, 1965).
- *Fin de primavera* (Yasujiro Ozu, 1949).
- *Inasmuch as it is always taking place* (Gary Hill, 1990).
- *Ironman* (Tetsuo, 1989).
- *My blueberry nights* (Wong Kar Wai, 2007).
- *Nantes Triptych* (Bill Viola, 1992).
- *Santa Sangre* (Alejandro Jodorowsky, 1989).

**4. Presupuesto (Sólo para trabajos con producción).** Adjunte el presupuesto de la producción del material que va a elaborar especificando los rubros correspondientes.

Todavía no se ha definido qué tipo de audiovisual se hará, pues esa idea se desarrolla de acuerdo al proceso investigativo, por lo tanto no es posible definir un presupuesto.

FORMATO **RESUMEN** DEL TRABAJO DE GRADO CARRERARA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Este formato tiene por objeto recoger la información pertinente sobre los Trabajos de Grado que se presentan para sustentación, con el fin de contar con un material de consulta para profesores y estudiantes. Es indispensable que el Resumen contemple el mayor número de datos posibles en forma clara y concisa.

**FICHA TÉCNICA DEL TRABAJO**

**Autor (es):** Nombres y Apellidos completos en orden alfabético)

Nombre(s) Juliana ):	Apellido( Castro Duperly s):
Nombre(s) ):	Apellido( s):
Nombre(s) ):	Apellido( s):
Nombre(s) ):	Apellido( s):

**Campo profesional:**

Audiovisual

**Asesor del Trabajo**

Andrés García La Rota

**Título del Trabajo de Grado:**

Cuerpo distante

**Tema central:**

Aprehensión de la *realidad* dada por el cine y por la palabra, interfaces que la transforman y traducen de manera lineal.

---

**Subtemas afines:**

El cuerpo como ente que posibilita y deviene la imagen-cristal.

---

**Fecha de presentación:**            **Mes:**    **Mayo**            **Año:**    **2013**            **Páginas:**    **52**

---

**II. RESEÑA DEL TRABAJO DE GRADO**

**1. Objetivo o propósito central del trabajo:**

Crear un audiovisual explorando la experiencia de la percepción de lo *real* y contrantrastándolo con el cine clásico tradicional (el cual representa lo *real* de manera lineal), para así crear un audiovisual que se acerque más a la experiencia humana

## 2. Contenido (Transcriba el título de cada uno de los capítulos del Trabajo)

---

**Entrañas: introducción**

---

**Cerebro: guión literario cinematográfico**

---

**Hipocampo: contexto**

---

**Hipocampo 0.1: Nuevos Cines**

---

**Hipocampo 0.2: Nuevo Cine Alemán**

---

**Hipocampo 0.3: Nueva Ola Francesa**

---

**Hipocampo 0.4: Nuevo Cine Latinoamericano**

---

**Hipocampo 0.5: New American Cinema**

---

**Ojos: procesos perceptivos, la imagen es anterior a la palabra**

---

**Manos: anulación de la palabra en el audiovisual, una deconstrucción del tiempo**

---

**Brazos: cine y palabra, un intento por reducir el tiempo**

---

**Articulaciones: Pedro Costa construye un cine más cercano a lo *real***

---

**Médula espinal: encontrando una estructura más cercana a lo *real***

---

**Cuello: cuerpo como centro de acción**

---

**Cuello 0.1: cuerpo como imagen-cristal**

---

**Piernas: cuerpo pasivo-cuerpo activo**

---

**Piernas 0.1: cuerpo fragmentado**

---

**Pies: conclusiones**

---

**Uñas: Bibliografía**

---

## 3. Autores principales (Breve descripción de los principales autores referenciados)

Herni Bergson, construye teorías acerca de la percepción del hombre y del tiempo. Se consultó el libro *Materia y memoria*

Gilles Deleuze se basa en las teorías de Bergson para desarrollar el concepto de imagen-cristal en el cine.

## 4. Conceptos clave (Enuncie de tres a seis conceptos clave que identifiquen el Trabajo).

**Percepción**

**Imagen-cristal**

**Cuerpo fragmentado**

**Teoría del distanciamiento**

## Guión literario cinematográfico

### 5. Proceso metodológico. (Tipo de trabajo, procedimientos, herramientas empleadas para alcanzar el objetivo).

Investigación deductiva llevada a través de las teorías de la percepción expuestas por Bergson, para luego plasmar la idea en una videoinstalación.

### 6. Reseña del Trabajo (Escriba dos o tres párrafos que, a su juicio, sintetizen el Trabajo).

El cine clásico tradicional, como cualquier otro medio de expresión, es un medio de representación de lo *real*. Sin embargo, lo hace de manera lineal (parte de un punto A y termina en un punto B), y esa no es la manera en que se vive. Nuestra vida no está articulada cronológicamente y las situaciones no suceden linealmente. El problema se basa, en que el cine se reduce a las palabras para crear imágenes y las palabras, a su vez, se abstraen de manera lineal. La palabra no logra reproducir el tiempo en que vivimos, el cual es un tiempo múltiple que se desdobra constantemente al haber imágenes virtuales que se superponen a las imágenes reales. La palabra, al igual que el cine, sólo puede plasmar un tiempo a la vez.

Según Bergson, la manera en que se desarrolla la percepción es gracias al movimiento que ejerce el cuerpo sobre los objetos percibidos en el mundo material. “Llamo materia al conjunto de imágenes y percepción de la materia, estas mismas imágenes relacionadas con la acción posible de una cierta imagen privilegiada, mi cuerpo.” (Bergson, 1943 p. 14). El cuerpo es entonces, el lugar donde surge el desdoblamiento del tiempo, el cuerpo es la imagen-cristal expuesta por Deleuze, pues, como lo dije anteriormente, posibilita que imagen-virtual e imagen-real se unan en un solo momento

Habría que pensar entonces, si hay otras maneras (audiovisuales) de concretar la experiencia que se acerquen más a lo *real*, a como el hombre percibe. Para esto, hay que entender que la palabra y el cine son medios que apprehenden de lo *real* de una manera que reducen al tiempo, lo hacen interiores a ellos mismos, y al hacer esto, lo vuelven lineal. El cuerpo (en su estado natural), por el contrario, no intenta reducirse a algo más, no abstrae al tiempo, sino que deviene tiempos.

El cuerpo, al igual que la cámara, fragmenta la dimensión espacial (al percibir, se elige sólo un pedazo de la imagen total material; y la cámara, reduce el espacio con el encuadre), sin embargo, la cámara es también

capaz de fraccionar al tiempo, pues registra en *frames* por segundo. La manera de representar lo *real*, es entonces a través del efecto de distanciamiento propuesto por Brecht, pues esta es una forma de no reducir el tiempo en el espectador, de que su cuerpo sea un cuerpo presente y activo que no confunda sus percepciones con las representaciones del cine.

### III. PRODUCCIONES TÉCNICAS O MULTIMEDIALES

#### 1. Formato (Video, material escrito, audio, multimedia).

Registro de video multicanal (video expandido)

#### 2. Duración audiovisual (minutos):

<b>Número de casetes de vídeo:</b>	
<b>Número de disquetes:</b>	2 DVD
<b>Número de fotografías:</b>	
<b>Número de diapositivas:</b>	

#### 3. Material impreso

Tipo: investigación

Número de páginas

52

#### 4. Descripción del contenido

Video expandido con imágenes que remiten a una superposición de capas y por lo tanto a la superposición de dimensiones temporales en un mismo espacio. La proyección de una imagen sobre una parte del es una imagen fragmentada y deformada por la superficie de la piel y por los movimientos de los músculos. Es un cuerpo sobre el mismo cuerpo, como un ente que se encuentra en un mismo espacio, pero en dos temporalidades diferentes; como una imagen virtual que se dibuja sobre una imagen real, como un cuerpo con funcionalidad de pantalla que es capaz de fraccionar y deformar la imagen virtual.

Las pantallas, a su vez, están unidas por espejos del mismo tamaño. Espejos que reflejan y remiten a la imagen virtual.

## *Cuerpo distante*

- I. Entrañas: introducción
- II. Cerebro: guión literario cinematográfico
- III. Hipocampo: contexto
  - Hipocampo 0.1: Nuevos Cines
  - Hipocampo 0.2: Nuevo Cine Alemán
  - Hipocampo 0.3: Nueva Ola Francesa
  - Hipocampo 0.4: Nuevo Cine Latinoamericano
  - Hipocampo 0.5: New American Cinema
- IV. Ojos: procesos perceptivos, la imagen es anterior a la palabra
- V. Manos: anulación de la palabra en el audiovisual, una deconstrucción del tiempo
- VI. Brazos: cine y palabra, un intento por reducir el tiempo
- VII. Articulaciones: Pedro Costa construye un cine más cercano a lo *real*
- VIII. Médula Espinal: encontrando una estructura más cercana a lo *real*
- IX. Cuello: cuerpo como centro de acción
- X. Cuello 0.1: cuerpo como imagen-cristal
- XI. Piernas: cuerpo pasivo, cuerpo activo
- XII. Piernas 0.1: cuerpo fragmentado
- XIII.** Pies: conclusiones
- XIV.** Uñas: bibliografía

### *Entrañas: introducción*

A veces siento que cargo imágenes “especiales” que nadie nunca verá. Las llamo así, porque tienen un carácter irrepresentable, indecible, invisible. Están en mi cabeza y en ningún otro lugar; ahí es donde las siento, justo en la parte de atrás. Al concentrarme en ellas, un leve, dolor físico invade este lugar y dura el mismo tiempo que dura mi atención por la imagen. Es una sensación que llega y desaparece con mi concentración. Mi cuerpo es más sensible a ciertos estímulos que a otros y es por eso que logro sentir las imágenes (no cualquiera, una que requiera una atención conciente) en donde el cerebro las percibe, en la corteza visual, ubicada en la parte de atrás. Podrían simplemente ser sensaciones o palabras encerradas en mí, pero hay algo (no sé qué) que me impulsa a voltear los ojos y mirar dentro para verlas. Fuera de mí hay millones que percibo a cada instante, hay algunas que me llaman la atención, más que otras, pero ninguna de ellas es tan poderosa como estas imágenes internas (que mas adelante analizaré).

Hay una imagen en especial, tal vez sea la más clara, que ha estado en mí hace más o menos diez años y que por lo visto no quiere desaparecer. “Hay, sin embargo, un recuerdo de formas aéreas, de ojos espirituales y expresivos, de sonidos musicales, aunque tristes, un recuerdo que no será excluido, una memoria como una sombra, vaga, variable, indefinida, insegura y como una sombra también en la imposibilidad de librarme de ella mientras brille el sol de mi razón” (Poe, 2006, p. 1)

Estaba acostada en la cama de mi mamá, girada sobre mi lado derecho. Me encontraba en el borde, tan arrinconada que mis manos y rodillas se salían del colchón. Era una cama enorme, pero me hacía a un lado; sabía que estaba en su lado de la cama y me daba miedo invadir el espacio que pertenecía a otro. Luchaba por caer en un sueño profundo, pero la fiebre no me dejaba. Con mis dos manos cogía las pesadas cobijas y las subía hasta el cuello, cerraba los ojos por un rato. Movía mis piernas, hacía calor entonces me destapaba. Abría los ojos y me quedaba mirando la pared. Sigo teniendo la sensación de que la chimenea a mi lado estaba prendida, pero qué clase de madre deja a su hija de diez años alucinando en fiebre cerca al fuego. Hay una imagen, quizás dos, que recuerdo de ese momento y es la que intento describir. Cuando lograba dormir por pocos minutos, veía la cara de un gato grande, muy, muy grande. Tan grande, que dentro de mi mente no cabe el resto de su cuerpo (así como cuando uno trata de imaginar lo enorme que es el universo). Es de color gris, su nariz es negra; es la parte más clara de la imagen, pues el resto de la cara se comienza a difuminar rápidamente al punto que no recuerdo sus ojos y orejas. Cuando intento describir su nariz detalladamente, el recuerdo comienza a desaparecer; me da la impresión de que su imagen es más clara cuando menos pienso en ella. Cada

cierto tiempo, a un determinado ritmo, la cara del gato se acerca a mí (que sigo conservando mi tamaño normal) y su nariz toca mi cuerpo. Cuando hay contacto entre los dos se oye un sonido agudo y pausado.

En el momento en que decido plasmar el sueño en otra imagen, una tangible, todo se comienza a difuminar, como el recuerdo de la cara del gato. Es como si la imagen se rehusara a salir de mí. Tampoco me conformo con describirlo, me parece un ejercicio que siempre termina siendo incompleto. Duchamp afirma que “en el acto creativo, el artista va de la intención a la realización (...). Su lucha hacia la realización es una serie de esfuerzos, penurias, satisfacciones, renunciaciones, decisiones” (Duchamp, *El acto creativo*) que terminan siendo una inhabilidad de expresar, en su totalidad, la intención o imagen mental. Quiere decir que siempre habrá una grieta entre lo que se ha intentado realizar y lo realizado. Los que lo leen se lo imaginan, pero nunca lo verán como yo lo veo. Me pasa que cada vez que pienso en el sueño me veo a mi misma acostada en la cama, veo al gato sobre mí y me veo al mismo tiempo. Son muchas imágenes en un sólo momento, como *layers* de imágenes.

Imaginar remite inmediatamente al recuerdo o al sueño, por lo tanto imaginar es también enfrentarse a dos tiempos a la vez: el que se vive en el instante y la imagen que se piensa. Las imágenes imaginarias aparecen en la mente cada vez que ellas lo deciden. Es como si tuvieran poder sobre nosotros. Salen y entran cuando lo ellas lo desean. Claro, hay ciertos estímulos que remiten a un recuerdo, pero nunca se sabe exactamente qué hará recordar qué cosa y en qué momento. No funciona de manera lineal, porque si fuera así, recordar sería un proceso estructurado. Pues bien, es aquí donde entra a colacionar el cine.

La palabra está contenida en el guión, es lo que refiere a las imágenes: se crean imágenes a partir de palabras. ¿Por qué no hacer lo contrario? Un guión literario, a su vez, es una estructura lineal, es una historia cronológicamente articulada que consta de un principio y un fin. Si se imagina, un guión puede ser visualizado como una línea que consta de un punto de partida y un punto de llegada. Si se destruye el guión, se desarticula también su estructura y habría que reformularla. Retomando el advenimiento de las imágenes mentales en nuestro ser, podría decirse que la manera en que se vive no es de forma lineal. Hay un constante devenir de tiempos plasmados en imágenes imaginarias. Pese a esto, seguimos entendiendo nuestra *realidad* de forma narrativa, creemos que todo tiene un principio y un fin y que nada más se interpone a nuestra línea cinematográfica. Eso no es así, no puede ser así. Vivimos en constante relación con más elementos que se cruzan ante nosotros y que cambian en el curso de todo. Personalmente creo que la palabra nunca ha sido suficiente, por más abstracta que intenta ser, para describir ciertas cosas, mucho menos estados en los que lo imaginario y lo real se confunden.

Entendiendo que todo acto creativo es una representación, podría decirse que el cine es una representación de lo *real* (con esto me refiero a las imágenes y sucesos exteriores e interiores de nuestro ser). Sin embargo lo *real* no es lineal y mucho menos narrativo. “En este sentido, el arte narrativo clásico contiene en sí mismo un problema fundamental, pues contradice a la vida misma que aspira imitar. La razón de ello es que la vida no conoce historias progresivas dramáticas como las que presenta la narración clásica.” (Arias, 2010 p.44) A su vez, escribir un guión lleva a reducir las imágenes a las palabras, hecho que también es contradictorio si lo que se quiere plasmar es la *realidad*, pues en una primera instancia, parte del proceso de aprehensión del mundo exterior viene de la imagen y no de la palabra (cuando se involucra el pensamiento es cuando aparece la palabra, pero estos son términos que explicaré las adelante). El cine clásico tradicional, por lo tanto, no es la manera de representar lo *real* pues ha puesto a la palabra sobre la imagen en un proceso en donde la imagen es el carácter constituyente del mismo.

Busco entonces, una manera de establecer un tipo de creación audiovisual en el que se pueda evidenciar algo, una experiencia más cercana a la *realidad*. “Para mí lo importante es conseguir que el tiempo se expanda o se repliegue de algún modo sobre sí mismo, para que no siga desarrollándose bajo esta forma estrecha” (Aitken, 2001. p. 18)

#### *Cerebro: guión literario cinematográfico*

Volver la palabra inocua en el proceso creativo de un audiovisual, implica, evidentemente, una reformulación del guión cinematográfico literario para así crear un lenguaje más cercano a la *realidad*. Una realidad que no se vive linealmente como lo ha expuesto el cine clásico durante décadas. Un guión es aquel que, como lo indica su raíz etimológica, funciona como guía para la realización de un audiovisual. Si se habla de una película clásica, el guión literario es la narración de una historia que luego pasará a ser una narración en imágenes y sonido: es una guía textual, en donde más adelante las palabras se transformarán en imágenes.

En *Poética*, Aristóteles propone los elementos esenciales para la construcción de la tragedia y la comedia griega, formulando un paradigma de producción para la época clásica. Propone un concepto de organicidad en el que el cine clásico se sigue basando hoy en día, y se refiere, en cierta medida, a la estructura que debe seguir la historia; su principio de composición. Toda historia a contar debe tener inicio, nudo y desenlace; un personaje que necesite un objetivo; puntos de giro en donde se rompa y se restaure el equilibrio. En otras palabras, el cine clásico mantiene siempre una narración. Vale la pena aclarar, que la trama puede reorganizar la estructura, pero nunca cambiarla del todo.

El principio de unidad de acción u organicidad es lo que se conoce como el drama clásico. El término viene del neoclasicismo, cuando las teorías aristotélicas se volvieron modelos rígidos para la producción teatral de la época, en donde lo más importante siempre será la acción. La estructura (de inicio, nudo y desenlace) es lo que también se conoce como el argumento de la historia. Dicho argumento (que hoy sigue el cine clásico) está cohesionado por la teoría orgánica, metáfora utilizada por el autor Juan Carlos Arias para afirmar que la obra debe funcionar como un organismo vivo por sus principios de causalidad, necesidad y verosimilitud. Voy a describir rápidamente cada uno de ellos:

Una película narrativa consta siempre del principio de causalidad.: “La causalidad forme propicia no sólo consecuencias sino también continuidad, y hace que la película progrese <<suavemente, sin dificultades, sin discordancias ni tiempos muertos ni retrasos>>” (Bordwell, 1997. p. 20) La necesidad es un concepto que va de la mano del principio de causalidad: todo en la película es necesario, ningún hecho debe sobrar. Y con respecto a la verosimilitud: el espectador debe convencerse de que lo que está viendo es totalmente posible, debido a que lo importante para este tipo de cine recae en la historia; se debe contar una historia creíble.

Todo esto es una organización que busca una finalidad catártica en el espectador y es por esto que Aristóteles afirma que la teoría orgánica, anteriormente descrita, tiene los mismos principios que rigen a un organismo vivo. Cuando la historia llega a su clímax, hay un evidente efecto corporal en el espectador. Se genera un equilibrio afectivo en donde dos opuestos se unen al mismo tiempo: el público siente horror y compasión en un mismo momento. A esto se le conoce como catarsis, un hecho completamente corporal y no racional, ya que es a través del cuerpo que el espectador conoce la historia.

Pues bien, al crear un guión, se comienzan a organizar palabras en el tiempo; un tiempo lineal y progresivo. En otras palabras, escribir un guión cinematográfico literario implica la construcción de una estructura temporal que consta de un principio y un fin. Valdría la pena entonces, preguntarse si hay maneras de entender nuestra experiencia que no impliquen un transcurso narrativo lineal.

### *Hipocampo: contexto*

Anteriormente se ha intentado quebrar con la narrativa del cine clásico tradicional, las vanguardias cinematográficas y los Nuevos Cines son ejemplo de ello, y sus precursores han sido, tal vez, lo más

radicales. Voy a tener un acercamiento un poco más detallado a los Nuevos Cines, pues considero que tienen un aproximamiento más plástico.

El cine de vanguardia surge a principios del siglo XX en respuesta al cine de espectáculo que se estaba produciendo en Hollywood, que al parecer sólo buscaba fines comerciales y que, según Juan Carlos Arias, se subordinaba al lenguaje y medios de expresión como la literatura. “Lo propio del cine no es la composición de una historia, de un drama en el sentido aristotélico del término: lo que se niega es precisamente la composición de una acción representada y articulada a partir de principios de causalidad, necesidad y verosimilitud. El nuevo cine -que es por demás la verdadera realización de la “esencia” del cine- niega de esta manera la construcción de una fábula, elemento que había servido como base para la articulación de la llamada narrativa clásica” (Arias, 2010. p. 43) El carácter anti-narrativo es lo que cohesiona y fundamenta a las vanguardias cinematográficas y a los Nuevos Cines.

#### *Hipocampo 0.1: Nuevos cines*

Los Nuevos Cines surgen durante los años cincuenta y sesenta, son *films*, que comienzan a quebrar con la mayoría de estructuras narrativas y de composición cinematográfica, pues al ser cine nuevo, tiene como propósito oponerse a lo antiguo, a lo tradicional. Para muchos de ellos, el rival común siempre fue el cine industrial, pues lo veían como un producto de entretenimiento y no como un medio de expresión de autor y de pensamiento.

En términos generales, hay un constante rechazo a la trama novelesca y lo que ello constituye: la creación de personajes claros y psicológicamente definidos, una historia cronológicamente articulada que termina en un final cerrado. Los Nuevos Cines buscan desarrollar películas abiertas aspirando a conseguir el mayor número de posibilidades, es decir, que el espectador sea capaz de construir su propia película “Al modelo literario dickensiano cerrado que era el punto de partida de la narratividad cinematográfica desde finales de la década de 1910 le sucedía ahora el modelo cinematográfico godardiano explícitamente abierto.” (Micciche, 1996. p. 25) Se proponen también a desarticular el montaje del cine clásico (donde una secuencia de planos establece un determinado lenguaje), planteando nuevos ritmos que dejan a un lado esa coherencia en pro a la historia a contar. Lo que sucede con los nuevos cines, otra vez hablando en términos generales, es que se atreven a desarmar todo lo que se conocía como cine clásico hollywoodense.

Como parte de su carácter constituyente de oposición a lo tradicional, los Nuevos Cines buscan ser *films* de bajo costo. Al estar en contra de la industria cinematográfica, muchos de los procesos de producción son abolidos casi por completo. Sin embargo, me detendré únicamente en el aspecto que

me interesa: la cercana superación del guión. En palabras de Godard: “Ninguna de mis películas depende de un verdadero guión, sólo de una idea plasmada en tres o cuatro páginas... No tengo una historia en la que se desenvuelve un personaje, tengo un personaje, y es el personaje el que impone la historia.” (p.34) Se genera entonces una nueva relación: el guión deja de ser determinante en el momento que es superado por la figura del autor. Esto quiere decir, que durante los momentos de grabación, el director es quien decide qué sucede con la película; ya no está atado a un manual de instrucciones, posibilitando así la entrada a improvisaciones, errores e innovaciones. La película deja de ser el resultado de la industria y pasa a ser la obra del autor. Es su obra. Para muchos de los directores, sus trabajos no están definidos ni clausurados por el guión, al contrario, es un devenir durante todo el proceso de creación. “Se trata, por tanto, de romper los paradigmas regresivos que paralizan la capacidad y las posibilidades de la mirada, creando nuevos ojos para atravesar el espesor de las cosas, determinando nuevos ritmos... abiertos a todo incluso al error, pero por eso mismo vitales, cargados de impaciencia.” (p.36) Afirmar que el cine se define por la palabra, sería reducirlo a su argumento, a la historia que narra y esto, como sabemos, es una característica propia de la literatura, luego no puede ser una particularidad propia y singular del cine. Sin la narración, queda la imagen y la técnica que la produce.

#### *Hipocampo 0.2: Nuevo cine alemán*

Con la posguerra, en Alemania surge la necesidad de crear un nuevo lenguaje cinematográfico. Una nueva posibilidad de que la imagen sea vista de otra manera. Nace un sueño de un nuevo cine que sea capaz de romper con todos los esquemas del cine tradicional:

“Hablo por todos aquellos que, en los años pasados, tras un largo período de vacío, han empezado a producir imágenes y sonidos en un país que tiene una desconfianza infinita en las imágenes y los sonidos que hablan sobre él, un país que, por esa razón, se ha ahogado avariciosamente en imágenes extranjeras con el propósito de que apartaran sus mentes de él. No creo que exista ningún otro lugar en el que la gente haya sufrido una pérdida de confianza tal hacia sus propias imágenes, sus propias historias y mitos, como lo hemos hecho aquí. Nosotros, los directores huérfanos de Nuevo Cine Alemán, hemos sentido esta pérdida de forma muy aguda en la falta, la ausencia, de una tradición que podamos denominar nuestra, y en un público inculto e inicialmente receloso. Tan solo lentamente este estado de defensa, por un lado, y la falta de confianza en uno mismo, por el otro, han ido desapareciendo y, en un proceso que probablemente durará unos cuantos años más, ha surgido nuevamente el sentimiento de que las imágenes y los sonidos no sólo no necesitan ser importados, sino que además pueden ocuparse de los asuntos de este país, y, aún más, surgir de él mismo” (Rubín de Celis, *El nuevo cine Alemán*)

Como se ha mencionado anteriormente, parte del proceso de desarticulación de las tradiciones del cine, es, no necesariamente destruir la narrativa de la película por completo, pero sí comenzar a tratarla

de manera diferente. Lo que se conoce como acción en el cine clásico tradicional deja de ser un factor determinante en el momento de contar una historia. A través de la combinación de imágenes y sonidos, los nuevos directores no buscan que algo suceda en la historia propiamente dicha, sino que algo ocurra con el espectador; que reflexione, que lo haga pensar.

Buscan representar las divergencias que se presentan en la sociedad, pero esta vez lo indagan en el cómo y no en el qué de la película. Son *films* de carácter abierto que, a través de las imágenes, evidencian las contradicciones sociales. Según Monserrat Rossés, autor de *Nuevo Cine Alemán*, en las películas de Alexander Kluge los espacios donde se filman son lugares modernos y a la vez deteriorados y sucios que afirman esa dialéctica que siempre ha existido en la burguesía. De manera menos evidente, hay autores que utilizan imágenes de carácter documental con el fin de contraponer la realidad del espectador y la imagen presentada (una imagen consagrada a un referente histórico) para hacer evidente la contradicción. Es a través del montaje, la utilización de varios recursos fílmicos (voces en off, material de archivo, dibujos, etc) y discursos irónicos otorgados por los personajes, que el Nuevo Cine Alemán logra dar cuenta de la dialéctica de la *realidad*.

El montaje en el Nuevo Cine Alemán es lo que determina un quiebre en la relación entre secuencias, trayendo como resultado una deconstrucción de la narrativa clásica. Ya no hay una unidad causal entre ellas, sino una sucesión casual entre escenas: se rompe la unidad y por lo tanto se rompe el hilo que lleva la historia de manera fluida. Los directores dejan de preocuparse porque haya una comprensión de la película dada a través de la historia, ahora les interesa un cine con historias abiertas que genere espacios de reflexión y pensamiento.

### *Hipocampo 0.3: Nueva Ola Francesa*

La Nueva Ola (Nouvelle Vague) es el grupo de nuevos cineastas franceses que reaccionan de manera radical frente a las estructuras que el cine en general cargaba hasta el momento: reclaman libertad de expresión y de producción técnica. Al igual que los otros Nuevos Cines, la figura del autor comienza a ganar más poder en el momento en que deciden que el director no sólo debe ser un realizador, sino un artista. “(...) la introspección sentimental del individuo en Chabrol. El desplazamiento narrativo y la revolución temática en Godard. La fusión entre realidad y ficción de Truffaut. La Nueva Ola adjudicó al trabajo cinematográfico un alcance cercano a la actividad de un pensador.” (Castilla, *Toma uno: la nueva ola francesa*, 2009)

Al ser tan significativo el carácter de autor, La Nueva Ola Francesa no se puede constituir como un movimiento unificado. El autor es el centro de su obra y por lo tanto cada uno construye un camino

diferente. Por esto he decidido acercarme al trabajo de un sólo director: Jean-Luc Godard.

“El tiempo del cine de acción ha pasado y llega el del cine de reflexión” (Liandart, 1994. p. 65) es un enunciado que da cuenta de casi todo el trabajo de Godard. Éste afirma, que la base del cine no puede ser la técnica, sino el pensamiento. Para él, el cine no está definido en tanto cine por su técnica, sino por la existencia de lo que él llama el *pensamiento cinematográfico* un cine que se piensa a sí mismo, un cine que demarca sus propios límites. No se debe caer en el error de creer que el cine es un medio de pensamiento, sino entender que el cine mismo es pensamiento.

El director se percata de que el hombre nunca ha coincidido consigo mismo y que por lo tanto siempre ha existido una grieta entre su interior y su exterior. Hay un constante enfrentamiento, una contradicción, una dialéctica que no busca resolverse. Godard decide evidenciar esa dialéctica, rompiendo con la continuidad de sus películas.

Sus largometrajes logran aislar al público para hacerle entender que lo que está percibiendo no es la *realidad* sino una ficción. Lo hace, por ejemplo, insertado sonidos que no tienen relación alguna con el *film*, generando un choque y aislamiento del espectador. “Es, junto con la mesa de montaje y la máquina de escribir, uno de los instrumentos del pensamiento de Godard; menos ruidoso que el tecleo de la máquina de escribir o que el ronquido del filme yendo y viniendo entre los rodillos, entra en escena de manera suave (...) el grado de indeterminación autoriza simplemente la interpretación.” (p.111). Esto quiere decir que la discontinuidad funda una contradicción que genera distancia entre el *film* y el público. Se rompen todas las certezas que proporciona el cine clásico. Con certezas me refiero a un lenguaje cinematográfico que ha sido normalizado y sistematizado al punto que se ha dejado de percibir (cuando se tiene certeza, no se ve).

Para Godard, el cine es pensamiento, hecho que implica una construcción de mirada de duda. Hay un lenguaje en el cine que comienza a pensar sus propios límites y eso sucede cuando la discontinuidad rompe sus certezas. El autor siempre lo hace de manera diferente, por ejemplo, hay momentos en sus películas donde se oye la sirena de una ambulancia que hace que el público se distancie de la película y caiga en cuenta de que la está viendo, de que está por fuera de ella. Esto, con el fin de deconstruir los códigos cinematográficos y de generar esa mirada de duda que busca el cine. El lenguaje cinematográfico en Godard siempre está en el límite; no lo quiebra en su totalidad pero sí lo sitúa en el borde. En otras palabras, la incertidumbre o duda, demuestra que la ruptura de códigos establecidos genera pensamiento, de un lado, y permite, de otro, un proceso de reflexión sobre los límites propios del cine.

#### *Hipocampo 0.4: Nuevo Cine Latinoamericano*

A finales de los años sesenta surge una generación de cineastas latinoamericanos contemporáneos a las Nuevas Olas europeas y norteamericana. A diferencia de los anteriores, sus bases se fundan en el Neorrealismo italiano. No son solamente un movimiento de oposición al cine tradicional, sino un grupo de realizadores que denuncian su realidad político cultural. El Grupo Ukamau, el Grupo Cine Liberación y Miguel Littin son los impulsores de un cine que se opone, radicalmente, a la colonización de su territorio. Entre los Nuevos Cines, este es quizás el más radical, tanto así que también se hizo llamar cine militante. Ir a ver un film, implicaba ser un activista político que denunciara las modalidades de dependencia que se vivían en el momento en toda Latinoamérica. Había pues, un compromiso para promover la conciencia social y llevar a cabo una decolonización.

En toda América Latina se comienza a dar un proceso de reconocimiento de la realidad. Se percatan de que la historia contada por Occidente no es su historia oficial, pues siempre ha sido contada a través de ojos que no han sido los suyos. Sienten entonces, la necesidad de restituirla y encuentran el camino en las historias que han sido borradas por los opresores. Al Nuevo Cine lo acompaña un carácter de una constante búsqueda de lo *real*, deciden liberarse de las versiones hegemónicas de la historia: el colonizado ha decidido recordar y comenzar un periodo de revolución.

Al hacer un ejercicio de memoria, el Nuevo Cine Latinoamericano decide recuperar su historia, pues se percatan de que los opresores, como Estados Unidos, reafirman su poder al ser capaces de controlar la historia: “El que controla el pasado controla el futuro; y el que controla el presente controla el pasado (...) El pasado es únicamente lo que digan los testimonios escritos y la memoria humana” (Orwell, 2006. p. 206). Es por esto, que en el cine busca la creación de una narración en contra del discurso hegemónico de los imperios neo colonizadores; buscan ser contrahistóricos a través del redescubrimiento de los relatos que habían sido negados y silenciados. En consecuencia los *films* conservan un carácter documental, pues yuxtaponen imágenes del pasado (material de archivo) con imágenes filmadas en el presente. Pensar en reconstruir la historia, implica pensar en borrar la historia y no sólo la historia escrita, sino la historia incubada en la memoria popular; sin duda un proceso complicado, pero que es consumado gracias a la capacidad del cine de presentar presente y pasado al mismo tiempo.

Al redescubrir su realidad, los realizadores comienzan a entenderla como un modelo complejo de análisis, pues a pesar de haber sido independizados décadas atrás, Latinoamérica seguía siendo una colonia. Buscan entonces la creación de un lenguaje cinematográfico que se ajuste mejor a su realidad. Se separan del cine europeo e industrial, pues encuentran en ellos un lenguaje cinematográfico de

poder, utilizado muchas veces como mecanismo colonizador. Sin esa necesidad del retorno a lo *real*, el cine no hubiese tenido la necesidad de cambiar su lenguaje.

La narración en los *films* es entonces determinada por la realidad y por lo tanto no puede haber una narrativa cronológica. Hay una representación de lo *real* evidenciada a través del montaje de eventos de la realidad, yuxtapuestos a eventos ficcionales. Representar lo *real* en Latinoamérica, implica, como se había mencionado anteriormente, una radical separación de los otros cines, ya que lo que se vive afuera es completamente diferente.

Hollywood se esmeraba por mostrar personajes casi perfectos que llevaban vidas casi perfectas; en América Latina, esa vida de burguesía no era un común denominador. Con respuesta a esa necesidad de representación de la realidad, nace la Estética del Hambre, hecho que regía a todas las películas realizadas en el momento. Se presentan, por ejemplo, personajes pobres que roban por comida con la necesidad de implementar ese lenguaje “grotesco, horroroso y podrido” (Rocha, *Estética de la violencia*, 1968) que hace suya la realidad. En palabras de Ramón Gil Olivo, el cine Latinoamericano debe:

- “1. (Ser un) instrumento de conocimiento y como tal debe de armar su propio lenguaje,
2. La construcción de ese lenguaje debe de partir de los datos proporcionados por la realidad,
3. El cine, como lenguaje y como herramienta para acceder al conocimiento, es a la vez un medio de comunicación así como un instrumento de transformación.
4. Toda creación artística, y en este caso la cinematográfica, es más fructífera mientras más conciencia se tenga de la realidad en la que se inserta.” (Gil, *Nuevo Cine Latinoamericano*)

Con el Nuevo Cine Latinoamericano se redescubre la realidad a través de la imagen cinematográfica, hecho que no sólo modifica la memoria colectiva, sino que denuncia los procesos colonizadores imperiales. Al estar centrados en lo *real*, surge la necesidad de crear un lenguaje más cercano a la realidad, un lenguaje que aunque siga siendo de estructura narrativa, delata el contexto sociopolítico del momento. Las películas dejan de ser un medio de entretenimiento con espectadores pasivos y pasan a ser espacios para pensar la realidad y por tanto actuar sobre ella. El cine logra establecer vínculos mentales y sensoriales con el mundo real.

#### *Hipocampo 0.5: New American Cinema*

Al igual que las otras corrientes de Nuevos Cines, el New American Cinema surge como respuesta al cine clásico tradicional, en específico al cine de Hollywood y a la prohibición de producción cinematográfica dada por el Macarthismo entre los años 1947 y 1953. Toman como referentes,

principalmente, al Free Cinema en el Reino Unido y a la Nouvelle Vague en Francia.

“El cine oficial en todo el mundo está acabado. Es moralmente corrupto, estéticamente obsoleto, temáticamente superficial, temperamentalmente aburrido” (*Manifiesto del New American Cinema*, 1960) Dentro del cine estadounidense ya existían directores que se consideraban independientes como George Lucas, Alfred Hitchcock y Orson Welles, sin embargo, el New American Cinema se autodenomina como cine *underground* y no independiente por su carácter auto marginal que se especializa en tratar temas controversiales como el racismo y la homosexualidad de un modo experimental. Rechazan al guión como principio de creación, otorgándole mayor libertad a la improvisación, no sólo de los autores, sino de las locaciones. Durante la década de los años cincuenta, la tecnología posibilita las *handycams* a los autores, lo que permite la exploración de nuevos lugares para las grabaciones.

Inocencia, belleza y verdad son tres aspectos que reclama Jonas Mekas, precursor del New American Cinema durante los años sesenta. “Hay que recuperar la inocencia en la mirada, la belleza de lo virgen y la verdad” (Gutierrez, *Jonas Mekas y el underground neoyorkino. Una actitud nueva*) Lo que se muestra en el nuevo cine, ya no son historias rosas, fantásticas e irreales, al contrario, se esfuerzan por evidenciar la cruda realidad de la sociedad americana. La línea que separa a los Nuevos Cines europeos del americano, es que su estatuto en contra de lo tradicional es una cuestión ética. Se preocupan por el hombre y lo que ocurre con él. “Ellos mismos lo dicen: no son un movimiento estético, sino ético. No sólo les concierne el cine, sino el hombre.” Gutierrez, *Jonas Mekas y el underground neoyorkino. Una actitud nueva*)

En Estados Unidos, el papel del autor del *film* también se considera importante, pero no fundamental como sucedía con la Nueva Ola Francesa. Consideran que su obra sí tiene un carácter individual, sin embargo, esto no surge como consecuencia de la constante búsqueda por sellar un *film* con su nombre, sino del rechazo a la industria que hay detrás de cada película. Desde el momento en que cortan con cualquier vínculo industrial, empiezan a considerar al cine como un arte, por lo tanto su obra entra a ser más experimental y más plástica que cualquier otra dentro del campo de los Nuevos Cines.

El New American Cinema es en donde más se rompe con las estructuras narrativas cinematográficas. Uno de sus objetivos es evidenciar la realidad tal y como es, hecho que, como se había mencionado anteriormente, siempre fue evadido por el cine de Hollywood. Al intentar reproducir la realidad, la narración se vuelve abierta y diferente a la clásica. Por ejemplo, en *Sleep*, Andy Warhol filma a John Giorno durmiendo durante cinco horas y veinte minutos, y ese es el tiempo de duración de la película. Este fue uno de los primeros experimentos de Warhol en la creación de cine, considerado por él

mismo como el *anti-film*, por lograr romper con la historia clásica narrativa y por reflejar lo que es: un personaje dormido. Muchos de los autores contemporáneos comienzan a usar computadores digitales, lo que les permite deformar la imagen grabada y crear con ella formas más abstractas. Esto requiere de un espectador más consciente y activo, que poco a poco aprende a conectar imágenes sin tener que entender o crear una historia a partir de ellas. Por ejemplo, el *Flicky Movie* de Antony Balch consistía en cortar *frame* por *frame* de la película y comenzar a introducirlos en la línea de tiempo al azar, creando una película nueva de orden aleatorio.

El New American Cinema, al ser la expresión más plástica de los Nuevos Cines, logra quebrar todas las convenciones del cine clásico tradicional que venían, principalmente, del teatro y la literatura. Transforman la imagen de la película en arte, pues al lograr separarla de su contenido narrativo, evidencian una imagen más pura.

*Ojos: procesos perceptivos, la imagen es anterior a la palabra*

Herni Bergson entiende al universo y al cuerpo humano como imágenes. Cuerpo humano, porque éste es capaz de abstraer al mundo a través de imágenes exteriores y de tener una percepción consciente. Dentro del cuerpo, en el cerebro, todo es también imagen; sin embargo, esto no quiere decir que el cuerpo sea capaz de crear imágenes de la nada, antes tuvo que haber un proceso de abstracción del mundo material. Quiere decir, según Bergson, que el cerebro forma parte del mundo material y no al revés, por lo tanto, si se hiciera el ejercicio de borrar al universo, el cerebro dejaría de existir: existe una imagen del cerebro en tanto imagen del mundo.

No puede haber entonces, una representación que se origine en el cuerpo, no sin antes haber aprehendido de las imágenes exteriores. No obstante, sí puede haber modificaciones dadas por la conexión casi inseparable del proceso de percepción y el recuerdo, pero nunca un condicionamiento de dichas imágenes exteriores. Para pensarlo de esta manera, es necesario entender al cuerpo como un centro de acción con cierto poder sobre las otras imágenes. La capacidad que tiene el cuerpo de moverse le otorga también la capacidad de ejercer una acción real sobre el mundo material y es acá, según Bergson, donde surge la percepción.

Hay una reacción del cuerpo respecto a algunos, no todos, los objetos exteriores y esto implica una movilidad tanto externa como interna (dentro del cuerpo, las terminaciones nerviosas también deben moverse). Modificar la posición de la materia, implica una modificación en relación con el cuerpo, que a su vez modifica los movimientos interiores. Por ejemplo, al mover un objeto, al acercarlo a mi cuerpo, comienzo a verlo de manera diferente (se ven mejor los detalles), si lo alejo lo suficiente sólo

se distingue su forma. Al verlo de manera disímil, los movimientos interiores también cambian, pues su relación con mi cuerpo es ahora otra. Si sucediera, por ejemplo, que el cuerpo tuviera una extrema modificación interna y por lo tanto surgiera cierta incapacidad de movilidad, su acción sobre los objetos se reduciría, dando por sentado una opacidad en la percepción, queriendo decir, que la percepción depende del movimiento.

“Llamo materia al conjunto de imágenes y percepción de la materia, estas mismas imágenes relacionadas con la acción posible de una cierta imagen privilegiada, mi cuerpo.” (Bergson, 1943. p.14) Una acción *posible*. Una acción virtual que se da dentro del cerebro a partir de la materia exterior. Una acción posible involucra un a priori. No es entonces, una percepción que reacciona sin razón y que reacciona a toda la materia, es, al contrario, una percepción consiente. La acción posible es especulativa y voluntaria, no automatizada.

Valdría la pena aclarar, que el automatismo del cuerpo puede entenderse de dos maneras: las reacciones reflejas y las manifestaciones inconscientes, ambas entendidas como movimientos generados por estímulos exteriores. Un reflejo es una acción involuntaria, el cuerpo reacciona por sí solo a una incitación de la materia; por definición, es una respuesta automática y rápida que pretende mantener al organismo dentro de sus parámetros normales. Ahora bien, por movimientos automáticos inconscientes no me refiero a una manifestación del inconsciente propiamente dicho, sino a las reacciones automatizadas no concientes, como lo sería por ejemplo, caminar, sentarse en una silla, etc. Pareciera, como sucede con el reflejo, ser una acción involuntaria, pero no es así, hay una retención de imágenes exteriores en la memoria que, al repetirse, condicionan al cuerpo a tener una misma reacción. Al repetirse el mismo estímulo, el cuerpo aprende a reaccionar sobre él y sus movimientos se vuelven automáticos, sin embargo, en este tipo de automatismo sí hay un poder de voluntad, que aunque no parezca ser propiamente conciente, hubo, anteriormente, una elección de la reacción. Nietzsche, hablando de lo automático, sostiene que “todos los nervios, por ejemplo, en las piernas recuerdan experiencias pasadas” (Martínez, *Nietzsche y el automatismo instintivo*) queriendo también decir que el cuerpo no olvida, pero que igualmente sólo reacciona a determinados estímulos. En el cuerpo, hay un criterio de selección. Es evidente que hay un constante sacudimiento proveniente del mundo exterior que invita al cuerpo a reaccionar sobre él, las células sensoriales reciben la excitación material y sin embargo, es el cerebro el que decide sobre qué ejercer la acción. El poder de decisión que tiene el cuerpo, y por tanto su evaluación previa, conlleva al surgimiento de una zona de indeterminación. Es decir que hay “una amplitud de la percepción (que) mide exactamente la indeterminación de la acción consecutiva.” (Bergson, 1943. p.26)

Al haber una selectividad de imágenes hay también una deformación del objeto que se percibe, pues al

igual que sucede con todas las imágenes exteriores, tampoco se ve y se abstrae en su totalidad. “(...) nuestra conciencia no alcanza más que ciertas partes por ciertos lados. La conciencia –en el caso de la percepción exterior- consiste precisamente en esta elección. Pero hay aquí, en esta pobreza necesaria de nuestra percepción consciente, algo de positivo y que anuncia ya el espíritu: esto es, en el sentido etimológico de la palabra, el discernimiento.” (p.32) Aprender es también deformar lo *real*. Yo veo lo que quiero ver. Separo las imágenes exteriores de su totalidad y así abstraigo una imagen deformada por mi propia selectividad. Constantemente abstraigo imágenes incompletas de la *realidad*. Vale la pena aclarar que esto no implica una aprehensión completamente diferente de lo material, sino deformada.

Sobreponer la palabra a la imagen, se ha normalizado dentro de la sociedad occidental, al punto que se presume que abstraer la *realidad* sólo se hace por medio del segundo enunciado. Sin embargo, teniendo en cuenta las teorías de Henri Bergson, en una primera instancia, aprehender al mundo material sólo es posible a través de las imágenes, porque todo (materia y virtualidad) es imagen. No estoy queriendo decir que la abstracción de la realidad sólo se da a través de ella, pues parte del proceso es entender las imágenes percibidas y esto se da a través del pensamiento que está ligado por la palabra. El origen etimológico de abstracción es separar, el hombre separa las imágenes de un todo y elige una parte de ellas, luego, para su aprehensión debe reflexionar sobre ésta. Cuando se involucra el pensamiento a la imagen, es cuando aparece la palabra.”El mundo nos entra por los ojos, pero no adquiere sentido hasta que desciende a nuestra boca.” (Auster, 1999. p.131 En términos de Marx: “el lenguaje es la realidad inmediata del pensamiento” (*Característica general del pensamiento*), esto quiere decir que no puede haber una abstracción de la realidad sin palabra, sin embargo, una primera parte del proceso se da a través de los sentidos, de una percepción directa regida por las imágenes exteriores y virtuales. “Aunque el pensamiento va más allá que la percepción y la sensación, está ligado inseparablemente al conocimiento sensorial, que es la fuente de origen principal de los conocimientos sobre el mundo exterior. El conocimiento sensorial es el origen y el punto de apoyo de la actividad racional.” (*Pensamiento*, 2001) Podría decirse entonces, que la abstracción de la *realidad* se funda en las imágenes y que por lo tanto, como proceso natural del hombre, la imagen es anterior a la palabra.

Quisiera entonces, proponer un ejercicio para poder entender la estructura de cómo está hecho un guión literario, para después poder reformularlo. Como se ha venido mencionando, parte del proceso de abstracción de la realidad, es lograr separar la totalidad de las imágenes y escoger, no sólo una imagen, sino una fragmento de la misma. Repitiendo el mismo enunciado en términos estructurales de guión, sería una línea que consta de varias imágenes organizadas en determinada manera. Cuando el hombre percibe, elige alguna de éstas imágenes y luego, al abstraerla, la deforma. La deforma, pues la

imagen virtual que se dibuja sobre el objeto ante una posible acción, es una imagen del pasado que se sobrepone a la presente. En este momento, otra vez pensando en la estructura, la línea que sobrelleva las imágenes se desdobra y, dependiendo del número de imágenes-recuerdo que aparezcan con respecto al objeto percibido, la estructura del guión cambia radicalmente.

El desdoblamiento del tiempo que presupone la percepción, sucede constantemente en la vida del hombre y es por esto que un guión literario nunca será una representación lo de real. Una palabra supone devenir su propia imagen, pero ¿quién certifica que la palabra escrita siempre denote la misma imagen para todos los hombres, cuando se ha entendido que las imágenes están siempre deformadas por el discernimiento de la percepción conciente? Son pocos, tal vez ninguno, los momentos en que se vive el presente propiamente dicho y por esto no se puede entender la vida como una línea.

*Manos: anulación de la palabra en el audiovisual, una decosntrucción del tiempo*

William Burroughs, artista y poeta estadounidense perteneciente al movimiento *Beat* de los años 60, hablando sobre la abolición de la palabra, da a entender que una palabra escrita nunca puede ser anterior a una imagen por su misma naturaleza. Afirma que, dentro de la cultura occidental, una palabra escrita no evoca una imagen (como sí lo hace un jeroglífico), sino su palabra hablada correspondiente. “La palabra “pierna” no tiene semejanza pictórica con una pierna, se refiere a la palabra hablada “pierna”. Así que podemos olvidar que una palabra escrita es una imagen” (Burroughs, 2009. p.28) Vale la pena aclarar, que para el autor la palabra hablada surge después que la palabra escrita, afirmando que la primera nunca hubiera evolucionado sin la existencia de la segunda.

Siguiendo este orden de ideas, un guión no puede ser entonces un proceso en el cual la palabra escrita evoque una imagen. Una palabra escrita puede denotar una imagen hablada, que a su vez denota una imagen cualquiera, hecho que no sucede, como se mencionó anteriormente, con el lenguaje jeroglífico, en donde el símbolo sí evidencia una misma imagen para todos, porque es una imagen evidente y explícita. “(podemos también olvidarnos) que las palabras escritas son secuencias de imágenes, es decir imágenes en movimiento” (p.28). ¿Cómo es posible entonces que el cine, y el audiovisual en general, se basen en palabras para producir imágenes cuando su naturaleza es la imagen misma? Entendiendo el enunciado de Burroughs, la palabra escrita debe ser anulada en estos procesos pues, como se ha venido diciendo, no evoca una imagen, sino su palabra hablada correspondiente.

“En el principio era la palabra y la palabra era Dios y desde entonces ha permanecido como uno de los misterios.” (p.27) Burroughs expone de manera evidente el poder que contiene la palabra, tanto así que afirma que el que sea capaz de controlarla de manera adecuada, es capaz también de controlar la

realidad social.

*La revolución electrónica* es un manifiesto en contra de la palabra, y sobretodo de la palabra escrita, pues el autor asegura que es un virus. Un virus que ataca, se expresa y se reproduce al igual que cualquier otro de mutación genética. Lo que diferencia al hombre de otros animales es su capacidad comunicativa de poder “articular el tiempo” (p.28), hecho que sólo se logra a través de la escritura. Con el último enunciado, el autor se refiere a que la escritura puede perdurar en el tiempo tal y como se concibió en un principio, hecho que no siempre sucede con la palabra hablada. A su vez, pensando a la palabra hablada como una evolución de la escritura, podría afirmarse que, literalmente, el hombre es capaz de articular el tiempo. Éste último intenta ser traducido por una interfaz que sería la palabra. El hombre habla en pasado, presente o futuro, logrando así articular el tiempo.

*Brazos: cine y palabra, un intento por reducir el tiempo*

Un guión literario es una organización de imágenes en el tiempo. Con esto me refiero a un tiempo cronológico Occidental, entendido como un ente que ordena todos los sucesos en pasado, presente y futuro: en una línea. La palabra a su vez, es un intento por enunciar al tiempo: en ambos casos se trata de, en cierta medida, controlar el tiempo. El hombre intenta hacerlo interno a él, cuando en realidad el tiempo es siempre exterior e inasible y por lo tanto no es un factor controlable. Por esto mismo es que no se puede entender la vida de manera lineal, si fuera así, se tendría poder sobre los recuerdos y proyecciones futuras que constantemente sobrevienen al presente. Si esto realmente sucediera, la vida sería una cuestión metódica, en donde el hombre decide específicamente en qué tiempo vivir.

Ese intento por manipularlo es el momento donde la palabra y el cine entran a colacionar. Como lo dije anteriormente, la palabra deviene tiempos. Al hablar o escribir se conjugan las palabras en un tiempo determinado para así poder hacerlo interior al hombre. Por ejemplo, al hablar de una experiencia pasada, las palabras comienzan a remitir a ese tiempo en específico. Claro, se puede divagar entre los tres tiempos, pero nunca estarán unidos en un mismo instante. Exponiéndolo de manera más simple, en una misma oración no puede haber palabras conjugadas en diferentes tiempos simultáneamente porque estaría gramaticalmente mal escrita.

El cine, a su vez, también concibe al tiempo como un factor interior al él, donde es posible su manipulación. Manovich, hablando del cine afirma que en éste “el tiempo se traduce en un espacio bidimensional, donde se puede manejar, analizar y manipular con mayor facilidad.” (Manovich, 2006 p.99) En su texto *El eterno presente*, Machado también evidencia el control que ejerce el cine sobre el tiempo. Al igual que la fotografía, es un registro de la imagen que congela un pasado, pero es un

pasado dinámico; es un pasado expuesto en movimiento que “actúa sobre el espectador como un presente simulado.” (Machado, *El Eterno presente*, 1990.) Parte del componente del cine clásico es su lenguaje y para lograrlo, es necesario que exista un intervalo de tiempo entre el momento captado por la cámara y el producto final y es acá donde se evidencia con mayor claridad la manipulación del tiempo: hay montaje, hay edición, hay recortes de tiempos muertos innecesarios para la narrativa de la película. El cine hace interior al tiempo.

Recordando las teorías de Bergson, el tiempo es exterior al hombre y por lo tanto es incontrolable, inmanejable e inmanipulable. Pareciera que el cine y la palabra no son la salida a una búsqueda de un lenguaje más cercano a la *realidad* perceptiva del hombre por su misma condición controladora.

*Articulaciones: Pedro Costa construye un cine más cercano a lo real*

El cine de Pedro Costa confronta el esquema tradicional del cine clásico, no sólo porque su estructura narrativa sea diferente (con esto me refiero a que no haya una historia clara), sino porque pone el evidencia otro tipo de conceptos: crea una mirada ajena e intenta romper la ficcionalidad introduciendo situaciones que apelan a lo *real*.

Generalmente, lo que hace que el cine clásico tradicional sea tan cómodo de ver, es su capacidad de implantar al público *dentro* de la película; pocas veces el espectador recuerda que está viendo cine, es decir que hay una capacidad de introducción a lo que se está viendo. Pues bien, Pedro Costa logra romper esta continuidad; Ya Godard lo ha hecho de manera violenta implementando sonidos que no tienen relación con la película, logrando generar una distancia entre el público y la imagen; busca que el espectador sea consciente de que está viendo una película y rompe la sensación de estar dentro de ella. Incorpora un sonido y cambia el sentido. Sin embargo, Costa no lo hace de manera tan evidente.

En la película de Costa, *Ossos*, se crea una mirada ajena. No sucede como en la mayoría del cine en donde el espectador entiende qué está sucediendo, porque su misma naturaleza hace que la misma historia se encargue de esto. Costa genera un distanciamiento, no como el de Godard, sino más natural, más *real*; con esto me refiero a que la manera en que se ve la película es parecida a la manera en que se vive lo *real*, no a como se percibe interiormente, sino como advierte exteriormente. Durante la película, como lo había mencionado anteriormente, no se sabe bien qué pasa. Es como si alguien completamente exterior a la familia que la protagoniza, entrara en su mundo por unos días únicamente a observar: no entiende qué pasa, pero sabe, siente, que hay algo mal. Y no lo sabe porque la historia sea completamente clara al respecto, sino porque son situaciones cotidianas, reales, en donde la

sensación se adelanta al conocimiento. El espectador siente (no conoce las razones del por qué) que algo anda mal. Esta característica de que Costa no lo diga todo, genera una mirada distante por parte del público, lo aleja, crea una barrera entre la película y el espectador: hay una mirada desde lo exterior a lo interior. *Ossos* es una ventana a la que el público no puede sobrepasar del todo, sólo se le permite observar desde lejos.

Este quiebre de la ficcionalidad dado por la introducción de situaciones *reales* es también evidenciado en los planos de larga duración en donde no pasa nada (narrativamente hablando). Una de las reglas del cine clásico es nunca introducir una escena en donde no haya un conflicto, pues bien, *Ossos* está invadida de estas escenas protagonizadas por planos largos, por algo que se podría denominar como tiempos muertos, ya que no hay un conflicto que aporte a la historia. La *realidad* en que se vive está llena de este tipo de planos. Costa introduce en su película tiempos pseudorreales, más cercanos a los que se vive: más naturales. “Su objetivo no es otro que el de dar visibilidad a aquello que el propio cine ha condenado a la invisibilidad”. (Quintana, *El cine de Pedro Costa*. 2008) Refleja el ritmo real de la vida misma

Hay también varios planos que se repiten durante la película, hecho que apela a un tiempo en espiral. Si fuera un tiempo lineal, ningún plano saldría más de una vez, si fuera un tiempo cíclico, no sólo se repetiría un plano, sino lo que sigue después de éste. Por el contrario, en un espiral se pasa por el mismo lugar pero a diferente distancia, cosa que sucede en *Ossos* una o dos veces. No es un *flashbak* o un *flashforward*, pues no es un salto de tiempo que corta la progresividad lineal, es un plano introducido de manera natural (quiero decir que no es un plano que nada tenga que ver con lo que sigue en escena), que fluye con la narración y que apela, otra vez, a un tiempo en espiral. En otras palabras: hay una situación evidenciada en un plano, tiempo después se vuelve a repetir, pero esta vez tiene algo de diferente, algo ha tenido que cambiar pues la película ya ha tenido un desarrollo; sin embargo se vuelve a pasar por el mismo lugar, por el mismo plano.

“(Costa) no parte de ningún pretexto narrativo, ni de ningún deseo de captura de los procesos que permiten una transformación temporal, sino de un claro deseo por articular una serie de situaciones que permitan la estilización de lo real hasta convertirlo en imagen.” (Quintana, *El cine de Pedro Costa*. 2008)

*Médula espinal: encontrando una estructura más cercana a lo real*

El pensamiento del hombre y su manera de percibir las imágenes exteriores, podría compararse con la estructura hipertextual, en donde de un enunciado (textual) se salta a otro, logrando relacionar

conceptos distintos y rompiendo, a su vez, la linealidad. "Por hipertexto entiendo escritura no secuencial. La escritura tradicional es secuencial por dos razones. Primero, se deriva del discurso hablado, que es secuencial, y segundo, porque los libros están escritos para leerse de forma secuencial... sin embargo, las estructuras de las ideas no son secuenciales. Están interrelacionadas en múltiples direcciones. Y cuando escribimos siempre tratamos de relacionar cosas de forma no secuencial" (Lamarca Lapuente, *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*)

Ted Nelson, fue el precursor de los sistemas hipertextuales. Pensando en la no linealidad del pensamiento, creó modelos que lograban la interconexión de información. La idea original del hipertexto, era unir todos los documentos escritos del mundo y conectarlos unos con otros a través de palabras o enunciados específicos; por medio de nodos. No quiero extenderme en la definición, en donde el hipertexto puede ser considerado como un contenedor de toda la cultura; me interesa pensar en la manera en que se adecua la literatura lineal a un sistema de interconexiones que rompen con su secuencialidad y que logra, de cierto modo, acercarse a una experiencia más cercana de la *realidad*. Roland Barthes entiende al hipertexto como un sistema de nodos: "pienso en un texto formado por bloques de palabras (...), electrónicamente unidos por múltiples trayectos, cadenas o recorridos dentro de una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita mediante conceptos como nexos, nodo, red, trama y trayecto." (Lamarca Lapuente, *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*)

Sin embargo, cuando se acerca el pensamiento y la manera en que se vive a diario con la hipertextualidad, se puede caer en el error de creer que un reordenamiento del guión se puede generar a través de éste. No puede ser así si se está tratando también de abolir la palabra. Independientemente a que un hipertexto sea un texto, su estructura está regida por nodos que se encargan de unir un concepto a otro; las palabras son estos centros de ordenamiento. Un guión cinematográfico consta también de centros que presiden a otros, que podrían ser entendido a través de los personajes pues es a partir de ellos que la historia avanza y se reorganiza; dentro del cine clásico tradicional, el personaje es el centro de la película. Habría entonces, que quebrar esos centros, ya que condicionan su propia estructura a una jerarquía, cuando en realidad, el pensamiento del hombre no tiene rangos por su condición de multiplicidad. Éste último término remite directamente a pensar en el rizoma expuesto por Deleuze y Guattari. "No hay puntos o posiciones en un rizoma como se los encuentra en una estructura, un árbol, una raíz. Sólo hay líneas" (Deleuze, Guattari. 1977 p.18)

Un rizoma es un sistema caótico que conecta líneas cualquiera, muchas veces sin que tengan relación entre ellas. No existe un centro que presida a los otros como sucede en el hipertexto. Un modelo

rizomático no es un esquema, no lo rige ningún orden, pues parte de sus principios es esa multiplicidad que se encarga de eliminar el pivote del que se desprenden el resto de líneas; se elimina cualquier tipo de jerarquías. Un rizoma, por lo tanto, no se puede entender como una línea con un punto de llegada y uno de partida, ni como un hipertexto con nodos que se encargan de la unión, podría decirse que sólo son líneas que se entrecruzan sin ninguna relación y que además están en constante cambio, en constante movimiento. El pensamiento humano se acerca mucho al modelo rizomático, pues no hay momentos puramente presentes (y si los hay, son sólo instantes), con esto me refiero a que no hay momentos en que algo más intervenga en lo que se está viviendo: hay constantes distracciones, pensamientos, imágenes virtuales que se interponen al momento presente.

Ahora bien, hay que pensar en la imagen. Una imagen tiene un tiempo de duración diferente, puede sobrevivir a un futuro sin su creador. Independientemente a si es una imagen congelada o una imagen en movimiento, tiene un carácter de subsistencia. Al igual que un rizoma, el cual nunca termina de crecer, la imagen sigue existiendo por sí misma; tiene un carácter maquinario. El rizoma y la imagen, apelan a un tiempo infinito. Es igual al pensamiento, el cual, en estados concientes, nunca para.

Sin embargo, si se tienen en cuenta las teorías perceptivas de Bergson, el modelo rizomático tampoco sería la salida para encontrar una construcción audiovisual más cercana a la *realidad*. Para Bergson, sí debe haber un centro: el cuerpo. Todas las imágenes exteriores son regidas por él, todo el mundo material se mueve en torno a él. Según el autor, sí hay una clara jerarquía dada por el cuerpo humano. Pensando nuevamente en términos estructurales, habría un pivote, un centro al que llegan todas las líneas. Sin embargo, como se había mencionado anteriormente, son líneas que se desdoblan constantemente. No puede ser es entonces una estructura con una sola línea temporal narrativa, pero tampoco son líneas que se unen con una consistencia, con un orden determinado como sucede en el hipertexto.

Es en este punto donde el modelo rizomático entra a colacionar con la concepción de cuerpo como centro. Separando las afirmaciones de Deleuze y Guattari sobre la imposibilidad de un foco que determine al resto de conexiones, en los procesos perceptivos existe el mismo tipo de multiplicidad. Hay un rizoma que está en constante movimiento, que no para de hacer conexiones, pero que de igual forma, está determinada por un centro: el cuerpo.

Como se ha venido mencionando, el cuerpo es capaz de percibir gracias a su capacidad de movimiento. La multiplicidad del pensamiento, por lo tanto, también existe gracias al movimiento. Con pensamiento múltiple, me refiero a imágenes virtuales que se dibujan constantemente en la conciencia; una imagen virtual es una imagen pasada almacenada por la memoria, es un recuerdo de la

materia sobre la que el cuerpo, en algún momento ejerció acción.

Pues bien, teniendo clara la existencia de un centro sobre el que se dibujan más líneas múltiples, podría pensarse que la estructura del hipercubo es la más cercana a la percepción. La cuarta dimensión, la que dibuja el hipercubo, es la dimensión representada por el tiempo. Aparte de las tres dimensiones que se conocen (altura, anchura, profundidad, representadas en el espacio como x, y, z), existe una más (w) que es perpendicular a las otras tres y que por lo tanto parte de un mismo origen de coordenadas. Es considerado como un cubo desfasado: al moverse en el tiempo, cada instante queda 'registrado' en su estructura, pero, como lo había mencionado, su estructura es perpendicular a las otras tres dimensiones. Es decir, no son líneas dibujadas en desorden (como el rizoma), sino perpendiculares a su centro, que en este caso es el cuerpo.

Si pudiera verse desde fuera a una persona inmersa en el hipercubo, se podría ver que su cuerpo se mueve en todos los tiempos a la vez. "Entonces, una persona sería como un punto inserto en un enorme tubo de gelatina, en un plano llamado «presente». Justo un punto por delante de esta persona se encuentra otra persona (ella misma), inserta en un plano (otra hoja) llamado futuro. Y, siguiendo la lógica, la misma persona se encuentra un punto detrás en el plano «pasado». Volviendo al observador cósmico, aquel que puede ver las cosas desde afuera, él podría ver la vida entera de una persona fácilmente, ya que el pasado de la persona existiría simultáneamente con su futuro." (Vitiñi, *La cuarta dimensión en torno al tiempo*). Entendiendo este enunciado en términos más estructurales, podría decirse que cuando una persona recorre la línea del tiempo, que comienza en un plano y termina en otro, los puntos por los que se ha movido dicha persona se unifican en uno solo, generando la inexistencia de diferenciación entre pasado, presente y futuro. Es decir, en la cuarta dimensión, logran coexistir todos los tiempos a la vez.

#### *Cuello: cuerpo como centro de acción*

No quiero caer en una extensa descripción de las teorías bergsonianas sobre la percepción. Sin embargo, me parece importante tener clara la concepción del cuerpo como una imagen de centro de acción y a su vez, como un centro de indeterminación.

Considerando que la percepción es un estado cerebral que dibuja acciones virtuales sobre posibles acciones reales en el mundo material, podría afirmarse que esa posibilidad de movimiento es un anticipo a la acción y por lo tanto que proviene de algún otro lugar u otro momento. Bergson afirma que no hay percepción que no esté impregnada de recuerdos, por lo tanto toda percepción está siempre deformada por imágenes del pasado. La experiencia mediata está mezclada con toda clase de

recuerdos, tanto así, que muchas veces el presente es desbancado por el pasado. En otros términos, todo lo que percibimos se convierte en signos que denotan situaciones anteriores. “La indeterminación de los actos por cumplir, exige pues, para no confundirse con el puro capricho, la conservación de las imágenes percibidas.” (Bergson, 1943 p.28) Esto quiere decir que la voluntad del cuerpo para ejercer acción sobre objetos, es siempre determinada por la memoria y que por lo tanto el proceso de percepción es mínimo si se compara con las imágenes recuerdo que constantemente sustituyen al presente.

Tal vez, lo que separa a la percepción de la percepción pura (Bergson llama así a la percepción que no está infestada de recuerdos; a la percepción presente) es la acción propiamente ejercida. El pasado que llega al presente viene en forma de idea, en forma virtual; y el presente sólo se manifiesta en el momento en que surge la acción: el presente es lo activo. Sin embargo, para que pueda haber una acción voluntaria, es necesario que la imagen exterior permanezca en el cuerpo. El punto luminoso del objeto que se decide percibir, pasa inmediatamente a ser una imagen virtual; la acción pasa, pero la acción virtual permanece. Retener una imagen (factor necesario para una percepción conciente) es también un ejercicio de memoria, trayendo como consecuencia la inexistencia de lo puramente presente. Vale la pena aclarar, que sí hay visiones instantáneas de lo real pero que siempre son conducidas por la conciencia, lo que da a entender que lo que se percibe en el presente es siempre llevado por el recuerdo. En otras palabras, la conciencia es el puente que une a la percepción pura con la memoria.

La conexión del cuerpo con el mundo material se da gracias a la percepción, que a su vez se da gracias al movimiento. Existe una multiplicidad de pensamiento, debido a una acción previa ejercida sobre un objeto, y es, el movimiento el que genera esa cantidad de líneas que se dibujan en el interior del hombre.

#### *Cuello 0.1: cuerpo como imagen-cristal*

La palabra en Occidente ha sido un intento por enunciar un tiempo, por articularlo, y sin embargo, según Bergson, esto es imposible pues el tiempo es siempre exterior al hombre y por lo tanto incontrolable. Habría que dejar de creer que la palabra es la manera de concretar la experiencia humana, porque esto, sencillamente, no se puede poner en términos literarios.

La palabra es una construcción social que ha sido creada como tecnología para la comunicación social con función de abstracción de la realidad. “(...) tiene que interpretar toda nuestra experiencia, reduciendo los fenómenos infinitamente variados del mundo que nos rodea, y también de nuestro

mundo interno, los procesos de nuestra conciencia, a un numero manejable de clases de fenómenos: tipos de procesos, acontecimientos y acciones, clases de objetos, de gente y de instituciones, y así por ese estilo” (Halliday, 1982. p. 33)

Como lo he venido mencionando, la palabra sólo puede evocar un tiempo y no todos a la vez como sucede en realidad. La manera en que se percibe lo *real* no puede abstraerse a ningún tipo de lenguaje escrito. La palabra intenta ser precisa, pero es esa misma precisión la que la hace inexacta. Es decir, enunciar un solo tiempo es erróneo si lo que se quiere es plasmar la experiencia humana.

Pues bien, el cuerpo humano tiene un lenguaje inexacto que pretende eso mismo, ser inexacto. “El cuerpo (...) posee un lenguaje propio y (...) este lenguaje corporal, como los otros sistemas semánticos, es inestable. En comparación con el lenguaje verbal o simbolismo visual, las <<partes del discurso>> del lenguaje corporal son relativamente imprecisas” (Warr, 2006. p.13) Siguiendo la línea de los enunciados Bergsonianos, este enunciado es completamente cierto, pues es el cuerpo es el que permite que haya una percepción a través del movimiento. Es el centro de acción; es una imagen privilegiada que es capaz de regular al resto de imágenes. En su estado natural (con esto me refiero a que no es un cuerpo que danza, que cuenta una historia o que es estudiado por la proxemia), no intenta abstraerse por algo más; no intenta hacer interno al tiempo, sino que deviene tiempos. El movimiento, al regularse con la memoria, permite que la línea divisora entre recuerdo y percepción desaparezca. Es por lo tanto, el cuerpo el que permite y a su vez interioriza este constante desdoblamiento del tiempo. “En términos bergsonianos, el objeto real es una imagen en espejo como objeto virtual que, por su lado y simultáneamente, envuelve o refleja lo real. (...) Hay formación de una imagen de dos caras, actual y virtual.” (Deleuze, 1996. p.98)

Bien, lo que hace Deleuze en *Los cristales del tiempo*, es pensar esas conexiones en su circuito más cerrado, en el doble inmediato de las imágenes: en su punto de indiscernibilidad que se encuentra en la imagen-cristal. Suele confundirse el término imagen-recuerdo con imagen-cristal, ya que los dos son desdoblamientos del tiempo.

El segundo enunciado, se refiere al momento en que el presente deja de ser presente para pasar al pasado que a su vez coexiste con el presente. “El presente tiene que pasar para que llegue el nuevo presente, tiene que pasar al mismo tiempo que está presente, en el momento en que lo está. La imagen, por lo tanto, tiene que ser presente y pasada, aún presente y ya pasada, a la vez, al mismo tiempo. Si no fuera ya pasado al mismo tiempo que presente, el presente nunca pasaría” (p.111) La imagen-cristal, también llamada por Bergson como recuerdo puro, es ese punto en donde presente y pasado coexisten al mismo tiempo, en donde sigue habiendo una distinción entre las dos caras, pero no

pueden ser asignables pues cada cara pasa a ser la otra constantemente ( lo virtual pasa a ser actual y lo actual virtual): “son imágenes mutuas.” (p.99) Es por esto que es descrito como un cristal de dos caras, una actual y la otra virtual que se encuentran en constante relación de reciprocidad, de intercambio. Son dos caras que no se confunden, pero que no se puede discernir entre ellas dando origen a un principio de incertidumbre.

El otro enunciado, el de imagen-recuerdo, se refiere a los destellos de luz que emite el cristal. Una imagen-recuerdo es un recuerdo en específico, un recuerdo consiente. Los recuerdos son también imágenes virtuales, pero a diferencia de las que emite el cristal, son imágenes que se actualizan constantemente. Es decir, se actualizan no con su presente contemporáneo, sino en relación a otro presente, a un presente diferente al que fueron. Es un recuerdo en específico, es, otra vez, un recuerdo consiente actualizado “por las exigencias del nuevo presente (...). Pura virtualidad, no tiene que actualizarse, pues es estrictamente correlativa de la imagen actual con la cual ella forma el más pequeño circuito que sirve de base o de punta a todas las otras.” (p.111)

La imagen-cristal o recuerdo puro, sucede en un estado no consiente, Deleuze afirma que si se hace el ejercicio de buscar la imagen virtual pura, nos veríamos divagando entre las imágenes-recuerdo en grados de actualización. El carácter constituyente de la imagen-cristal es que existe, según el autor, en el tiempo y por lo tanto fuera de la conciencia. Conscientemente, cuando se busca un recuerdo en la mente, se salta a un tiempo casi que concreto que es referido por un determinado presente, en cambio, en el cristal no hay un tiempo definido ya que es un constante desdoblamiento del mismo. El cristal no es el tiempo, pero se ve al tiempo en él; no un tiempo cronológico lineal sino un tiempo *real*. “Lo que constituye a la imagen-cristal es la operación más fundamental del tiempo: como el pasado no se constituye después del presente que él ha sido sino al mismo tiempo, es preciso que el tiempo se desdoble a cada instante en presente y pasado, diferentes uno y otro por naturaleza o, lo que es equivalente, es preciso que desdoble al presente en dos direcciones heterogéneas, una que se lanza hacia el futuro y otra que cae en el pasado.” (p.113)

El cristal nunca deja de intercambiar sus caras y es por esto que existe un principio de incertidumbre al no saber cuál tiempo es cuál, ya que, como le he venido mencionando, son tiempos que coexisten a la misma vez. Esta misma incertidumbre es la que da a entender que el tiempo no es interior al hombre, sino que el hombre es interior a él, a un tiempo que se desdobra.

Hay una dificultad de controlar y emplear lo literario como lenguaje de lo *real*, por el contrario, el cuerpo tiene una constante desestabilización (generada por el tiempo) que no pretende ser reducida ni abstraída a algo más. El cuerpo, en su estado natural no representa al tiempo, sino que hace parte de él.

El cuerpo deviene y contiene la imagen-cristal.

*Piernas: cuerpo pasivo – cuerpo activo*

Por otro lado, el cine (a excepción del Cine Expandido) se ha encargado de apaciguar al cuerpo, de retenerlo. Las salas están hechas para que exista una inmovilidad casi total del espectador, hay sillas lo suficientemente cómodas, una pantalla grande al frente, etc. Pero tal vez el mayor poder que ejerce el cine sobre el cuerpo, es esa sensación de estar dentro. Por lo general, el público siente estar *en* la película, lo que conlleva a una pérdida, casi completa, de la presencia corporal. Cuando esto sucede, se crea una pseudorrealidad en la que el espectador es llevado a otro tiempo, a un tiempo pasado, casi olvidándose de su tiempo presente.

Una película de estructura clásica siempre cuenta una historia que ya pasó, así sea referida a un futuro, es siempre un “Hubo una vez...” (Le Grice, 2011. p.160), por lo tanto, el espectador es llevado a un pasado en el que ningún otro tiempo interfiere. Es como si el cine intentara llevar al cuerpo a un estado de transe, en donde la persona olvida su presencia casi por completo. Richard Sennett, asegura que un espectador (de cine o televisión), experimenta al mundo exterior en términos narcóticos: "La condición física del cuerpo (...) refuerza esta sensación de desconexión respecto al espacio (...) debilitando la sensación que proporciona la realidad táctil y apaciguando el cuerpo" (Sennett, 2007 p.20) Espacialmente hablando, lo que ha hecho el cine tradicional, es volver el cuerpo del espectador en un cuerpo contemplativo que percibe un pasado, sin percatarse de su propio presente.

Pues bien, con el Cine Expandido, el cuerpo se transforma en un cuerpo presente y activo. Como le he mencionado anteriormente, existe una capacidad del cine clásico por introducir al espectador dentro de la narración, Godard, entre otros directores de cine, logra quebrar con esa continuidad generando el efecto de distanciamiento creado por Bertolt Brecht durante el periodo del Teatro Épico.

Brecht, propone un distanciamiento por parte del espectador para poder alejarse de esa ilusión que logra crear el drama clásico. Por ejemplo, emplea el uso de la tercera persona en sus obras de teatro, quebrando con la identificación con el personaje. El actor ya no encarna al personaje como si fuese él mismo, sino que se refiere a un ‘es él’. “Entonces, el actor dice: “Se levantó y enojado porque no había comido, dijo...” o bien, “Sonrió sin muchas ganas y salió apresuradamente...”. (Tenorio, *Reflexiones sobre el distanciamiento Brechtiano*, 2007) Ensayar de esta manera el personaje implica mostrar teatralmente con mi cuerpo, emoción y técnica, el programa de participación de ese sujeto que en ningún momento se confunde con mi “yo”. Lo que esto genera, además del distanciamiento entre personaje, actor y espectador (en donde en el drama clásico todos terminan por ser uno mismo), es que

toda acción que ejerza el personaje refiere a un tiempo pasado conciso. Él ya no está haciendo algo, sino que relata algo que refiere a un suceso en tiempo pasado “con la actitud de quien cita lo sabido.” (Tenorio, *Reflexiones sobre el distanciamiento Brechtiano*, 2007) El teatro de Brecht, genera un distanciamiento emocional y corpóreo, buscando una reflexión por parte del público y no su identificación con la obra; el espectador, al estar consciente de estar viendo teatro, deja de sumergirse en la obra para poder deliberar sobre ésta. En pocas palabras, lo que hace Brecht, es evitar la catarsis expuesta por el drama clásico aristotélico.

El Cine Expandido, como lo dice su nombre, logra ir más allá de la pantalla. Surge en consecuencia y simultáneamente al New American Cinema por sus procesos de creación experimental. Genera un espacio en donde se pueden combinar distintos medios, logrando romper con la convencionalidad del cine la y la linealidad de la narración. Con las nuevas tecnologías, como la televisión o el sonido 5.1, el cuerpo deja de ser participante, a ser un observador pasivo y esto a lo que le apunta en Cine Expandido: a volver el cuerpo un ente activo. Entre los creadores, existe una constante nostalgia a esa inhabilidad (que creó el cine clásico) a la integración con el presente espacial. “En una película el mundo exterior ha perdido su peso, se ha visto liberado del espacio, del tiempo y de la causalidad. Temía por ello, que las películas pudieran provocar un aislamiento completo del mundo práctico.” (Sennett, 2007 p.18)

Para esto, realizan acciones estéticas relacionadas a la imagen visual presentada, es decir, ya no se muestra una imagen en una pantalla, sino que comienzan a explorar nuevas formas de presentar dicha imagen. Se implementa el uso de multipantallas, para que ya no sea solo una la que domina la atención; adecuan el espacio para que exista la presencia del cuerpo. Por ejemplo, elevan una pantalla para que público deba alzar la mirada y mover la cabeza, otras veces utilizan luces y pantallas dobles para que al pasar, se generen sombras y ‘transformen’ la obra, todo esto con el fin de generar una conciencia corpórea y una mayor reflexión con respecto a lo que se ve.

Lo que intenta hacer el cine clásico tradicional, es volver verosímil la ilusión de la realidad que presenta. Es decir, a través del lenguaje cinematográfico y la narración, hace que el espectador se identifique con las imágenes proyectadas, generando una confusión entre sus propias percepciones y las representaciones que evidencia la película. Pues bien, el Cine Expandido rompe con estas nociones al contemplar y expresar la idea de que “el visitante (asuma) la función de actor y espectador en un tiempo presente, un aquí y ahora que dota a la tecnología de la imagen de una función presencial y preformática que difiere de la imagen siempre en tiempo pasado de la fotografía y el cine” (Sucari, *El documental expandido: pantalla y espacio*)

El cine clásico genera un determinado estado de conciencia que luego asume el espectador, con esto me refiero a que las dimensiones de espacio y tiempo son representadas en la narración y luego aceptadas por el público como si fueran propias: se reduce el espacio y el tiempo. Por el contrario, el Cine Expandido, que no sólo busca quebrar la narración, comienza a analizar y experimentar estas dos dimensiones, pues son las dimensiones en las que el cuerpo percibe. Se preocupan entonces, por ‘desenmascarar’ el espacio de representación y activar las percepciones mediante la expansión del tiempo.

El tiempo presentado pasa a ser el mismo tiempo del espectador, un tiempo comprendido de dos maneras: la duración del video, y el tiempo presenciado por el cuerpo. Pues bien, el primer enunciado se refiere a que el tiempo de duración del *film* depende de cuánto tiempo presencie el espectador el video, por ejemplo, la persona puede tener un tiempo de duración de 8 horas, o bien, 30 segundos, y ese es el tiempo que dura el video; hecho que no sucede con el cine clásico, pues el tiempo de la película tiene un final y por lo tanto, su duración es la que ella misma determina. Con respecto al tiempo del cuerpo, me refiero a lo que he venido mencionando, a que el cuerpo pasa a ser un cuerpo activo que *presencia* el video presentado; se expande el tiempo, pues deja de estar ausente y sumergido dentro del *film*.

En ambos casos se puede hablar de una expansión del tiempo, pues al no haber una narración, deja de existir una reducción del mismo. El tiempo es el tiempo del espectador y la narración pasa a ser comprendida dentro del espacio. Una narración que no requiere una historia o una acción, sino una narración que nace a partir del cuerpo que recorre el video, que lo presencia a *su* propia manera y no como la película lo decide.

El espacio ya no es un lugar de proyección sino de exposición, en donde se evidencia la plasticidad de la imagen y la anulación del relato. Se borra entonces la acción, hecho que presupone una valoración abstracta y no narrativa de la imagen. Con el Cine Expandido, se logra “llevar la imagen más allá de sus límites espaciales, su capacidad de referirse a un mundo, en de la conciencia del artista, en expansión (...), que redefine sus límites temporales, y los proyecta más allá de lo que puede ser experimentado.”(Vandoone, *Del cine expandido al cine extendido*, 2009)

Pues bien, con el Cine Expandido, en donde se activa la interacción del cuerpo con la película, se genera el mismo distanciamiento brechtiano y reaparece la presencia del cuerpo que es ahora confrontado por la película, obteniendo los mismos resultados que en el Teatro Épico: momentos de disyunción con respecto a obra, para así dar paso a la reflexión. Manovich, hablando sobre la inmovilidad que crea el cine tradicional asegura que es un espacio que “permite a los

presos/espectadores confundir las representaciones como percepciones suyas.” (Manovich, 2006 p.161) Con la experimentación de la dimensión espacial y el efecto de distanciamiento, el cuerpo comienza a percatarse de sí mismo, volviéndose un cuerpo presente y activo que presupone sus propias percepciones.

### *Piernas 0.1: cuerpo fragmentado*

Parte de la naturaleza técnica de la linealidad del cine, es su capacidad de plasmar una sola imagen a la vez. Es decir, al filmar se registra un sólo instante en el tiempo dentro un cuadro, un *frame*. La ilusión del movimiento de las imágenes se genera a partir de un movimiento dentro del proyector. Para crear un movimiento fluido, son necesarios 24 cuadros por segundo. Se registra entonces una imagen en el tiempo, sólo una, una fotografía que luego pasará a ser parte de la secuencia lineal conformada por más imágenes. Podría pensarse que el cuerpo registrado por la cámara, es un cuerpo que deja su estado natural y pasa a ser un cuerpo fraccionado en *frames* por segundo, un cuerpo registrado y fragmentado en tiempo-espacio. Manovich, hablado sobre el cuerpo frente a la pantalla, asegura que el cuerpo registrado por la cámara es también fraccionado, no en sólo en términos de fotogramas, sino en términos de lo que deja afuera el encuadre; es decir que hay una “realidad cortada por la pantalla.” (p.156) Entendiendo que una fotografía es un fragmento de espacio-tiempo, podría decirse que el cuerpo frente a la cámara es fraccionado en estas dos dimensiones.

Vale la pena aclarar, que una fragmentación la considero como una reducción de algo, en el caso de la fragmentación de espacio-tiempo, sería una reducción o un recorte de lo real. Pues bien, el hombre vive en tres dimensiones espaciales y una temporal (la teoría de cuerdas asegura que hay más, pero no quiero entrar en esta discusión). Recordando los enunciados de Bergson, la percepción es también entendida como una fragmentación de la realidad. Para que exista un proceso de abstracción, es necesaria la separación de una imagen del resto (todas las imágenes están unidas a más), por lo tanto, no habría que iluminar un objeto material, sino oscurecerle ciertos lados: fragmentar la imagen. El cuerpo es ese centro de indeterminación que elige qué lados de la imagen total debe suprimir, por lo tanto al existir esa selectividad, existe también una deformación (fragmentación) del objeto percibido.

El cuerpo entonces, es capaz de fragmentar la *realidad*, pero sólo en términos de dimensiones espaciales. Tratar de fragmentar el tiempo, conlleva a una reducción de éste y por lo tanto un intento por hacerlo interior al hombre (hecho que como se ha venido mencionado es erróneo si se está tratando de plasmar la experiencia humana) como sucede con la palabra y el cine tradicional, que son medios por los cuales se abstrae el tiempo y que por lo tanto se plasma uno a la vez. Es decir, la palabra sólo puede ser enunciada en un tiempo, y el cine cuenta algo pasado, pero que absorbe el

presente de cada cuerpo llevándolo a un tiempo virtual representado.

Entonces, la cámara y el cuerpo que percibe coinciden en que ambos logran fragmentar la dimensión espacial. Sin embargo, en términos de tiempo, sólo la cámara es capaz de su reducción. Habría que volver a pensar en el Cine Expandido, en donde el efecto de distanciamiento genera otras condiciones. Por ejemplo, el tiempo captado por la cámara, es, otra vez, un tiempo fragmentado, pero que al inhabilitar la posibilidad de introducción a la película, se es capaz de producir un devenir de tiempos igual al que deviene el cuerpo. Es decir, con el Cine Expandido se logra generar una fragmentación del espacio (en registro-lo que deja por fuera el encuadre- y percepción-la selección de una parte de un todo) y una experiencia temporal parecida a lo *real*.

Entonces bien, el Cine Expandido, independientemente a ser un instrumento subjetivo por parte del autor (desde su visión crea representaciones), es una manera de reproducir igual a como se percibe y se fragmenta la *realidad*. Con un cine que no seduce e hipnotiza al cuerpo, se es posible la evidencia del hipercubo en el cuerpo del espectador, pues es un ente activo que percibe como él mismo y no confunde sus percepciones con las representaciones de la película.

*Pies: conclusiones*

Romper la estructura narrativa (generada partir de la *Poética* de Aristóteles) adoptada por el cine clásico tradicional, ha sido un proceso que se ha venido dando desde el cine de vanguardias. Desde ese instante, se ha intentado crear otro tipo de estructuras, que, como el Cine Expandido, han tratado de involucrar al cuerpo dentro del audiovisual. Se ha pensado también al cine desde otros ámbitos diferentes al narrativo, como el plástico (New American Cinema), el técnico (el montaje de Eisenstein en el cine ruso de principios del siglo XX) o desde el pensamiento (Godard).

Me pregunto entonces, que si el cine es un medio de representación de lo que hace parte de nosotros (tanto interiormente, como exteriormente): de lo *real* ¿por qué el cine clásico tradicional lo hace de manera lineal? La vida que vivimos no es como pasa en las películas, no sólo los hechos no son extraordinarios, sino que nuestra experiencia no es comprendida entre un punto A y un punto B. Entenderlo de esta manera, implicaría una metodología dentro del pensamiento, es decir, que cada persona podría tener control sobre las imágenes mentales que constantemente aparecen. Como lo he venido mencionando, esto no es posible, pues una imagen exterior, remite inmediatamente a una imagen virtual. Esto es un proceso que va y viene continuamente, una imagen del exterior remite a una interior, que a su vez remite a otra y otra, y así sucesivamente.

Lo *real* no es lineal. Es una afirmación que surge a partir del estudio de cómo el hombre percibe expuesto por Bergson en *Materia y memoria*. El cuerpo crea representaciones a partir de las imágenes exteriores a él, por lo tanto, no puede haber una representación que no sea condicionada por lo exterior: existe una imagen interna en tanto imagen exterior. Ahora bien, que exista una representación, implica que haya existido una aprehensión de lo *real* previa, y esto es posibilitado por un primer proceso: la percepción, una acción posible que ejerce el cuerpo sobre las imágenes exteriores. No existen representaciones que se originen en el cuerpo, no sin antes haber aprehendido de las imágenes exteriores, sin embargo, según Bergson, sí existe una deformación de esas imágenes dadas por la conexión entre el recuerdo y la imagen exterior.

Esta conexión se da gracias a la percepción, en donde el cuerpo tiene la posibilidad de ejercer una acción sobre las imágenes exteriores. Es una acción posible, hecho que implica que una imagen virtual se dibuje en el cerebro y que también haya un poder de decisión; es una acción especulativa y voluntaria. Por lo tanto, ejercer acción sobre un objeto implica una percepción que posibilita y genera la unión de imágenes virtuales con imágenes reales. Podría decirse entonces, que pasado y presente se cohesionan gracias al cuerpo, pues es una imagen privilegiada que ejerce poder sobre el resto de imágenes. El momento en que dos tiempos se unen en un instante, la linealidad se rompe. Lo lineal implica una sucesión de eventos ordenados de tal manera que comiencen en un punto y terminen en otro, pero, cuando hay más de un tiempo unificado, esa línea se comienza a deshacer y a reorganizar. Estructuralmente, la línea pasaría a ser un hipercubo, en donde todos los tiempos se pueden ver en un sólo momento.

Representar lo *real* linealmente supone un proceso de abstracción, en donde se intenta reducir al tiempo en términos, otra vez, lineales. En la percepción, el tiempo no se puede reducir, pues el hombre no tiene control sobre éste. En la sociedad Occidental, la palabra siempre se ha sobrepuesto a la imagen, hecho que lleva a pensar que aprehender la realidad sólo se hace por medio de ella, sin embargo, en una primera instancia, abstraer al mundo material sólo es posible a través de imágenes, porque todo (materia y virtualidad) es imagen. Vale la pena aclarar, que la abstracción de la *realidad* no sólo se da por la imagen, pues parte del proceso es entender las imágenes percibidas y esto se da a través del pensamiento que está ligado por la palabra.

A su vez, la palabra es una enunciación y articulación del tiempo. Su utilización implica una abstracción de lo *real*, convirtiéndolo en un factor concreto que termina por evocar un sólo tiempo. Al igual que sucede con el cine, reduce lo *real* y lo transforma en términos lineales. Se habla en pasado, o en presente, o en futuro, no en todos los tiempos a la vez. El cine, a su vez, se basa en palabras para producir imágenes, pues están contenidas en el guión literario. Si el cine se basa en palabras para

crear imágenes, podría decirse que por la misma naturaleza de la palabra, el cine también termina siendo algo lineal. Tanto el cine como la palabra, intentan reducir el tiempo, por lo tanto, como procesos de representación, no logran plasmar lo *real*.

Una de las razones por las que el cine crea historias narrativas lineales, es para producir una catarsis en espectador, lo que tiene como consecuencia un resultado corpóreo y no de reflexión. Es decir, el espectador siente que le sucede lo mismo que al protagonista de la película y aprende de él; siente horror y compasión a la misma vez. Que el cine clásico sea 'fácil' de ver, hace que se genere un resultado narcótico para el cuerpo. El espectador está sentado en una sala de cine, viendo imágenes pasar, imágenes que, por su identificación con el personaje, le son afines y semejantes. No piensa, sólo se introduce en el *film*. Su cuerpo se apacigua, se duerme, al punto de que deja de ser consciente de su presente y se sumerge en el pasado presentado por la película. ¿Por qué se abría de apaciguar al cuerpo, cuando este es centro de toda percepción?

El cuerpo, en su estado natural, no intenta abstraerse a algo más. No reduce al tiempo, por el contrario, lo deviene. Es gracias a él que el constante desdoblamiento del tiempo (en presente, pasado y futuro a la vez) sucede. El cuerpo es la imagen-cristal que expone Deleuze en *Estudios sobre el cine II*. Ya como Bergson lo había mencionado, las imágenes presentes están intervenidas por varias imágenes virtuales, pues bien, el circuito más cerrado de imagen-presente e imagen-recuerdo es la imagen-cristal. Es el momento en el que pasado y presente coexisten al mismo tiempo, es cuando el presente deja de estar presente para darle paso al pasado, cuando presente es pasado y presente al mismo tiempo: es el principio del desdoblamiento del tiempo.

Gracias al movimiento que ejerce el cuerpo sobre el mundo material, es posible que el límite entre pasado, presente y futuro sea invisible. El cuerpo es el centro. El cuerpo deviene tiempos, no los abstrae, por lo tanto, no debería ser suprimido en el momento de ver una película, una película que es una representación de lo *real*.

Pues bien, al crear un video expandido, genero pensamiento en mí, que a su vez es palabra. Por lo tanto, de lo *real* abstraigo mí idea. Podría decirse que al crear un audiovisual, estoy igualmente reduciendo el tiempo, y si es así por ese mismo proceso de aprehensión y representación. Sin embargo, en *Cuerpo distante*, la experiencia del espectador es más cercana al proceso de percepción de lo *real* que la experiencia dada por el cine clásico tradicional. El video expandido no es lineal y no es narrativo: no reduce al tiempo, sino que lo expande. Al no haber una historia, y al tener varias pantallas distribuidas de una manera 'no convencional', se genera el efecto de distanciamiento creado por Brecht, lo que conlleva a un estado corpóreo presente separado de las imágenes que se muestran.

Son proyecciones de mi cuerpo sobre mi mismo cuerpo, son imágenes que remiten a una superposición de capas y por lo tanto a la superposición de dimensiones temporales en un mismo espacio. Pienso que la proyección de una imagen sobre una parte de mi cuerpo es una imagen fragmentada y deformada por la superficie de mi piel y por los movimientos de mis músculos. Es un cuerpo sobre el mismo cuerpo, como un ente que se encuentra en un mismo espacio, pero en dos temporalidades diferentes; como una imagen virtual que se dibuja sobre una imagen real, como un cuerpo con funcionalidad de pantalla que es capaz de fraccionar y deformar la imagen virtual.

Ahora bien, la cámara es también un dispositivo que logra reducir lo *real* en términos de espacio y tiempo. Fragmenta al tiempo en cuadros por segundo, y fragmenta al espacio al dejar siempre algo por fuera del encuadre. Pues bien, el cuerpo, en procesos de percepción, fragmenta constantemente el espacio, pues de una imagen total exterior, sólo extrae un pedazo de ella para luego ejercer acción sobre la misma. Entonces, cámara y cuerpo coinciden en la fragmentación de la dimensión espacial. Sin embargo, el tiempo sigue siendo reducido únicamente por la cámara, ya que, como lo he venido diciendo, el cuerpo no intenta abstraerlo. Pues bien, con el Cine Expandido y su efecto de distanciamiento, el tiempo capturado por la cámara pasa a ser un tiempo expandido en la experiencia del espectador. Con este tipo de cine, se puede hacer una representación parecida a como se percibe y se fragmenta lo *real*.

El cuerpo, la imagen más importante en la percepción, se vuelve un cuerpo presente al igual que sucede con el Expanded Cinema, que al estar activo, toma conciencia de sí mismo y reflexiona acerca de lo que ve, por lo tanto es un cuerpo que presencia varios tiempos y no sólo en uno como pasa con el cine clásico, en donde el tiempo del cuerpo es el tiempo de la película: con *Cuerpo distante*, despierto el cuerpo del espectador para que su experiencia sea mas cercana a lo *real*, para que las percepciones de él no se confundan con las representaciones de la película.

Uñas: bibliografía

- ARIAS, Juan Carlos. *La vida que resiste en la imagen. Cine, política y acontecimiento* Editorial Javeriana. Bogotá (2010)
- ARISTÓTELES. *Poética* Editorial Gredos. Madrid (1999)
- AUSTER, Paul. *El palacio de la luna* Editorial Anagrama (1999)
- BERGSON, Henri. *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu* Editorial Cayetano Calomino. Buenos Aires (1943)
- BORDWELL, David *El cine clásico de Hollywood* Editorial Paidós. Barcelona (1997)
- BURROUGHS, William. *La revolución electrónica* Editorial Caja Negra. Buenos Aires (2009)
- DELEUZE, Gilles. *Estudios sobre el cine II. La imagen-tiempo* Editorial Paidós. España (1996)
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI Félix. *Rizoma (introducción)* Editorial Pre-Textos. España (1977)
- GROSENIK, Uta y RIEMSCHEIDER, Burkhard. *Art Now* Editorial Taschen. Singapur (2001)
- HALLIDAY, M.A.K. *El lenguaje como semiótica social. La interpretación social del lenguaje y del significado.* Editorial Fondo de Cultura Económico. México (1982)
- LE GRICE, Malcolm. *Expanded Cinema. Art, performance and film* Editorial Tate. Londres (2011)
- LIANDRAT-GUIGUES, Suzanne y LEUTRAT Jean-Louis. *Jean-Luc Godard* Editorial Cátedra. Madrid (1994)
- MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital* Editorial Paidós. Argentina (2006)
- MICCICHE, Lino. *Historia general del cine Vol XI Nuevos cines (años 60)* Editorial Cátedra. Madrid (1995)

- ORWELL, George. *1984*. Editorial Destino. Barcelona (2008)
- POE, Edgar Allan. *Narraciones extraordinarias* Editorial EDAF. Madrid (2006)
- SENNETT, Richard. *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental* Editorial Alianza. Madrid (2007).
- WARR, Tracy y JONES, Amelia. *El cuerpo del artista* Editorial Phaidon. Barcelona (2006)

## Filmografía

- *Dolls* (Takeshi Kitano, 2002).
- *Heaven and Earth* (Bill Viola, 1992).
- *Honor de Cavallería* (Albert Serra, 2006).
- *Film* (Samuel Becket, 1965).
- *Inasmuch as it is always taking place* (Gary Hill, 1990).
- *Ironman* (Tetsuo, 1989).
- *My blueberrynights* (Wong Kar Wai, 2007).
- *Nantes Triptych* (Bill Viola, 1992).
- *Notre Musique* (Jean-Luc Godard)
- *Ossos* (Pedro Costa, 1997)
- *Pink Flamingos* (John Waters,
- *Santa Sangre* (Alejandro Jodorowsky, 1989).
- *Sin aliento* (Jean-Luc Godard, 1960)
- *Smoking-no smoking* (Alain Resnais, 1993)
- *Stalker* (Andrei Tarkovsky, 1979)

## Web

- DUCHAMP, Marcel. *El acto creativo* Disponible en línea  
<http://artecontempo.blogspot.com/2005/10/marcel-duchamp.html> Consultado (23/08/2012)
- MACHADO, Arlindo. *El eterno presente (fragmento)*. Disponible en línea en  
[http://soloyovideo.files.wordpress.com/2013/03/machado-arlindo\\_el-eterno-presente-machado.pdf](http://soloyovideo.files.wordpress.com/2013/03/machado-arlindo_el-eterno-presente-machado.pdf) Consultado (17/09/2012)
- GUTIÉRREZ CAMPS, David. *Jonas Mekas y el underground neoyorkino. Una actitud nueva.*

Disponible en <http://www.enfocarte.com/6.27/cine.html> Consultado (25/09/2012)

- MARTÍNEZ BECERRA, Pablo. *Nietzche y el automatismo instintivo*. Disponible en [http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-92732011000100005&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-92732011000100005&script=sci_arttext). Consultado (27/10/2012)
- *Característica general del pensamiento*. Disponible en [http://www.ray-design.com.mx/psicoparaest/index.php?option=com\\_content&view=article&id=112:pensamiento&catid=38:p-psicologicos&Itemid=67](http://www.ray-design.com.mx/psicoparaest/index.php?option=com_content&view=article&id=112:pensamiento&catid=38:p-psicologicos&Itemid=67) Consultado (27/10/2012)
- *Pensamiento* Disponible en <http://www.robertexto.com/archivo11/pensamiento.htm> Consultado (27/10/2012)
- CASTILLA, Claudia. *Toma uno: la nueva ola francesa*. Disponible en <http://zoomtomauno.blogspot.com/2009/03/la-nueva-ola-francesa.html> Consultado (28/10/2012)
- ROCHA, Glauber. *Estética de la violencia, 1968*. Disponible en <http://es.scribd.com/doc/129799804/Estetica-de-la-violencia-por-Glauber-Rocha> Consultado (09/11/2012)
- GIL, Ramón.. *Nuevo Cine Latinoamericano*. Disponible en [http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/16-17\\_1993/105-126.pdf](http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/16-17_1993/105-126.pdf) Consultado (09/11/2012)
- *Manifiesto del New American Cinema* disponible en <http://www.freewebs.com/nouvellevague/manifiesto.htm>, Consultado (10/11/2012)
- RUBÍN DE CELIS, Santiago, *El nuevo cine alemán*. disponible en <http://www.miradas.net/2009/11/estudios/el-nuevo-cine-aleman.html> Consultado (28/11/2012)
- QUINTANA, Ángel. *El cine de Pedro Costa*. Disponible en <http://letrasdecine.blogspot.com/2008/07/el-cine-de-pedro-costa.html> Consultado (03/02/2013)

- LAMARCA LAPUENTE, María Jesús. *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Disponible en [http://www.hipertexto.info/documentos/h\\_hipertex.htm](http://www.hipertexto.info/documentos/h_hipertex.htm) Consultado (10/04/2013)
  
- VITIÑI, Leonardo. *La cuarta dimensión en torno al tiempo*. Disponible en <http://www.radiosoh.com/index.php/reportajes/enigmas/787-la-cuarta-dimension-los-experimentos-mas-controvertidos-en-torno-al-tiempo> Consultado (28/04/2013)
  
- TENORIO CRISPINO, Danilo *Reflexiones sobre el distanciamiento Brechtiano*. Disponible en [http://200.21.104.25/artescenicass/downloads/Artescenicass1-1\\_7.pdf](http://200.21.104.25/artescenicass/downloads/Artescenicass1-1_7.pdf) Consultado (28/04/2013)
  
- 
- VADOORNE, Pierre Emile. *Del cine expandido al cine extendido*. Disponible en <http://visionesmetaforicas.blogspot.com/2009/02/del-cine-expandido-al-cine-extendido.html> Consultado (28/04/2013)
  
- SUCARI JABAZZ, Gabriel Jacobo. *El documental expandido: pantalla y espacio*. Disponible en [http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/52895/GJSC\\_TESIS.pdf;jsessionid=20617D765A3125CF494FA0392E670E15.tdx2?sequence=1](http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/52895/GJSC_TESIS.pdf;jsessionid=20617D765A3125CF494FA0392E670E15.tdx2?sequence=1) Consultado (01/06/2013)

