BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

MAESTRÍA EN ESTÉTICA Y ARTE

El shock en la era del cine digital

Tesis presentada como requisito para obtener el título de:

Maestro en Estética y Arte

Presenta:

Eric Rodríguez Rodríguez

Asesor de tesis:

Dr. Phil. Alberto José Luis Carrillo Canán

Mayo 2015

INDICE

Objetivo …….. 4
Marco teórico ……..4
Modo de proceder ……..4

Introducción ……8

Capítulo I – El shock

Mc Luhan y el shock como umbral de todas las percepciones ……11
Benjamin y el shock en el cine …… ..16
Los griegos y la admiración ……22
El shock en la era prehistórica e industrial ……24
El shock en Baudelaire ……...25
El shock y las masas ……28
Nietzsche, el espanto y el éxtasis …… 29

Capítulo II - El cine como generador de historias

Cuestiones previas a considerar ……31
La totalidad y lo particular como criterios para juzgar una película ……32
Narratividad o ilusión estética ……34
Jhonny tomó su fusil (1971-Trumbo) ……..35
Lucy (2014-Besson) ……..36
El medio cinematográfico como criterio para juzgar una película ……37
Los primeros pasos ……..38
Eisenstein y la imagen total ……39
Metz y la mente sintagmática ……45

Acto paradigmático y acto metafórico en el cine ….....47
Fodor y las representaciones icónicas …… …49

Capítulo III - Condiciones en las que se gesta el cine digital

Hegel y lo trágico ……..53
Debord y la sociedad del espectáculo …….55
Lash y la información ……..57
Manovich y las operaciones ……...60
McLuhan y el mensaje ……60

Capitulo IV - El cine digital

Cine digital ……....65
Del shock real al shock estético ……67
La novedad técnica y de contenido produce un shock estético ……69
Diferencias entre pintura y cine ……70
La velocidad y el shock en el cine analógico ……70
El montaje como generador de shocks en el cine analógico ……73
El cine analógico produce *shocks estéticos débiles* …….....*77*
La velocidad y el shock en el cine digital …….....77
La simulación en el cine digital produce *shocks estéticos fuertes* ……..*78*

Conclusiones ……81

Bibliografía ……83

Objetivo

El objetivo principal de este trabajo es demostrar que la función del medio cinematográfico es generar ilusiones estéticas, vía distintos grados de shock, abriéndonos así a una sensibilidad visual pos literaria donde lo narrativo parece diluirse definitivamente.

Marco teórico

En la actualidad hablar de cine, es hacerlo sobre todo desde lo digital, desde las nuevas tecnologías que han hecho que éste medio se transforme. Es por ello, que para tratar de demostrar nuestro objetivo tomaremos como referencia teórica a autores que han reflexionado directa o indirectamente sobre el cine desde la teoría de los medios: Benjamin, Mc Luhan, Manovich, Lash, y Carrillo Canán principalmente.

Presentación

Cuando nos acercamos al cine solemos caer en la trampa de confundir *contenido* con *mensaje* (Mc Luhan), por eso a veces creemos que este medio está hecho principalmente para narrar historias, esto, debido a que se le piensa desde el paradigma literario, "*leemos"* el cine, cuando más bien habría que *verlo*. Y si esto es así, es debido a que vivimos bajo el influjo de una visión semiótica de las cosas, lo cual hace que nos resistamos a entrar (o regresar) de lleno al paradigma visual, o porque a pesar de que al cine le toque básicamente generar

ilusiones, hay una necesidad vital en el ser humano de contar historias, lo cual, le ve impelido a transgredir el medio cinematográfico, subordinando así su función primera (mostrar) a una secundaria (narrar). Por lo tanto, y tratando de sostener que al cine de hoy (el digital1) le toca mostrar, darnos imágenes visuales, ilusiones, mediante diversos grados de shock y no narrar, procederemos de la siguiente manera.

Introducción

Señalaremos mediante algunos ejemplos cómo es que la tecnología ha transformado el arte contemporáneo, siendo el cine el arte más afectado por ello, debido precisamente a que las imágenes que nos muestra son producto de la evolución tecnológica y donde actualmente, dichas imágenes han alcanzado del grado de fantasía pura, esto por el simple hecho de que los medios anteriores no tenían la potencia que hoy el cine en su versión digital sí tiene. Recordaremos por qué para Benjamin la función específica del cine es generar shocks, lo cual nos servirá de eje para tratar de argumentar nuestra tesis de que el cine actual es ante todo un productor de imágenes vía diversos grados de shock.

CAPITULO I

A pesar de que el término shock es relativamente nuevo, sobre todo usado a partir de las teorías psicológicas de línea freudiana. Trataremos de rastrearlo en algunos autores, para así

1 Con esto no queremos establecer un valor de juicio estético respecto a si el cine digital es mejor que otros, simplemente sostenemos que en tanto medio, el cine digital es un nuevo medio y genera nuevas preguntas.

demostrar en el capítulo IV cómo es que ha llegado a ser el elemento clave del cine analógico y digital.

CAPITULO II

En medida de que la postura que no permite ver al cine como un medio generador de *ilusiones* es la narratológica, lo primero que haremos será analizar los supuestos de la que ésta parte. Para ello, nos valdremos de las ideas básicas que tienen del cine Eisenstein y Metz, dos teóricos por los que en gran medida el cine sigue siendo visto como un medio generador de historias. Del primero analizaremos su visión de montaje, el cual lo llevo a crear sus imágenes totales, sus metáforas visuales. Del segundo revisaremos su argumento que sostiene que la edición en el cine es en esencia sintagmática. Veremos que ambos parten de dos supuestos básicos, el primero, que la imagen cinematográfica tiene una estructura análoga al lenguaje, por lo cual, aquella podría significar del mismo modo que éste. Tesis falsa, pues a la imagen accedemos mediante la simultaneidad y al lenguaje, por la sucesión, por lo que ambas dan "significados" de formas diferentes. Mientras que el segundo supuesto, y que de hecho permite el primero, es la creencia de que la conciencia humana es un fenómeno trans histórico, lo que tendría como consecuencia que el ser humano siempre ha tenido la capacidad de análisis, de fragmentar y volver a unir las partes de un todo para así comprender el funcionamiento de cualquier fenómeno. Pero resulta que esto también es falso, pues ni todas

las personas actualmente2 tienen esa mentalidad sintagmática, ni las sociedades actuales alfabetizadas lo han sido siempre.

CAPITULO III

Si la función principal del cine no es generar historias, entonces es necesario demostrar que le toca mostrar, darnos ilusiones. Pero para ello es necesario antes ver las condiciones que explican su génesis, su devenir histórico y tecnológico, la visión de mundo en la que surge, qué clase de cineasta es el de hoy, a qué público va dirigido el nuevo cine, sólo así podremos saber el problema específico que viene solucionar y la experiencia a la que nos lleva.

CAPITULO IV

Analizaremos las características principales del cine digital, en el cual la ilusión presentada va más allá del registro fotográfico, esto debido al aspecto plano de sus imágenes, donde se invierte la relación de dependencia entre imagen e historia. Y donde en medida de que el cine digital nos presenta imágenes a gran velocidad, secuencias cortas pero espectaculares, y de su carácter de simulación, resulta que el cine nos genera shocks tal como decía Benjamin.

2 Hay muchas comunidades dispersas por todo el mundo que se rigen por otras formas de ver el mundo y donde el lenguaje no existe.

Introducción

En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica,* Benjamin comienza con un epígrafe de Valéry donde se mencionan las causas de la transformación que la noción de arte está sufriendo, entre ellas, el " (…) crecimiento de [los] medios y la adaptabilidad y precisión que han alcanzado (…) ", por lo que la " (...) parte física (…) ya no puede ser vista y tratada como antes". Tenien do como consecuencia, que " (…) *[n] i la materia ni* el *espacio ni el tiempo s[ean] (…) lo que habían sido siempre". Además,* dice que están por venir " (…) innovaciones tan grandes que transform[aran] el conjunto de las técnicas de las artes y afect[aran] así la invención misma". (OAE, 35) Valéry prefigura con estas palabras la sensibilidad que estamos viviendo, y donde la tecnología es el elemento que determina como nunca antes en la historia, nuestras prácticas sociales y artísticas. Los *drones*, estos pequeños artefactos voladores, son una prueba clara de ello. Hemos llegado al extremo de poder "prescindir" de la mano para poder pintar, y de las piernas para poder bailar. Ahora, para crear una pintura basta anexarle un spray a un *dron*, programarlo, echarlo a volar y esperar a que la obra surja (Katsu3). Podemos pintar

3 Artista norteamericano que se vale de medios digitales y drones para hacer pintura y obras conceptuales.

a distancia gracias a que el *dron* y el control remoto son una *extensión* de nuestras manos. Claro que podríamos objetar el valor estético de la obra, sin embargo, eso no es algo que por el momento nos interese. Por su parte, en la danza la introducción de los drones es más sorprendente, pues ya no sólo se "prescinde" de una parte del cuerpo como en el caso anterior, sino de su totalidad, el bailarín –por más absurdo que parezca- ya no es necesario en la danza (Daito Manabe4). Esto, siguiendo a Mc Luhan obedece a la necesidad de *extender* nuestro aparato sensible vía los medios que inventamos debido a la " (…) aceleración del ritmo y del aumento de la carga" (CMC, 68) que vamos padeciendo conforme se pasa de una época a otra. Es el caso de " (…) la rueda como extensión del pie", debido a la " (…) presión de nuevas cargas a consecuencia de la aceleración del intercambio [producido por la introducción del] dinero y de la escritura". (CMC, 68) En esta situación se podría decir que el ser humano "cambio" sus pies por ruedas, mientras que en el caso de los drones en la danza, podríamos señalar que "cambio" sus piernas por alas. La introducción de los drones en las artes mencionadas es sólo un ejemplo de la potencia transformadora que produce la tecnología en el arte. La función misma de éste, y por ende, de cada expresión artística, se ve cuestionada cada vez que se introduce un nuevo medio o una nueva tecnología. Es lo que paso con la llegada de la fotografía, la cual suscito de inmediato la disputa entre su valor artístico y el de la pintura, pues al parecer la primera venía a sustituir a la segunda. Disputa que para Benjamin " (..) fue la expresión de una transformación de alcance universal" (OAE, 63) de la que, nadie estaba consciente. Algo debido a la nueva capacidad *reproductible* de la obra de arte, la cual " (…) lo separo [para siempre] (…) de su fundamento ritual (…) " y le otorgó un "cambio de función". (OAE, 63) Sin embargo, Benjamin enfatiza que " (…) las dificultades que la fotografía había planteado a la

4 Artista japonés que usa en su trabajo tecnología de punta, por ejemplo, laser y drones.

estética tradicional resultaron un juego de niños en comparación con las que el cine le tenía reservadas." (OAE, 63) Para Benjamin *la función* de cada arte nace -paradójicamente- antes de que surja su medio, función que ya está en un arte anterior pero que no es satisfecha completamente por éste, razón por la cual necesita de un nuevo medio para realizarse en plenitud. Por eso menciona que " (…) en la litografía se encontraba ya virtualmente la revista ilustrada, así como en la fotografía, el cine sonoro." (AOE, 40) Es decir, el cine ya estaba presente de algún modo en la fotografía, algo muy distinto a decir que en el cine está la fotografía. En otras palabras, Benjamin invierte la relación de consecuencia. Pero el alemán va más lejos aún y no sólo sostiene que el cine estaba ya en la fotografía, sino que la función que al cine le toca cumplir es la función de algunas vanguardias: del futurismo, cubismo, pero sobre todo del dadaísmo (OAE, 91). Esto, porque para él " [l]a historia de toda forma artística tiene épocas críticas en las que esta forma presiona en dirección a efectos que sólo podrán alcanzarse (…) con una nueva forma artística". (OAE, 89) En este caso la forma crítica a la que se está refiriendo son las *vanguardias*, de las cuales surgen " (…) extravagancias y crudezas (…) sobre todo en las llamadas épocas de decadencia [de dicha forma artística], [y] surgen [además] (…) de la parte de esa forma que es la más rica en energía histórica". (OAE, 89) Esta forma más rica es el dadaísmo, pues " (…) [éste] *intentó generar con los medios de la pintura (o de la literatura, en su caso) los efectos que el público encuentra ahora en el cine".* (OAE, 89) El dadaísmo así, " mand[o] su disparo más allá de [su] meta." (OAE, 89) Para argumentar esto, Benjamin se vale de dos modos contrapuestos de acercarse al arte: el *recogimiento* y la *distracción*. Por ejemplo, señala que " (…) ante un cuadro de Arp o un poema de August Stramm es imposible darse un tiempo para el recogimiento (…) como ante un cuadro de Derain

o un poema de Rilke." (OAE, 90) Efectivamente, las sensaciones que estas obras nos producen son diversas, explicar por qué Por eso es que:

" [c]on los dadaístas, la obra de arte dejo de ser una visión cautivadora o un conjunto de convincentes sonidos y se convirtió en un proyectil que se impactaba en el espectador, alcanzo una cualidad táctil. Favoreció de esta manera la demanda por el cine, cuyo elemento de distracción es igualmente en primera línea táctil, se basa en efecto, en el cambio de escenarios y de enfoques que se introducen, golpe a golpe, en el espectador. *El cine liberó al efecto de shock físico de la envoltura moral en el que el dadaísmo lo mantenía empaquetado.*" (OAE, 90,91)

Es decir, el shock pudo ser sólo en el cine, ya que vivía atrapado en un medio poco potente como la pintura o la poesía (en su versión, cubista, futurista y dadaista). A partir de esta tesis de Benjamin de que el cine exige una recepción desde un estado de *distracción* y no de *recogimiento,* de la tesis de McLuhan de que del paso de un medio a otro se da un proceso donde la asimilación del shock es clave y de la tesis de Lash de que ahora el mensaje es la transmisión de la información en tiempo real, sostendremos que el cine efectivamente es ante todo un medio productor de shocks, y aunque si bien Benjamin se refiere al cine de su época, al cine fotográfico, resulta que sus palabras ante el paradigma digital, han resultado proféticas, pues en éste, ese "golpe a golpe" que menciona se encuentra plenamente realizado.

CAPITULO I

El shock[5]

McLuhan y el shock como umbral de todas las percepciones

Un elemento central –y que de entrada pudiera pasar por desapercibido- en la tesis de que el medio es el mensaje de Mc Luhan es el shock, del cual habla en su famoso texto *Comprendiendo a los medios* en el capítulo sobre la diferencia entre un *medio frío* y un *medio caliente*, y donde ésta, es que sólo el segundo permite la " (…) ext[ensión de] un sentido en "alta definición"". (CMC, 47) Entendiendo McLuhan por éste concepto: " (…) el estado de ser repleto de información". (CMC, 47) En otras palabras, un medio caliente es aquel que extiende nuestra sensibilidad, ya sea visualmente, auditivamente, etc. Es por ello, que la fotografía es un

5 Alteración repentina del organismo por causas que pueden ser orgánicas, como alguna infección o traumatismo que sufre alguna de las partes del cuerpo o bien estar motivadas por causas emocionales como el enfrentamiento con algo desconocido y que este fuera de nuestro marco conceptual. En nuestro caso, tomaremos al shock, como el bloqueo mental o corporal (o ambos a la vez) momentáneo, sufrido a causa de un elemento externo que nos hace percibir las cosas como nunca antes las habíamos percibido y que si se nos vuelve a presentar dicho elemento, el shock ya no nos afectara con la misma intensidad, poco a poco nuestra sensibilidad se verá modificada y se adaptara al nuevo modo de percibir.

medio caliente con respecto al dibujo animado (medio frio), pues el primero nos da mayor información visual que éste. Siguiendo esta tesis, la fotografía sería un medio frío con respecto al cine (medio caliente), y así sucesivamente, si es que vamos encontrando nuevos medios que nos aporten cada vez mayor contenido visual que el anterior. Dicho de otro modo, el medio que sucede a otro debe decirnos más cosas del mundo que el anterior, nos debe dar más detalles. En otras palabras, lo que nos está señalando McLuhan es que un medio frío siempre es remplazado por un medio caliente que nos provee de más datos, extendiendo así nuestro aparato sensorial. Consecuencia de esto, es que los medios calientes excluyen la "participación" (CMC, 48) sensorial del sujeto, ya que éstos nos dan la información completa de lo registrado. Mientras que los medios fríos necesitan tal participación para poder completar dicha información. Aquí, es necesario clarificar exactamente a qué se refiere McLuhan con "alta definición", pues también usa como sinónimos de ello, los términos de "intensidad" y "experiencia intensa". Por ejemplo, cuando señala que " (…) con la imprenta fueron eliminadas muchas formas [de participación] anteriores de la vida y del arte y muchas otras fueron dotadas de una extraña y nueva *intensidad*" (CMC, 48), o cuando habla de que cuando " (…) las bailarinas de ballet empezaron a bailar de puntillas, se excluyó a los hombres de esta nueva *intensidad*[6]" (CMC, 48). Intensidad y alta definición entonces, son esos nuevos estímulos, experiencias, ese nuevo elemento o situación que nuestra sensibilidad nunca había percibido. Con el detalle de que tal novedad, tal "experiencia intensa" muchas veces tiene que ser "olvidada" y "censurada" y " (…) reducida a un estado muy frio antes de ser "aprendida y asimilada". (CMC, 48) Por lo mismo, dice " (…) que si tuviéramos que recibir, plenamente y directamente todos los *shocks* con nuestras diversas estructuras de conocimiento, acabaríamos

6 El subrayado es nuestro en ésta y en la cita anterior.

nerviosamente destrozados, actuando con retraso y apretando cada cinco minutos el botón de pánico." (CMC, 48) Por eso " (…) el sistema nervioso enfría la manifestación de una experiencia". (CMC, 48)

En el capítulo aludido arriba, apenas se vislumbra la importancia del shock cuando se pasa de un medio a otro, de una experiencia a otra. Continuando con este tema, Mc Luhan introduce (capítulo 4 del libro citado) el mito griego de Narciso y le da una nueva interpretación. Ya no la del joven que se enamora de sí mismo, sino la de alguien que " (…) confunde su reflejo en el agua con otra persona". (CMC, 67) Lo que sucedió aquí, señala McLuhan, es que Narciso " (…) insensibilizo sus percepciones hasta que se convirtió en el servomecanismo de su propia imagen extendida." (CMC, 67) Es decir, la imagen de esa otra persona le presento una nueva *experiencia intensa*, un exceso de estímulos que le provocó un shock que lo "entumeció", provocándole así la " (…) adapta(ción) a su extensión de sí mismo (convirtiéndose así) en un sistema cerrado." (CMC, 67) Ahora bien, lo que le pasó a Narciso nos pasa a todos, pues siempre estamos ante nuevas experiencias intensas, nuevos estímulos que no teníamos antes. Es entonces cuando aparecen las extensiones para salvarnos de la locura, para "mantener el equilibrio" de nuestro sistema nervioso. Y donde dichas extensiones nacen de un proceso, de una " (…) estrategia de auto amputación cuando su poder de percepción [del sistema nervioso] no puede localizar o evitar, el origen de la irritación." (CMC, 68)

Organizando la argumentación de McLuhan, podemos decir que este autor sostiene que 1) el ser humano puede ser visto como un ser abstracto, no completo, en perpetuo devenir; 2) que los medios que inventa le sirven como extensiones para subir un escalón más en la escalera de su sensibilidad; 3) que a un medio le sucede otro; 4) que esta transición es debida a nueva información, de alta definición, a una nueva experiencia intensa que el nuevo medio

trae; 5) la cual, por lo mismo, le provoca un shock (de diversos grados dependiendo la intensidad de la nueva información); 6) a veces se produce el "olvido" o la "censura" -momentánea- de dicha experiencia con el fin de no enloquecer o quedar muy afectado; 7) este olvido o censura le produce a su vez un estado de stress; 8) se trata de "localizar" su causa; 9) sino se consigue, se "auto amputa un miembro" o "se aísla el órgano, sentido o función"; 10) se pone en su lugar una extensión; 11) con esto se logra un equilibrio en el organismo 12) se produce un "entumecimiento"; 13) que permite que "aprendamos y asimilemos" esta experiencia intensa; 14) entonces el medio caliente que produjo la experiencia dejara de ser caliente, se entibiara hasta ser frio y después vendrá otro que nos provoque nuevas experiencias, y así sucesivamente.

Es así como McLuhan llega a la conclusión de que la causa " (…) para inventar [medios] resulta de la aceleración del ritmo y del aumento de la carga". (CMC, 68) Es el caso de la rueda, la cual nace de la auto amputación del pie, ya que este no puede con la nueva cantidad de carga ni con la velocidad necesaria para transportarla. Por ello, " (…) el sistema nervioso sólo puede soportar esta amplificación [de intensidad, de alta definición, de nuevas situaciones] gracias al entumecimiento, o bloqueo de la percepción", (CMC, 68) por lo que " (…) la imagen del joven [del reflejo de la otra persona en el agua] es una auto amputación o extensión inducida por presiones estresantes. Como anti estresante, la imagen produce un entumecimiento generalizado o choque, que evita el reconocimiento." (CMC, 68) Por eso señala que en medida de que el sistema nervioso central " (…) coordina los varios medios de los sentidos. Cualquier cosa que amenace su funcionamiento ha de ser contenida, localizada o cortada, incluso a costa de cercenar el órgano ofensor completo." (CMC, 69) Por eso señala McLuhan que " [l]a auto amputación previene el reconocimiento de uno mismo." (CMC, 68) Es decir, que en tanto seres

abstractos en perpetuo devenir, no podemos conocernos de golpe, eso produciría un shock insoportable, por eso, es que nos vamos reconociendo poco a poco, mediante las extensiones. Lo cual hace que McLuhan pueda extender este argumento a toda la historia mediática del ser humano, sosteniendo que " [e]l principio de auto amputación como alivio instantáneo de una presión sobre el sistema nervioso central puede aplicarse muy fácilmente a los orígenes de los medios de comunicación desde el habla a los ordenadores". (CMC, 68) Esto es, sostener que la historia de la humanidad es el reconocimiento paulatino de nuestra sensibilidad, la cual, se ve extendida paso a paso por los medios que inventamos, y donde cada medio tiene la función de prolongar las capacidades de un sentido en específico, el cual a su vez, provocara que los otros sentidos también se prolonguen. Y donde los medios eléctricos son los que extienden nuestra sensibilidad de una manera más potente, al grado que McLuhan sostiene que en " (…) la edad eléctrica llevamos a toda la humanidad como nuestra piel." (CMC, 73) Concluyendo que un " (…) shock induce un entumecimiento generalizado o aumenta el umbral de todas las percepciones." (CMC. 70) Es decir, ante los nuevos estímulos sensoriales hay una necesidad del organismo de protegerse debido a su novedad, cantidad o intensidad, por lo que el shock sería visto como un mecanismo de autodefensa que nos adormece, que nos entume, para que posteriormente nuestro aparato sensorial y cognitivo asimilen tales estímulos. Pues de no hacerlo "moriríamos". (CMC, 73)

Veamos ahora desde Benjamin, cómo es que el exceso de estímulos visuales generado en una época de inflexión, como la de la reproductibilidad técnica, no puede ser asimilado desde un estado como el de la contemplación, sino más bien por uno que el alemán llama *acostumbramiento*. En el cual, el shock es la causa de dicho estado.

Benjamin y el shock en el cine

El contexto histórico en el que nace el cine lo podemos rastrear desde la revolución industrial inglesa del XVIII. En ella se dieron los grandes inventos que cambiaron nuestra forma de vida, " (…) con la invención de los fósforos (…), comienza una serie de innovaciones técnicas que tienen en común el hecho de sustituir una serie compleja de operaciones técnicas por un gesto brusco." Evolución que se produjo " (…) en muchos campos (…), en el teléfono, donde en lugar del movimiento continuado con que era preciso girar una manivela en los aparatos primitivos, aparece el acto de levantar el receptor. "Entre los actos de intercalar, arrojar, oprimir (…) ", sobresale el " (…) disparo del fotógrafo". Tal máquina, dice Benjamin " (…) proporcionaba instantáneamente (…), un shock póstumo." (ES, 35) Esto debido al elemento auratico que para Benjamin existía en el rostro humano. La fotografía le parece peligrosa porque en ella " (…) el más pequeño trozo auténtico de la vida cotidiana dice más que la pintura. Igual que la sangrienta huella digital de un asesino sobre la página de un libro dice más que un texto". (AP, 6) Pero además de estás " (…) experiencias táctiles de esta índole, surgían experiencias ópticas, como las producidas por (…) los anuncios de periódico (…) ", y por el "tránsito", lo cual le debió haber provocado " (…) al individuo una serie de shocks y colisiones". Benjamin señala, que a partir de esto, " (…) la técnica somete así al sistema sensorial del hombre a un complejo *entrenamiento*". Y en donde el " (…) filme correspondió a una nueva y urgente necesidad de estímulos." Y no sólo eso, sino que además

en " (…) el filme la percepción por shocks se afirma como principio formal (ES, 35,36). Veamos cómo argumenta esta tesis. En su texto de *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, sostiene que la historia del arte se puede ver como " (…) una disputa entre dos

polaridades dentro de la propia obra de arte, y distinguir la historia de su desenvolvimiento como una sucesión de desplazamientos del predominio de un polo a otro de la obra de arte. Estos dos polos son su valor ritual y su valor de exhibición." (OAE, 52) Esto, en medida de que " [l]a producción artística comienza con imágenes que están al servicio de la magia." Y donde " [l]o importante de estas imágenes está en el hecho de que existan y no en que sean vistas." Es el caso del " (…) búfalo que el hombre de la Edad de Piedra dibuja sobre las paredes de su cueva [y donde éste representa un] instrumento mágico que sólo casualmente se exhibe a la vista de los otros; lo importante es, a lo mucho, que lo vean los espíritus." (OAE, 53) Es decir, en sus inicios - según Benjamin – el público de la obra de arte eran hombres que solamente por "casualidad" accedían a ella, quizás ciertos iniciados, pero estos serían un público menor, el importante en todo caso serían los "espíritus". Pero la magia muere con el mito, con la creencia religiosa que hace que la obra de arte ya no este sólo en las cuevas sino en el templo, en éste, las" (…) estatuas de los dioses sólo son accesibles para los sacerdotes (…) ", hay un cambio de público, ya no son los espíritus (el mundo mismo), sino los intermediarios del hombre con la divinidad: los sacerdotes. Después vendrán casos como " (…) las imágenes de la Virgen [que] permanecen ocultas por un velo durante gran parte del año". Poco a poco la obra de arte ira de "las paredes de las cavernas" al templo, hasta volverse incluso transportable como en el caso de un "busto que puede ser enviado de un lugar a otro," o un "cuadro" (OAE, 53) de museo, o alguno que hoy todos tenemos colgado en la sala de nuestra casa, mejor aún, infinidad de películas y música que llevamos en nuestro celular. De la cueva a las calles podríamos decir, así es como en otros términos Benjamin ve la historia del arte, del paso del valor ritual al de exhibición. Donde extrañamente el arte mágico tiene su valor porque no se muestra, porque permanece oculto, basta que exista, pero si no se muestra no puede causar

ningún efecto, más que a los iniciados que si las pueden ver, quizás algunos de ellos han de haber sufrido una cierta especie de shock ante estas imágenes. Pero más allá de ello, el hecho que da paso del valor de culto al valor de exhibición es la técnica con la que se hace la obra, las condiciones materiales de la misma. No es que el búfalo haya sido pensado para existir mucho tiempo, fue la técnica y su grado de ocultamiento, lo que permitió que aún perdure. Por lo mismo -según Benjamin-, la razón de que los griegos produjeran "valores eternos en el arte" era debido al "estado de su técnica, [esto], porque sólo conocieron dos procedimientos de reproducción técnica de obras de arte: el vaciado y el acuñamiento." Lo que hacía que sólo pudieran producir en masa, obras de "[b]ronce, terracota y monedas. Todas las demás eran únicas e imposibles de reproducir técnicamente." (OAE, 60) Pero lo que pasa actualmente es justo lo contrario. Pues "[p]or primera vez con el cine, tenemos una forma cuyo carácter artístico se encuentra determinado totalmente por su reproductibilidad." Hecho que marca un hito en la historia del arte, pues sólo con este nuevo elemento la obra puede ser "mejorada". (OAE, 61) Siendo el cine el mejor ejemplo de ello, cosa que no sucedía con los " (…) griegos, cuyo arte estaba dirigido a la producción de valores eternos, el arte que estaba en lo más alto era el que es menos susceptible de mejoras, es decir, la plástica, cuyas creaciones son literalmente de *una* pieza." (OAE, 62) Y es precisamente la capacidad de reproductibilidad lo que permite que en el cine nazca un principio que no existía antes: el montaje, principio que hasta la fecha se usa para hacer películas. Benjamín sabia de la importancia de esta técnica, por eso dice que:

> "Una película terminada es todo menos una creación lograda de *un* solo golpe; está montada a partir de muchas imágenes y secuencias de imágenes, entre las cuales el editor tiene la posibilidad de elegir -imágenes que, por lo demás, pudieron ser corregidas a voluntad desde la secuencia de tomas hasta su resultado definitivo-." (OAE, 61)

Otro elemento que distingue a la técnica mágica, antigua y la moderna, es que " (…) mientas la primera involucra lo más posible al ser humano, la segunda lo hace lo menos posible. En cierto modo, el acto culminante de la primera técnica es el sacrifico humano; el de la segunda está en la línea de los aviones teledirigidos." (OAE, 55) Con la técnica antigua se da el principio "de una vez por todas" y los errores son "irremediables", mientras en la segunda se da el "una vez no es ninguna (y tiene que ver con el experimento y su incansable capacidad de variar los datos en sus intentos)." (OAE, 55) Es así como concluye que lo que hace que se genere la segunda es "el juego" y el "desentendimiento", mientras lo que hace que se dé la primera es la "seriedad" y el "rigor". Esto, debido a que la " (…) intención de la primera era el dominio de la naturaleza", mientras la de la segunda es " (…) la interacción concertada entre naturaleza y la humanidad." (OAE, 56) Lo cual según Benjamin " (…) vale en especial para el cine." Pues éste " (…) *sirve para ejercitar al ser humano en aquellas percepciones y reacciones que están condicionadas por el trato con un sistema de aparatos cuya importancia en su vida crece día a día*." (OAE, 56) Más adelante veremos cómo Manovich explica esto, pero aplicado a nuestra época, nos daremos cuenta que las palabras de Benjamin cuadran perfectamente con la sensibilidad de hoy.

Como se señaló en la introducción, Benjamin sostiene que en ciertas vanguardias nace la función que al cine le toca potenciar: la producción de shocks. Expliquemos cómo esto puede ser posible. Para empezar, establece una distinción entre dos tipos de público y después, le asigna a cada uno de ellos un modo de acercarse a la obra de arte. Concluyendo que uno de estos modos es el que le corresponde al espectador cinematográfico. Dice que " (…) las masas buscan diversión en la obra de arte, mientras el amante del arte se acerca a ésta con

recogimiento. Para las masas, la obra de arte es *entretenimiento*, para el amante es un objeto de su *devoción*." (OAE, 92) Benjamin hace una distinción entre las formas de acceder al arte: las masas se acercan a ellas por "diversión" y "entretenimiento" y los amantes del arte por "recogimiento", por "devoción". Señala que " (…) quien se *recoge* ante una obra de arte se hunde en ella", mientras que con las masas pasa lo contrario, aquí la obra de arte es la que se hunde en la masa, " (…) la baña con su oleaje, la envuelve en su marea." (OAE, 93) Para profundizar en el tipo de recepción que existe entre la masa y el amante de la obra de arte se vale del ejemplo de cómo nos acercamos a la arquitectura, pues ésta " (…) ha sido desde siempre el prototipo de una obra de arte cuya recepción tiene lugar en medio de la *distracción* y por parte de un colectivo." De entrada dice, que a diferencia de las demás artes, las cuales van y vienen, el caso del " (…) arte de construir no ha estado nunca en reposo." Señala que " (…) la recepción de los edificios acontece de una doble manera: por el *uso* y por la percepción de los mismos. O mejor dicho: de manera *táctil* y de *manera visual*." (OAE, 93) Dice que ante un edifico no se accede a él por la vía del *recogimiento*, de la *contemplación*, de la *atención* sino por el *uso*, por lo *táctil*, por el *acostumbramiento*. No por un "atender tenso" sino por un "notar de pasada". (OAE, 94) Por eso señala que:

> " (...) *las tareas que se le plantean al aparato de la percepción humana en épocas de inflexión histórica no pueden cumplirse por la vía de la simple visión, es decir, de la contemplación. Se realizan paulatinamente, por acostumbramiento, según las indicaciones de la aprehensión táctil."*

Con esto, quiere decir que la recepción contemplativa del arte ya no existe en la época actual, en la era de su reproductibilidad técnica, en ésta, el recogimiento es sólo una excepción.

Mientras que la regla, sobre todo con el cine, es una recepción del acostumbramiento, que se da ante las circunstancias actuales de la "distracción", se nos " (…) hace costumbre resolver las cosas en medio de la distracción". Por eso dice que " (…) a través de una distracción como la que puede ofrecer el arte se pone a prueba subrepticiamente en qué medida nuevas tareas se le han vuelto solucionables a la percepción." Por ello señala, que en medida de que "en el individuo existe la tentación de eludir tales tareas", el arte, mediante el cine, "se vuelca sobre la (tarea) más difícil e importante de ellas": *La recepción en la distracción, que se hace notar con énfasis creciente en todos los ámbitos del arte y que es el síntoma de transformaciones profundas de la percepción.*" (OAE, 94) Y donde a esta " (…) forma de recepción el cine responde con su acción de shock", por lo que el espectador cinematográfico aunque esté atento a la película, aunque tenga una "actitud examinante" ante ella, será siempre un "examinador distraído." (OAE, 95) Lo valioso de la argumentación de Benjamín, es que por pensar mediáticamente, logra ver que la historia del arte es algo más que el contenido de las obras, que el desarrollo técnico de cada época sentencia de modo determinante el tipo de arte que está por gestarse.

Ahora hagamos un recorrido por ciertos autores y momentos en los que el shock pudo haber estado, y servido para la generación de nuevas *extensiones*, tal como las entiende Mc Luhan. Esto nos servirá, para cuando lleguemos al capítulo de cine digital podamos ver con más claridad, cómo éste es ante todo un medio generador de shocks.

Los griegos y *la admiración*

Debido a su finitud, el ser humano es ignorante en muchas cosas, siempre está a la expectativa de lo que pueda venir. Todo el tiempo se ve en situaciones que lo ponen a prueba y que lo obligan a tratar de comprender qué es lo que está pasando. Por eso Aristóteles señala que " (…) todos los hombres por naturaleza desean saber." (M, 980a) Es decir, tenemos la necesidad de conocer, porque de otro modo no podríamos sobrevivir, es vital tener una comprensión de la lógica del mundo. Por eso pasamos de la experiencia al arte7, pues como dice Aristóteles:

> " (…) la experiencia nace de la memoria y se forma de muchos recuerdos del mismo asunto, mientras que el arte se genera cuando a partir de un gran número de casos en la experiencia se forma un concepto general aplicable a todos los casos semejantes, y es por ello superior a la experiencia, pues la formación de dicho concepto conlleva un proceso de abstracción que no se da en aquella. Ejemplo de ello, es el arte de la medicina, el cual nos da el remedio para una enfermedad común, mientras que la experiencia curaría sólo por azar." (M 981a – 981b)

En este paso de la experiencia al arte hay un elemento clave para nuestra investigación: *la admiración*, la misma de la que habla Platón en el *Teeteto* y de la que señala es " (…) el origen de la filosofía." (T 155 d). En otras palabras, lo que dice Platón es que el proceso de conocimiento nace del *asombro* ante un hecho (novedoso) que con el paso del tiempo habríamos de comprender. En términos de McLuhan, podemos decir que en el ejemplo que da Aristóteles del paso de la experiencia al arte hay un proceso en el cual, si vemos a la experiencia y al arte como medios, resulta que el arte introduce un nuevo modo de acercarse a las cosas. Esto es, que cuando se empieza a dar el arte del zapatero, carpintero, etc. el paradigma de la mera experiencia para resolver ciertos problemas es dejado atrás, se profesionaliza el

7 Entendido aquí en su acepción clásica, como *techne*: conjunto de reglas para realizar una tarea.

conocimiento. Aquí el shock8 se produciría en calidad de asombro al percatarse que muchos casos generales se pueden explicar a partir de una sola ley, a partir de la conciencia del método deductivo. Por eso dice Platón que la filosofía nace de la capacidad de asombro, producido éste, de una nueva experiencia que no estaba en nuestro marco sensible y a veces tampoco en el intelectual.

El shock en la era prehistórica e industrial

La admiración de la que hablaba Platón habría que entenderla como una pequeña sacudida a nuestras facultades cognoscitivas que provoca que éstas traten de inmediato de comprender el fenómeno que la suscito. Es por eso que para Aristóteles fue posible pasar de un medio como la experiencia a uno como el arte, pues al darse cuenta, al asombrarse que muchos casos semejantes se podían tratar como uno solo, concibió que el arte era una actividad superior. Siguiendo a McLuhan en su tesis de que en la transición de un medio a otro hay una serie de elementos que siempre están presentes, podemos sostener que el shock se da ante todo en el proceso de conocimiento, pues conocer implica asimilar intelectual y sensiblemente (en Kant, por ejemplo) un nuevo conjunto de experiencias, comprendiendo así las causas que lo producen. Extendiendo por consecuencia el aparato intelectual y sensible. Recordemos que para McLuhan un shock " (…) induce un entumecimiento generalizado o aumenta el umbral de todas las percepciones." (CMC, 70) Es decir, un shock nos entume, nos anestesia la sensibilidad o hace que nuestro umbral perceptivo crezca, permitiéndonos así

8 Desde ahora es necesario señalar que cuando hablemos de que se produce un shock, no queremos decir siempre que hay un efecto devastador en el organismo. Pues el efecto del shock dependerá del tipo, cantidad e intensidad del estímulo recibido.

conocer, pues tales percepciones que llegan a nosotros, si no nos “enloquecen” debido a su cantidad y violencia, serán asimiladas tarde o temprano. Siendo así, tendríamos que aceptar que la admiración y el asombro están ligados en un nivel de grado al shock.

El efecto de la primera vez que se encendió un fosforo, debió parecerse a la primera ocasión en que el hombre prehistórico logró dominar el fuego frotando un par de piedras, ambos, cada uno en su contexto y con su visión particular del mundo, debieron asombrarse de tal novedad. El primero porque logró pasar de un proceso complejo (el uso del carbón) para hacer fuego a un “gesto brusco” (frotar el fosforo) para conseguirlo, y el segundo, porque logró pasar del miedo e incapacidad para controlar el fuego al frotamiento de las piedras para obtenerlo. En ambos casos se llegó al arte de hacer fuego, pero para llegar a él debieron pasar por el proceso que señala McLuhan. En el caso del hombre prehistórico posiblemente fue más complejo, pues quizás el fuego le representaba una deidad, pero en determinado momento se percató de que le era necesario en su vida; para ahuyentar animales, para calentarse, etc. por lo que se vio en la necesidad de controlarlo. Aquí el shock se da en dos momentos, ante la sorpresa de su utilidad, que calienta, que protege, etc. y cuando lo logra controlar mediante la frotación de piedras. Frotar piedras es para el hombre prehistórico su medio para controlar el fuego. Mientras que frotar un fosforo lo es para el hombre de la era industrial, mientras que para nosotros lo es el horno de microondas, la estufa o la parrilla eléctrica.

El shock en Baudelaire

Para Benjamin, “ (…) en la poesía lírica podría fundarse la experiencia para la cual la recepción de shocks se ha convertido en la regla”. (ES, 16) Ejemplo de ello estaría en Baudelaire, Poe y Valéry. El primero, mediante sus *flores del mal*, nos señala que estamos entrando en una nueva sensibilidad. En el prólogo de su famoso libro, dice que “ (ha surgido) la peor de las bestias, la más malvada, la más temible, una que de un solo bostezo se tragaría al mundo entero: *el hastío”*. Este hastío (*spleen)*, habría que entenderlo como el estado anímico propio de un nuevo momento histórico, el de las nuevas ciudades como Paris, en donde el *flaneur* vaga sin rumbo fijo y donde la “ (…) experiencia del lector se ha visto transformada en su estructura.” (ES, 8) Para explicar cómo es que tal experiencia se está transformando, Benjamin hace un *análisis mediático,* más que de contenido respecto a la poesía lírica. Por ello señala *la técnica narrativa* usada por Proust, quien a diferencia de Bergson no cree que podamos traer los recuerdos a la memoria de manera voluntaria, sino que es necesario un *medio* que nos ayude a evocar el pasado, un factor que no está en nosotros y que siempre es externo, un olor por ejemplo. Por esto, el recordar se vuelve una cuestión del *azar*. Ante este problema del no poder recordar voluntariamente, Benjamin cree que es debido a que hay factores externos que lo impiden, y que hacen que esos datos que un día llegaron a nuestra memoria y que permanecen (supuestamente) ahí, no salgan a la superficie. Un ejemplo de ello es el efecto que causa *el periódico*, que generaliza la información, la hace breve y le quita la conexión a las noticias aisladas, el público al que se dirige (todos y nadie en particular) hace que la experiencia privada se diluya y así “ (…) ningún lector tiene algo de sí para contar al prójimo”. (ES, 12) Ante este medio de comunicación que “atrofia la experiencia”, contrapone *la narración* (tipo Proust), pues ésta no sólo comunica lo sustancial de lo que ha pasado, “ (…) sino que lo encarna en la vida del relator”, llevando a los escuchas a una cercanía profunda

con la experiencia que se relata. Así dice Benjamin, “ (…) en lo narrado queda el signo del narrador, como la huella de la mano del alfarero sobre la vasija de arcilla”. (ES, 12)

En su afán por descubrir qué papel juega el shock en la memoria involuntaria que propone Proust, Benjamin se remite a los descubrimientos hechos por la psicología freudiana, y donde se señala que “ (…) la función de la conciencia es proteger al organismo contra estímulos” externos que lo puedan dañar, contra “ (…) energías demasiado grandes que obran del exterior.” (ES, 15) Y donde “ (l)a amenaza proveniente de esas energías es la amenaza de shocks. Cuanto más normal y corriente resulta el registro de shocks por parte de la conciencia menos se deberá temer un efecto traumático por parte de estos.” (ES, 15) La causa de estos shocks, en el caso de que hayan sido provocados a nivel emocional, puede ser traída a la conciencia mediante los “sueños" o vía la hipnosis, de esta manera el recuerdo que se obtenga de ello se convertirá en una “experiencia vivida”. (ES, 16)

Benjamin le da una gran importancia a este fenómeno del shock, pues cree que en él, está la clave de la “creación artística”. *Las Flores del Mal* sería si Benjamin tiene razón, producto directo de una vivencia consciente que el poeta francés tiene frente al shock. Lo que hizo Baudelaire fue en primer lugar soportar y asimilar la experiencia de estar frente a la nueva entidad moderna: las grandes masas amorfas que formaban las nuevas ciudades, los nuevos mecanismos de socialización. En esta enfrentamiento se produjo un shock que si bien en un inicio le causo “espanto” (ES, 18), de inmediato supo pasar por el filtro artístico y engendrar así su gran obra; la cual hizo que su poesía nos llevara a una “experiencia vivida”, salvando así a los lectores del shock directo y produciéndoles un shock estético con su obra. En palabras del

propio Baudelaire: " (…) la inspiración tiene alguna relación con la congestión, y que todo pensamiento sublime va acompañado de una sacudida nerviosa, más o menos fuerte, que resuena hasta el cerebelo." (PVM, 361)

El shock y las masas

En *El hombre de la multitud*, Poe habla de las multitudes como "gentuza, empleados superiores, comerciantes, abogados y especuladores de bolsa (que) se confunde en la masa amorfa, (…), son como un océano de esas cabezas en movimiento, donde todos se tocan rutinariamente el sombrero y todos llevan cadenitas de oro" (ES, 28). A Engels por su parte, la multitud le deja consternado, le provoca una reacción moral, en su *Situación de las clases trabajadoras en Inglaterra* menciona que:

> " (…) dos millones y medio de hombres en un solo punto, han sacrificado su individualidad, persiguen las mismas cosas, la misma felicidad, y sin embargo, al caminar se adelantan unos a otros apuradamente, como si no tuvieran nada en común, la única convención que los une, es la de que cada cual mantenga la derecha al marchar por la calle, a fin de que las dos corrientes de multitud, que marchan en direcciones opuestas, no choquen entre sí; sin embargo, a ninguno se le ocurre dignarse dirigir a los otros aunque sólo sea una mirada". (ES, 26)

A Baudelaire la multitud lo cautiva y paraliza, no describe la población ni la ciudad " (…) pero esto le permite evocar a la una en la imagen de la otra". El francés " (…) habla del hombre que se sumerge en la multitud como en una reserva de energía eléctrica. Y lo define enseguida, describiendo la experiencia del shock como un "calidoscopio dotado de conciencia"". En palabras de McLuhan sería como decir que en " (…) la edad eléctrica llevamos a toda la

humanidad como nuestra piel." (CMC, 73) En *A una transeunte* la descripción del poema habla de la multitud sin hablar de ella, la mujer le es traída por la multitud, no es amor a primera vista sino a *última vista*.

La calle atronadora aullaba en torno mío.
Alta, esbelta, enlutada, con un dolor de reina
Una dama pasó, que con gesto fastuoso
Recogía, oscilantes, las vueltas de sus velos,
Agilísima y noble, con dos piernas marmóreas.
De súbito bebí, con crispación de loco.
Y en su mirada lívida, centro de mil tomados,
El placer que aniquila, la miel paralizante.
Un relámpago. Noche. Fugitiva belleza
Cuya mirada me hizo, de un golpe, renacer.
¿Salvo en la eternidad, no he de verte jamás?
¡En todo caso lejos, ya tarde, tal vez nunca!
Que no sé a dónde huiste, ni sospechas mi ruta,
¡Tú a quien hubiese amado. Oh tú, que lo supiste!

En este poema podemos ver varios el efecto del shock que produce el contacto con las masas. La mujer es traída y arrancada por la multitud, jamás se volverán a encontrar las miradas de los protagonistas. Es así como Benjamin concluye su análisis de por qué se ha transformado en su estructura la experiencia del lector moderno. La respuesta a la que llega es que éste se ha visto enfrentado ante las masas, las nuevas ciudades súper pobladas, los nuevos inventos, la percepción de un tiempo más veloz. Elementos que son parte de " (…) la (nueva) sensación de la modernidad: la disolución del aura a través de la "experiencia" del shock." (ES, 61)

Nietzsche, el espanto y el éxtasis

Esta manera de concebir al *shock* como la esencia en el proceso creativo en Baudelaire según Benjamin, nos recuerda a ciertas partes de *El nacimiento de la tragedia* de Nietzsche. Ahí, éste hace un análisis de lo *apolíneo* y lo *dionisiaco*, a los cuales entiende en dos niveles: En primer lugar, como *instintos* (NT, 41) de la naturaleza, y en segundo, como *estilos estéticos* que el artista *imita* de aquella. Apolo es para los griegos el dios del sueño, de la luz, del arte figurativo, de la mesura, el representante del *principio de individuación*[9]. Dionisos por su parte, es el dios de la *embriaguez,* del instinto sexual y de la música. El primero es un dios de origen griego, el otro es extranjero. En un inicio, dice Nietzsche, sólo se veneraba a Apolo, pero en cierto momento irrumpió Dionisos en los cultos apolíneos, dando lugar a dos elementos bastante significativos: 1) el "*espanto"*, pues represento una *excepción* en el *principio de razón suficiente* y 2) el "*éxtasis"* (NT, 45), ya que al mismo tiempo rompía el p*rincipio de individuación*. Con ello, Nietzsche concluye que el gran logro de los griegos fue unir a estas deidades, de tal manera que dieran lugar al nacimiento de la *tragedia*. En términos de McLuhan la irrupción de Dionisos representaría ese exceso de estímulos, esa experiencia intensa, esa información de alta definición, por la cual los griegos padecieron ese espanto. Uno, que debe haber sido el más terrible de los shocks, pues Dionisos para Nietzsche es la voluntad schopenhaueriana que en la tragedia se reconoce a sí misma.

9 Principio que separa y singulariza a los seres, dando lugar al mundo fenoménico.

CAPÍTULO II

El cine como generador de historias

"No, yo soy tu padre"

Darth Vader

Cuestiones previas a considerar

La tesis de que el cine es un medio generador de historias, parte del supuesto de que las imágenes cinematográficas nos dan significados de un modo semejante a como lo hace el lenguaje proposicional, es decir, que una imagen del cine puede generar el mismo *estado mental* que una sentencia. Por otra parte, al decir que la función principal del cine es narrar, sus otras funciones tienden a ser vistas como secundarias o accidentales. Y si bien es cierto, que la potencia visual del cine se vio inmediatamente - basta recordar la reacción de la gente ante *La llegada del tren* (Lumiere, 1895) -, resulta que ésta casi siempre se ha visto subordinada a la cuestión narrativa, aún en las grandes producciones, es el caso de una de las películas más taquilleras y que más efectos especiales ha tenido: *La guerra de las galaxias* (Lucas, 1977), donde si bien nos entretuvimos y nos impactamos con las escenas de acción, del

espacio, etc., al final lo que acabo importando fue haber desentrañado la relación entre Luke Sky Walker y Darth Vader, toda la saga gira en torno a este conflicto, que se puede resumir en la memorable frase: “No, yo soy tu padre”, confesión que nos recuerda al momento en que Edipo se entera que Yocasta y Layo son sus padres. Pero ¿podemos decir con certeza que el valor cinematográfico de esta película está en su trama sólo por la “profundidad” del conflicto tratado? o ¿no será que su valor reside realmente en *lo que se mostró* y no en *lo que se dijo*? ¿cómo saberlo? ¿cuál es el criterio para asegurar que una película es buena o no? más aún ¿podemos decir que una película es buena en tanto es fiel al medio cinematográfico? Todas estas preguntas las podemos reducir a una sola: ¿Cuál es la función del cine en tanto medio?

La totalidad y lo particular **como criterios para juzgar una película**[10]

Como hemos visto, juzgar un filme y tratar de señalar en qué reside su valor cinematográfico no es nada fácil. El criterio que usamos para decir cuál es una buena película y qué elementos debe llevar, suele depender no sólo de nuestra educación cinematográfica sino artística, pues en el cine parecen combinarse elementos del teatro, fotografía, pintura, literatura, música, etc. Prácticamente podríamos pensar que todas las artes confluyen en él. Las entregas de los distintos premios en el mundo parecen premiar *la sumatoria de todos estos elementos armónicamente integrados*. Es decir, *la totalidad* del filme. Por ejemplo, en el caso de *Birdman* (2014, Iñarritu) quizás fue premiada como mejor película en la última entrega del Oscar (2015), porque tiene una trama interesante: el problema de los actores venidos a menos y la discusión entre el papel del actor de teatro y el de cine. Las actuaciones de Michael Keaton, Edward

10 Entenderemos una película y un filme como sinónimos, y ambos, como productos del medio cinematográfico.

Norton y Emma Stone podrían ser consideradas buenas, tiene un modo original de ser narrada, juega con un plano[11] real y uno fantástico. En conclusión, en esta película no sobresale ningún aspecto, hay armonía entre todas sus partes. Pero en el cine, además del criterio de *la totalidad* para decir si una película es buena o no, también se da otro: el de *lo particular,* es decir, el juicio establecido a partir de la excelencia de una de las partes de la película. La fotografía[12] de Emmanuel Lubezki o la dirección Iñarritu - que también fueron premiadas - son muestra de ello. Por lo mismo, hay películas que no decimos que son buenas en medida de la armonía entre sus partes, sino a partir de que una de estas partes sobresale. Es el caso de *Gravedad* (2013, Cuarón) e *Ida* (2013, Paweł Pawlikowski), pues a pesar de que ambas tienen tramas mediocres, hay en ellas un elemento específico por las que vale la pena verlas. En la primera lo que importa es *cómo nos muestra* el espacio, en la segunda, lo que la salva es su fotografía en blanco y negro y ciertos encuadres. En otras palabras, el criterio de los "expertos" para decir que una película es buena, parece ser la sumatoria de elementos que constituyen la película, esto es, *la totalidad*. Pero también si hay un buen aspecto a rescatar se suele decir que la película es buena. Por lo tanto, podemos decir que *la totalidad* como criterio para evaluar como buena una película, obedece al modo y logro de saber integrar los distintos elementos de la misma, en una sola unidad. Mientras que *lo particular* como criterio para evaluar como buena una película, es cómo cada uno (a veces pueden ser varios) de los elementos en sí mismos y sin relación a los demás, se lleva a cabo con excelencia dentro de un filme. Cabe aclarar que el espectador

---

11 Plano cinematográfico: Toma antes de que se meta un corte y que equivale a una declaración cuya interpretación depende de la toma siguiente.

12 La fotografía en el cine hace referencia a la creación artística que está detrás de los escenarios que vemos, es decir, al manejo de los colores y texturas, a los posibles encuadres y ángulos, etc.; y que terminaran dándole a la película cierta atmosfera particular que el director requiere para plasmar su trabajo. En el caso de los grandes directores, la fotografía se vuelve un sello de sus películas, pues muchas veces con simplemente ver una escena podemos darnos cuenta quien está detrás de la obra.

común se guía por los mismos criterios, aunque su argumentación para el análisis de una película pueda ser más pobre. Por otra parte, del hecho que consideremos buena a una película no quiere decir que nos haya gustado, son cosas diferentes y que no tienen por qué ir de la mano necesariamente. Alguien podrá decir sin caer en ninguna contradicción que *Rocky* (Avildsen, 1976) le pareció una buena película debido a que percibió armonía entre sus elementos, y que sin embargo no le gusto porque no es aficionado al box - la cuestión del gusto cinematográfico quedará fuera de los alcances de este trabajo-.

Narratividad o ilusión estética13

Ya dijimos que una buena película parece ser aquella donde hay armonía entre sus partes o donde al menos una de ellas sobresale con excelencia. Ahora bien, en toda película, exceptuando las experimentales, se nos narra una historia, de manera determinada y es mostrada de modo específico. Y en donde los dos primeros aspectos, tienen que ver con lo teatral y con lo literario, mientras que el tercer aspecto, tiene que ver con una influencia de lo pictórico y lo fotográfico. Con esto, no queremos alinearnos con la idea de que el cine es efectivamente una especie de mezcla de diversas artes, sólo señalamos que sí hay elementos de ellas, y esto es algo muy diferente. En otras palabras, nos encontramos con que dentro del cine sobresalen dos tipos de recepciones distintas: la literaria o teatral, que hace que veamos al cine como si fuera un texto, y la visual, producto de ver una película como una especie de

13 Estado mental que experimentamos cuando observamos una imagen y la aceptamos como P sin creer que P sea el caso.

mimesis fotográfica o digital de la realidad. Donde tenemos que en el primer caso estamos ante un cine que nos hace reflexionar, centrado en resolver conflictos internos y donde se sigue la lógica del "por eso" bazaniana. (WC2, 58) Mientras que en el segundo caso, hay una prioridad de la ilusión estética sobre la narración. Esto, tiene como consecuencia que haya básicamente dos tipos de espectadores cinematográficos: los dramáticos, que buscan tramas interesantes, grandes actuaciones, etc. y los que van al cine a ver escenas de acción y grandes y nuevos *efectos especiales14*. Pongamos dos ejemplos de películas que satisfacen estas características.

Jhonny tomó su fusil (1971-Trumbo)

Esta película nos narra la historia de un joven norteamericano que se ha enlistado en el ejército para defender a su país. En ella vemos dos tipos de fotografía, una marcada por el color, escenas oníricas en una atmosfera de fiesta y felicidad, y otra, en blanco y negro que muestra las partes crudas y tristes. En la primera escena, Jhonny se encuentra haciendo el amor con su novia y en la siguiente, se ha despertado sólo para darse cuenta que la guerra se ha llevado sus piernas, sus brazos, su voz, su vida. Su nuevo hogar es la sala de un hospital de donde tiene pocas esperanzas de salir, se pregunta inocentemente cuando se va a curar, ni siquiera sabe distinguir si está soñando o no, pues no puede abrir los ojos ya que no tiene, en lo más profundo de su ser quiere gritar pero tampoco tiene boca ni lengua, ni dientes ni mandíbula. Se pregunta si está muerto. La luz del sol que acaricia su mutilado cuerpo y su fe

14 Efectos fotográficos y digitales presentes en muchas películas, sobre todo en las de acción, y que dependen de la capacidad creativa, pero sobre del desarrollo tecnológico del momento.

en dios son las únicas cosas que le dan fuerzas. Además de una nueva enfermera que le han asignado. Ella no lo ve como un experimento, como un mounstro, en una de las escenas más conmovedoras de la historia del cine, la enfermera masturba a Jhonny sabedora de que éste aún es capaz de sentir, aunque sean las maquinas las que le bombeen vida. En uno de sus tantos intentos por comunicarse, Jhonny recuerda el código morse que aprendió de niño y logra comunicarse con los doctores, y ante la pregunta de qué es lo que desea, pide que lo exhiban en la feria como el producto de la guerra o en su defecto, que lo maten, pero nadie le hace caso. En esta película se presentan problemas epistemológicos del tipo genio maligno cartesiano, problemas de empatía, de fe y de eutanasia. Siguiendo el criterio de la totalidad, podríamos decir que *Jhonny tomó su fusil* es una buena película porque hay armonía entre sus partes, sin embargo, si hay que elegir entre sus elementos teatrales y literarios: la historia, y entre los fotográficos, nos encontramos con el problema de que es complicado hacerlo, pues cuando uno la recuerda, tiene en mente ambas cosas, la historia triste de Jhonny y su impecable la fotografía.

Lucy (2014-Besson)

Ahora analicemos otro tipo de película, una donde los efectos especiales dejan en un lugar secundario a la historia. Dijimos que en la de *Jhonny,* la historia es lo que a final de cuentas acaba por imponerse. Pero en *Lucy* es al revés, pues aquí el guión sólo funciona como pretexto para generar grandes escenas de acción. De entrada, tenemos que la trama es absurda en exceso y que las actuaciones son mediocres, esto, a pesar de que Scarlett Johansson, Morgan, Freeman y Choi Min-Sik han demostrado en otras películas ser realmente

buenos actores. Las escenas de acción no tienen su mérito por *cómo son narradas* sino por *cómo son mostradas*. Por ejemplo, cuando la droga está siendo absorbida por la sangre de Lucy; cuando ésta ve como fluye la energía vital en los árboles; cuando Lucy está regresando en el tiempo; cuando lee la mente del mafioso. Por lo tanto, el valor cinematográfico de *Lucy* está en un logro doble: mostrarnos lo que nunca ninguna película nos había mostrado y mostrarlo de una manera fantástica, digital.

El medio cinematográfico como criterio para juzgar una película

Tenemos entonces, que solemos juzgar una película por la armonía entre sus partes, es decir, por la totalidad. Y que además sobresalen dos tipos mentalidades a la hora de hacerlo: una que viene de la influencia del teatro y la literatura y que se centra en la historia, y otra, que viene de su cercanía con la pintura y con la fotografía. A la primera la llamamos recepción literaria y a la segunda, fotográfica o digital. Es decir, vamos al cine a que nos cuenten historias o a ver ilusiones estéticas. En otras palabras, tenemos dos criterios para juzgar una película: por la armonía entre sus partes, o porque sobresale ya sea una buena historia o una buena ilusión estética. Pero el problema de juzgar una película por su totalidad, por su supuesta armonía, cae en el problema de la *subjetividad*, pues para unos podrá ser buena *Casa Blanca* (Curtiz, 1942) y para otros no. Cómo decir qué es una buena actuación, una buena fotografía, etc. y peor aún qué entender por armonía entre las partes de una película, qué peso darle a cada parte. El segundo criterio parece más sólido, sin embargo aquí hay un problema: que el criterio tendría ser único, en medida de que todo medio tiene sólo una función y no dos. Por lo que ahora nos toca comprender el medio cinematográfico, para poder señalar cuál es en realidad la función del cine y por qué, esto es, señalar si es un medio generador de historias o

un medio generador de ilusiones estéticas o si es que hay un tercer caso o más. El hecho es que aunque los “expertos” y espectadores juzguen a partir de un supuesto criterio compartido: por la totalidad, no por ello están entendiendo el medio cinematográfico. De igual manera, quien dice que una película es buena por su historia, parece tampoco estar entendiéndolo . Todos ellos juzgan las consecuencias del medio, no el medio mismo (Mc Luhan), son víctimas de una especie de engaño. Y si esto es así, es porque siguen casados con el paradigma narrativo. Por otro lado, tenemos que indagar si efectivamente el medio cinematográfico tiene una función estrictamente visual, ya sea fotográfica o digital, es decir, si puede prescindir de la historia como condición necesaria.

Los primeros pasos

En cierta ocasión Abel Gance exclamo: “ Shakespeare, Rembrandt, Beethoven harán películas (…), todas las leyendas, mitologías, fundadores de religiones (…) esperan su resurrección en la pantalla.” (AOE, 44) Los primeros cineastas creyeron con justificación que el cine estaba hecho para contar historias. Veían al cine como una extensión del medio literario y teatral, además de que se les presentaba una nueva posibilidad: el montaje. Es el caso de la primera película con una historia realmente elaborada: *El viaje a la luna* (Melies, 1902), filme de catorce minutos de ciencia ficción y cómica a la vez, esto, gracias a que Melies se dedicaba al teatro, al circo y a la magia. En ella, se nos muestra de forma divertida las aventuras de un grupo de astrónomos que viajan a la luna. La podemos considerar buena, no por la armonía entre sus partes, ni porque sobresale algún aspecto, sino porque por primera vez vemos un cohete, la luna, el mar y hasta marcianos. Cada vez que uno ve *Gravedad*, *Solaris*, *Odisea*

2001, *Alien*, etc., está viendo de algún modo *Viaje a la luna* de Melies. Todas estas películas están en deuda con ella, sus representaciones del espacio pueden ser vistas como simples (o complejas) mejoras de aquella. Pero veamos cómo es que se generó la idea de que el cine está hecho para contar historias, esto, analizando los elementos fundamentales de dos teóricos que sostuvieron tal idea: Eisenstein y Metz. Ambos parten de supuestos que no son tan fáciles de ver a primera instancia, esto, porque el lenguaje se ha convertido en el elemento que nos ha determinado en muchos sentidos, ya Aristóteles decía que el hombre por tener *logos* es un ser social, los demás animales en cambio, sólo son capaces de emitir sonidos *(foné)* pero jamás de expresar *palabra* (logos). (P 2153 a)

Eisenstein y la *imagen total*

Cuenta el director ruso que su llegada y la de otros al cine, fue la llegada a " (…) algo inexistente. Era como llegar a una ciudad sin terminar; no había plazas, no se habían trazado calles, ni siquiera callejuelas sinuosas o callejones sin salidas. Llegábamos como beduinos o gambusinos a un lugar con posibilidades inimaginables, (…) [m]ontamos nuestras tiendas y pusimos en acción nuestra experiencia en diversos campos (….), no había ningún requerimiento estilístico exacto y ni siquiera se habían formulado preguntas." (FC, 11) Eisenstein que venía del teatro, fue el primer gran director de cine y el primero que teorizo de forma profunda sobre este nuevo medio. Para él, el *quantum* cinematográfico, su esencia, estaba en *la toma.* Eisenstein parte de dos acciones para poder generar una película, la primera es " (…) graba(r) fragmentos (…) de la naturaleza" y la segunda es " (…) combinar estos fragmentos de diversas maneras. De ahí la toma o cuadro, y de ahí el montaje." (FC, 11) Y

donde “ [e]l orden final está invariablemente determinado, consciente o inconscientemente, por las premisas sociales de quien hace la composición fílmica.” (FC, 12) Es decir, para Eisenstein el cine está basado en la técnica del montaje, que es la que permite combinar las tomas particulares y formar con ellas un todo orgánico, donde el resultado serán lo que el denomino *imágenes totales*, que aseguraba según él un efecto específico en el espectador. Pero veamos cómo es que el director ruso llega a esta conclusión. Para Eisenstein la función del montaje está en “ (…) *la exposición coordinada y sucesiva del tema, el contenido de la trama, la acción*, el movimiento dentro de la escena fílmica y su acción dramática como un todo”. (SE, 11) Además de que las “ (…) películas se enfrentan a la tarea de presentar no sólo una narración *lógicamente coordinada sino con el máximo de emoción y poder estimulante.*” (SE, 11) Aquí hay que distinguir dos tipos de montajes, uno al que llamaremos *montaje ingenuo,* que es el que critica Einsenstein y que consiste en la unión de “ (…) dos trozos de película de cualquier clase, colocados juntos, combinan(dose) inevitablemente en un nuevo concepto (…) que surge de la yuxtaposición.” (SE, 12) Y el cual “[n]o se trata (…) de una circunstancia peculiar del cinematógrafo, sino de un fenómeno que se presenta invariablemente en cualquier yuxtaposición de dos hechos.” El director ruso dice que “ [e]stamos acostumbrados a efectuar, casi automáticamente, una generalización deductiva definida y evidente cuando objetos separados cualesquiera son colocados ante nosotros uno junto al otro”. (SE, 12) El ejemplo que pone es el siguiente:

> Una mujer con manto de viuda estaba llorando sobre una tumba. “Consuélese usted, señora”, dijo un forastero compasivo. “La misericordia del cielo es infinita. En el algún sitio habrá otro hom*bre, a parte de su marido, con quien usted pueda aún ser feliz.*”

Ante esto Eisenstein señala que por una “convención establecida” inferimos que se trata de una viuda llorando por su marido, “ (…) cuando en realidad el hombre por quien llora es su amante.” (SE, 12) Este tipo de deducciones son muy frecuentes en las adivinanzas, por ejemplo si le decimos a alguien: “El cuervo volaba, mientras un perro estaba sentado sobre su cola” y le preguntamos cómo puede ser esto posible, quizás de pronto se imagine a un cuervo volando con un perro sentado sobre su cola, es decir, al cuervo llevando al perro sobre su cola, creencia que se genera a partir de no haber diferenciado que son dos acciones que no están relacionadas, es decir, “ (c)ombinamos automáticamente los elementos yuxtapuestos y los reducimos a una unidad.” Cuando en realidad la proposición establece que “ (…) el cuervo vuela mientras que el perro está sentado sobre su propia cola.” (SE, 12) Eisenstein considera que “ (…) la yuxtaposición de dos tomas separadas mediante el empalme de una con otra se asemeja no a una simple suma de una toma más otra, sino a una creación, porque el resultado se distingue *cualitativamente* de cada elemento considerado aisladamente”. En otras palabras, dice que en el ejemplo de la viuda “ (…) la mujer es una representación y su ropa de luto, otra, y donde ambas son objetivamente representables”. Pero el hecho es que una “viuda” surgiendo de una yuxtaposición de las dos representaciones (mencionadas) es irrepresentable objetivamente, (ya que) constituye una nueva idea, un nuevo concepto, una nueva imagen”. (SE, 12) En otras palabras, este tipo de montaje fuerza a creer al espectador que la mujer más la ropa de luto generan una tercera representación: una viuda, cosa que no tiene por qué darse necesariamente. Ante este tipo de montajes, dice que “ [e]l error consistió en poner el acento principal en las posibilidades de la yuxtaposición (…) ” y no al “ (…) problema de *analizar el material* que se yuxtaponía” (SE, 14) El problema que Eisenstein ve en este tipo de montaje es que lleva a resultados forzados, a “efectos cómicos” y a “efectos especiales”. Es el caso de

las primeras películas, las cuales usaban el montaje con fines cómicos y no dramáticos. En *El viaje a la luna,* Melies hace uso el montaje en un sentido ingenuo, sabedor de que las paradojas resultantes producirán efectos cómicos en el espectador. Es así como Eisenstein desarrollo un tipo de montaje más complejo y con nuevas posibilidades, uno con un "*principio unificador"* que determina " (…) a la vez el contenido de las imágenes y el contenido a través de determinada *yuxtaposición de esas imágenes.*" (SE, 15) Por ello, es que no debemos darle prioridad a " (…) los casos paradójicos en que el resultado total (…) no se prevé, surge inesperadamente, sino hacia aquellos en que las tomas se relacionan entre sí, y dicho resultado final (…) además de estar previsto, determina por sí mismo los elementos individuales y su yuxtaposición." (SE, 15) En este montaje que desarrolla propone que " (l)a representación A y la representación B deben ser escogidas entre todos los aspectos posibles del tema que se desarrolla, de tal manera que su yuxtaposición (…) evoque en la percepción y sentimientos del espectador la más completa imagen del tema." (SE, 16) Para explicar esto dice que hay que distinguir entre dos conceptos: "imagen" y "representación", por ejemplo, si tomamos un disco y lo dividimos en 60 unidades y le ponemos manecillas, formamos así una *representación geométrica* de sucesiones en grados, desde cero hasta 360, pero a la vez generamos con ello *la imagen del tiempo*. Ahora bien, para que se genere esta imagen " (…) no basta ver; algo más debe acompañar a la representación (…) ", dice que un " (…) orden dado de manecillas sobre la esfera de un reloj suscita una multitud de representaciones asociadas con la hora que corresponde a ese orden, por ejemplo si son las 7, la imaginación " (…) trae escenas que se dan a esa hora, la hora del té, de una hora laboral, del atardecer, etc." (SC, 17) Y ya que se dieron en la imaginación todas esas representaciones " (…) las leyes de la economía de la energía psíquica entran en acción. Se produce una "condensación" dentro del proceso anterior: Desapareciendo así la cadena de

eslabones intermedios y se origina una conexión instantánea entre el número y nuestra percepción de la hora correspondiente (…) ” (SC, 18), dando lugar así a una “imagen total”. (SC, 19) Ahora bien, “ (…) en el proceso de recordar hay dos etapas esenciales: la primera es la composición de la imagen, mientras que la segunda es el resultado de dicha composición y su significado en la memoria.” Dice que en la vida cotidiana nos interesa más lo segundo, el resultado, pero en el arte descubrimos “un marcado desplazamiento de acento”, aquí lo que importa es el “proceso”. Pues “ (…) una obra de arte (…) consiste en ese proceso de ordenar imágenes en los sentimientos y en la memoria del espectador” mientras que en la vida “ (…) el espectador recibe el resultado representado de un proceso creativo ya consumado, en lugar de ser arrastrado a dicho proceso conforme se va desenvolviendo.” (SE, 20) Como ejemplo cómo es que en la práctica cinematográfica se logra una imagen total mediante el montaje, menciona el caso de una escena de *Octubre* (Eisenstein, 1928), en la cual uso un reloj que señalaba la hora de Petrogrado “ (…) para marcar el momento histórico de la victoria y del establecimiento del poder soviético.” Lo que hizo fue cambiar “ (…) la hora de la caída del gobierno tradicional (…) por la hora de Petrogrado, a través de todas las series de esferas secundarias que indicaban la hora de Londres, Paris y Nueva York. Así esta hora única en la historia y en el destino de los pueblos, emergió de la numerosa variedad de indicaciones locales de tiempo, como uniendo y fundiendo todos los pueblos en la percepción del momento de la victoria.” (SC, 23). Resumiendo el modo de hacer cine de Eisenstein, decimos que parte del registro de algún evento cualquiera, esto mediante varias tomas, que constituyen propiamente una narración. Posteriormente las combina para generar imágenes totales que ya no serán producto de un montaje ingenuo, sino de un montaje basado en la sicología de la vida pero invertida, es decir, dando preferencia no al resultado de la composición de imágenes en la memoria sino al proceso

mismo de su formación. Teniendo así como creación final algo muy peculiar: *metáforas visuales*, es el caso de la escena del reloj en *Octubre*. Eisenstein cree que una imagen cinematográfica es equiparable a una proposición. Este teórico combate al montaje ingenuo tipo Kuleshov donde el producto de la suma de una representación más otra es una tercera que nada tiene que ver con las otras dos. Teniendo el ejemplo más conocido en el montaje que se hizo con el actor Iván Mozzhijin donde se le muestra en un primer plano con tres planos yuxtapuestos de un plato de sopa, una niña en un ataúd y una mujer atractiva, y donde supuestamente las reacciones en el espectador serían la formación del estado mental de hambre, dolor y lujuria respectivamente. En otras palabras, Kuleshov cree que esos montajes son equivalentes a las proposiciones: "Mozzhijin tiene hambre", "Mozzhijin siente dolor su hija muerta" o sentencias parecidas y "Mozzhijin siente deseo sexual por esta mujer". Aquí tenemos el intento forzado de analogar plano cinematográfico con proposición. Pero esto no es lo que combate Eisenstein, pues él mismo lo hace, lo que no le parece es que el montaje ingenuo no logra persuadir o convencer satisfactoriamente que A + B lleven efectivamente a C. Por ello propone su propia idea de montaje. Sin embargo, él comete el mismo error, creer por ejemplo que un plano de gente rica más uno de gente pobre dan como resultado la idea de revolución. Aquí el error es presuponer una misma ideología en todos los espectadores, cosa que puede ser posible en los espectadores rusos de su época pero fuera de ellos, no se sostiene lo que él propone. Pero en el fondo el mayor problema que hay en ambos montajes, no es que no convenzan o persuadan sino que un plano cinematográfico no genera necesariamente el estado mental que la proposición que el cineasta supone generara. El montaje es un ideal de ello, pero nada más. Imagen cinematográfica y lenguajes son fenómenos diferentes. Como podemos ver, para llegar a la imagen total, Eisenstein se valía sobre todo de la sicología para poder producir los efectos

deseados. Algo que como señala Bordwell, tiene una gran relación con las investigaciones actuales de las “neuronas espejo”. Pues Eisenstein “ (…) tenía como meta que los espectadores involuntariamente repitieran los movimientos que ellos veían, pero de una forma más débil.” (PECAM, 35) Produciéndose así “una reacción animal directa de la audiencia”, algo similar al conductismo de los perros de Pavlov. El punto es pensar “ (…) una toma como un manojo de estímulos [que] podemos organizar a través de la repetición y variación tal que los espectadores puedan ser “condicionados”. (PECAM, 35) Es otro ejemplo que se presenta en la escena de *Octubre* donde están “ (…) los trabajadores protestando contra el gobierno marchando con pancartas. Las tomas asocian las pancartas con la causa de los trabajadores. Pero cuando alguien se pronuncia contra el levantamiento, filas de pancartas sostenidas por trabajadores que no se ven aparecen para callarlo.” Ante esto, señala Bordwell que “ (…) gracias a la repetición del motivo de las pancartas, entendemos que los trabajadores lo han silenciado”, (PECAM, 35) es decir, Eisenstein cree lo que ya habíamos mencionado, que las metáforas visuales en el cine pueden existir del mismo modo que las metáforas en el lenguaje, cosa que no sucede así.

Metz y la mente sintagmática

Eisenstein es el primero que señala que en el proceso de montaje hay dos momentos, el de la grabación de las tomas y el de la combinación de estas. Esto es lo mismo que sostiene Metz para para argumentar por qué el modelo lingüístico podría ser aplicado al cine. Donde cada toma o plano equivaldría a una sentencia que se interpretaría a partir del plano anterior y

del siguiente. La inteligibilidad de la película dependería entonces de dicha “lectura”. El centro de la discusión está en demostrar que la edición en el cine surge de una esencia sintagmática y no metonímica. El análisis comienza cuando Metz señala que Jakobson nunca ha dicho que “ (…) ni la metáfora y el paradigma o la metonimia y el sintagma [sean] idénticos.” Que efectivamente hay una “oposición paralela”, pero que son cosas “distintas”. (PYC, 183) Y que de no entender esto, “aplicaremos” erróneamente el término “metáfora” a una “ (…) confusa combinación de metáfora y metonimia, y el [término] “metonimia” a una mezcla hipotética de metonimia y sintagma.” (PYC, 183) La confusión que quiere resolver Metz es aquella que viene de la creencia surgida en “ (…) las discusiones semiológicas (…), de que la edición fílmica es un procedimiento típicamente metonímico.” Algo que si bien es cierto a veces sucede, por ejemplo, en el caso “ (…) de secuencias que alinean varias tomas de diferentes partes de algún paisaje o de algún apartamento (…) ”, y donde por supuesto hay metonimia. Pero no por ello, la esencia de la edición es metonímica, estos casos son sólo excepciones, pues “ (…) el principio básico de la edición reside en una operación que es totalmente sintagmática, y no metonímica, ya que consiste en la yuxtaposición y combinación de los elementos en el discurso – en la cadena fílmica –“. (PYC, 183) Por eso, según Metz, la contigüidad fílmica (de la edición) asume la apariencia de una metonimia, debido a que la contigüidad fílmica es una “secuencia”, por lo tanto, está basada en la “contigüidad”. Para Metz el cine no es más que una “larga serie de contigüidades”. (PYC, 184) A eso se refiere cuando usa el término “sintagmático”, el aspecto metonímico se da posteriormente. Si creemos que la contigüidad fílmica asume la apariencia de metonimia es porque temporalmente se dan al mismo tiempo, pero sólo si hacemos un análisis vemos que esto no es así, es decir, primero tenemos la contigüidad de las imágenes una a una y sólo después y por esa misma contigüidad aparece la metonimia, la cual no es otra

cosa que la relación semántica de las imágenes a partir de la mencionada contigüidad como *condición necesaria* (PYC, 185). La confusión estriba en no separar lo *posicional* de lo *semántico*, es por eso que " (…) el espectador cree que las diferentes imágenes han sido tomadas de un gran bloque de realidad con existencia previa (…) mientras que de hecho esta creencia deriva más bien de las yuxtaposiciones operadas por el significado fílmico" (PYC, 186), esto es, por la cuestión semántica.

Acto paradigmático y acto metafórico en el cine

Teniendo en cuenta que para Metz "[l]a semejanza posicional (…) es lo que constituye las relaciones paradigmáticas (…) ", nos encontramos que para él un "paradigma" es una unidad, la cual, junto con otras constituyen parte de un todo, por ejemplo, en una proposición (en el lenguaje) o en una toma o plano (en el cine). Dichas unidades pueden ser "palabras", "imágenes", "sonidos", etc., y " (…) adquieren su significado a través de una comparación con otras que podrían haber aparecido en el mismo lugar." (PYC, 184) Un poeta o un director de cine siempre están eligiendo entre un sinfín de paradigmas, cuál escoger, es cosa de las necesidades y talentos de cada uno. Es necesario tener claro que los paradigmas hay que tomarlos en " (…) sentido literal, mientras que la metáfora opera por definición con las similitudes, las cuales son percibidas entre los referentes de dos unidades implicadas en la figura." (PYC, 184) Lo que hace primero Metz es un análisis semiótico de la metáfora y paradigma, luego pasa estas categorías a la cuestión fílmica. Por lo que para Metz si en el lenguaje un *acto paradigmático* es la elección entre dos términos, en el cine deberá serlo forzosamente, la elección entre dos imágenes, tomas, o planos, el ejemplo dado es el de

comparar "olas rompiéndose" o "flamas saltando" para sugerir la "pasión". Esta elección es arbitraria hasta cierto sentido, pues se pudo haber elegido otro paradigma. Con lo anterior, el *acto metafórico en el cine* se da cuando *asociamos a los fenómenos* entres sí (PYC, 185), es decir, pasa lo mismo que un acto metafórico en la poesía, la estructura es la misma, lo que cambia es el tipo de unidad, pues si la poesía usa palabras el cine usa imágenes, tomas o planos. El *acto paradigmático* consistirá entonces, en una elección entre un sinfín de paradigmas, es decir, de unidades que por sí solas no nos dicen nada, sino que " (…) adquieren su significado mediante su interacción con las demás partes (…) " (PYC, 185) del discurso o las imágenes o tomas, es decir, a partir del *eje semántico*. Mientras que el *acto metafórico* como ya se dijo, está basado en una "asociación de imágenes", debido a su semejanza. En segundo lugar, primero se da el acto metafórico y después el paradigmático, es decir, primero hacemos las metáforas de que las "olas" o el "fuego" tienen semejanza con la pasión, y sólo después elegimos una de ellas. Pero resulta que para Metz, lo sintagmático del lenguaje también está en otros "textos", pues señala que " [l]a contigüidad de posición corresponde a las relaciones sintagmáticas, tales como la coexistencia de un número de elementos que forman toda sentencia en cada lenguaje: contigüidad temporal como en la escritura, contigüidad espacial como en la pintura, o ambas como en el cine." (PYC, 184). Es decir, la diferencia sólo está en el tipo de contigüidad, pues mientras que en la escritura se da una contigüidad *temporal*, en la pintura se da una *espacial*. El punto es que según Metz, si hay como base una relación sintagmática entre sus componentes, es porque "todo discurso" es secuencial, contiguo. (PYC, 184) Vemos que para Metz el cine es en esencia un gran sintagma que puede recombinarse a gusto del cineasta y donde por una parte tenemos un acto metafórico y uno paradigmático, los cuales harán según su acomodo que surja el film. Pero a nosotros lo que nos interesa de esto,

es lo mismo que en Einsenstein, poner sobre la mesa que ambas visiones del cine parten del presupuesto de que la imagen cinematográfica tiene una estructura semejante a la del lenguaje y que por ello, pueden generar los mismos estados mentales. Pero resulta que esto no se sostiene, sobre todo en el caso de las "metáforas visuales".

Fodor y *las representaciones icónicas*

Fodor cree que existen dos tipos de representaciones: las discursivas y las icónicas y que ambas son "composicionales", lo cual significa que " (…) su estructura semántica y contenido semántico son ambos determinados por la estructura sintáctica y el contenido semántico de sus partes constituyentes." (LTR, 171) Donde tenemos que " (…) el paradigma de las representaciones discursivas son las sentencias de los lenguajes (…) ", por lo que señala que una representación discursiva dentro de un lenguaje es sintácticamente composicional, sí y sólo sí, su análisis sintáctico esta exhaustivamente determinado por la gramática de ese lenguaje junto con el análisis sintáctico de sus primitivos léxico". Y que es " (…) semánticamente proposicional dentro de un lenguaje, sí y sólo, si, su interpretación semántica está exhaustivamente determinada por su sintaxis junto con las interpretaciones semánticas de sus primitivos léxicos." (LTR, 172) En otras palabras, las representaciones discursivas están sujetas a un análisis sintáctico y semántico que depende solamente del idioma en el que se presenten. Por su parte, las representaciones icónicas tienen como paradigma a las "imágenes" y según Fodor también tienen una "composición semántica" que parte del principio siguiente: "Si P es una imagen de X, entonces las partes de P son imágenes de las partes de X". Y donde su descomposición se da a partir del hecho de que " (…) todas las partes de un icono son *ipso*

facto constituyentes". (LTR, 173). En otras palabras, " [u]n ícono es un tipo homogéneo de símbolo desde ambos puntos de vista, desde el sintáctico y el semántico." (LTR, 174) Otra distinción, es que por lo anterior, sólo las representaciones discursivas " (…) pueden tener forma lógica", mientras que las icónicas por descomponerse sintáctica y semánticamente de modo homogéneo no la pueden tener. (LTR, 175) Lo cual tiene como consecuencia que los " (…) iconos no puedan expresar la distinción entre proposiciones negativas y afirmativas (…), ni proposiciones cuantificadas o hipotéticas, ni predicar (…), ni establecer condiciones de verdad". (LTR, 175) Por ello, Fodor señala lo que pudiera ser una paradoja: que " (…) la cámara no miente, pero tampoco dice la verdad". (LTR, 176) Por ejemplo, ante alguna representación en el cine de *La última cena* (Da Vinci), podríamos sostener las siguientes proposiciones: 1) "Jesús está con sus apóstoles platicando", "Jesús y sus amigos están cenando", "Hay gente de otra época platicando", etc., un sinfín de posibles proposiciones podemos formar de esta pintura. Por lo que, tanto Einsenstein como Metz cometen el error de sostener que una imagen cinematográfica produce exclusivamente un estado mental determinado, cuando en realidad la imagen del cine nos genera una sin fin de estados mentales. Esta es la principal objeción contra una postura narratológica en el cine, pues esta sostiene que el cine es un medio generador de historias a partir de imágenes en movimiento que deben ser vistas "cómo sí" fuesen proposiciones. Pero como señala Fodor, una imagen nos genera muchos estados mentales y una proposición sólo una. Además de que el problema de la posibilidad de las figuras retoricas en el cine, como la metáfora queda descartada. Esto porque los estados mentales generados en cada espectador ante una toma dependen de una ideología y un marco histórico especifico.

Conciencia mítica

Pero más allá de que la edición en el cine pudiera ser vista como sintagmática o de que el montaje nos permita condicionar al espectador generándole así un estado mental especifico. En el fondo, el gran problema de Metz, de Eisenstein y de cualquier postura narratológica es presuponer en todo ser humano una mentalidad secuencial, lineal y fragmentadora capaz de separar los elementos de un todo de modo libre, para luego volverlos a unir. Cosa que es falso, pues aún en la actualidad hay comunidades que tienen una forma distinta de acceder al mundo. Mc Luhan señala el caso de los indígenas africanos, quienes " (…) no pueden aceptar nuestras nociones de ilusiones temporales y espaciales. Tras ver *El vagabundo* (Chaplin, 1915), la audiencia africana llego a la conclusión de que los europeos eran magos que podían devolver la vida. Cuando la cámara se desplaza, creen ver árboles moviéndose y edificios creciendo o disminuyendo porque no pueden aceptar el espacio continuo y uniforme del individuo alfabetizado", (CMC, 330) que puede "leer" sin problema una película. Pero aun cuando a esta gente se le enseñara a percibir sintagmáticamente, el hecho es que este logro de poder separar formalmente las cosas, es algo relativamente nuevo en el ser humano. Por ello, los narratologos al creer que el ser humano tiene por *default* una capacidad fragmentadora, concluyen que el cine puede ser construido y percibido con dicha capacidad, lo que deja de lado la posibilidad de que el cine tenga un fin distinto al de narrar. En su ensayo *La significación del silencio*, Luis Villoro analiza el proceso mediante el cual el lenguaje discursivo ha llegado a ser el modo más importante para conocer las cosas, y por lo que al mismo tiempo han quedado encubiertos los otros modos de acceder a ellas. Dice que una vez que el ser humano hizo del fonema un símbolo se le abrió una nueva forma de acceder a la realidad, pues " [a]l vincular un fonema con un objeto, podemos dirigirnos a éste en su ausencia (…) ", y no sólo eso sino que dicho fonema

acaba por “suplantar” definitivamente al objeto, generándose así el “símbolo” y dando paso a un nuevo modo de comprender el mundo, esto es, mediante el lenguaje discursivo. (SS, 50) Esta señalización de Villoro nos abre hacia el tema de cómo es que el ser humano ha llegado a tener la mencionada mentalidad sintagmática. Tema que desarrollan teóricos como Havelock, Ong y Parry, por mencionar algunos. Y que básicamente sostienen que la conciencia no es un fenómeno trans histórico, sino que cambia a través del tiempo. Que antes (en los tiempos míticos de Homero) estaba basada en el reconocimiento de patrones, de configuraciones que tenían una función mnemotécnica. Algo que se fue perdiendo a partir de la introducción de la escritura.

CAPITULO III

Condiciones en las que se gesta el cine actual

El cine literario se da en el marco de la experimentación, tal como señala Eisenstein, no había estilos definidos, el uso del montaje marco el modo de hacer cine. Contar historias fue el denominador común en la primera etapa del cine. Sin embargo el desarrollo de la tecnología y de los nuevos valores de las sociedades modernas dio lugar a otro tipo de cine. Por eso, ahora veremos qué tipo de sociedades existen actualmente y qué valores son los que dominan, esto, para darnos cuenta de cómo el shock se ha vuelto algo cotidiano en nuestras vidas y por lo mismo, cómo la recepción literaria en el cine se ha diluido.

Hegel y lo trágico

Para Hegel, la *idea* es la esencia única de la realidad, esencia que recorre un largo camino hasta llegar a su forma definitiva, ya que primero toma una forma *sensible,* después una *representada* y por último una *pensada*. Siendo el arte, la religión y la filosofía los ámbitos en los cuales dichas formas hacen que la idea se muestra como *verdad*. Por lo anterior, podemos ver que el término "estética" nos remite en primer lugar al *modo de aparecer, de manifestarse* de las cosas. La *esencia* de la idea se manifiesta en la apariencia. Es por ello, que Hegel dice que " (…) toda verdad para no permanecer como abstracción pura debe aparecer" y que "la apariencia en sí está lejos de ser algo inesencial; por lo contrario, constituye un momento esencial de la esencia" (E, 29). Ahora bien, el aparecer que le interesa a la estética no es el de cualquier objeto, sino sólo el del *objeto bello* creado por el ser humano, esto, porque la belleza natural carece del elemento *espiritual* por excelencia: la *libertad*. El aparecer de la idea en lo sensible se da primero en el arte *simbólico* de las culturas orientales en donde el contenido y la

forma no se identifican del todo, cosa que se soluciona en el arte *clásico*, el griego, donde el significado y su representación externa se funden en una unidad perfecta. Si esto es así es porque la cultura griega se desarrolla a través de sus acciones, sentimientos y reflexiones identificándose objetivamente con estos, de modo que se adquieren como resultado: unidades *concretas*. Para Hegel el arte griego es la máxima expresión de lo absoluto, pues en él, hay " (…) una concordancia entre la libertad individual y lo ético, lo cual da una armonía entre contenido y forma." (VB, 106) Es lo que sucede en *Antígona* donde se representa el hecho trágico por excelencia, es decir, estar atrapado entre dos situaciones donde hay que tomar una decisión ética que nos compromete, tanto con A como con B. Antígona opta por enterrar a su hermano Polínice quien ha atentado contra la patria, lo cual hace que Creonte la castigue y la orille al suicidio. La patria o la familia he ahí el dilema. En la tragedia " [e]s el mismo héroe quien habla (…) hombres autoconscientes que conocen y saben decir su derecho y su fin, la fuerza y la voluntad de su determinación (…), que exteriorizan la íntima esencia, demuestran el derecho de su actuar y afirman serenamente y expresan determinadamente el *pathos* al que pertenecen, libres de circunstancias contingentes (…) en su individualidad universal." (FE, 425) El argumento por el que Hegel cree que esta tragedia representa el ideal de belleza en el arte clásico es debido a que el griego concibe su existencia en tanto ser libre, a pesar de que está ligado a sus dioses, los cuales son una especie de dioses - humanos, que sienten y que son libres de tomar decisiones. Pero como señala Carmen Trueba, el personaje trágico está " (…) lejos de constituir una encarnación pura de la humanidad, debido a su pertenencia simbólica a alguna variante de las categorías sociales vigentes de la antigua *polis*: rey o reina, hijo o hija, hermano o hermana, hombre o mujer, libre o esclavo, extranjero o ciudadano." (ETA, 79) Por ello, es que en la actualidad ya no nos regimos por los valores griegos clásicos, ya no estamos

ligados a nuestras comunidades como Sócrates a Atenas o como Antígona a Tebas. Los valores de las sociedades modernas distan mucho de ser como las *polis* griegas. La velocidad a la que vivimos y los sistemas políticos y económicos actuales promueven el desarrollo del interés individual sobre el de la comunidad. La visión del mundo actual ya no es dramática, pues como señala Carillo Canán: " (…) en la vida moderna humana (…) con base tecno científica, lo que predomina es el individuo y su pragmatismo." (FCJN, 593).

Debord y la *sociedad del espectáculo*

Vivimos en la *sociedad del espectáculo* como señala Debord, donde se ha pasado del ser al tener, y del tener al parecer. Y donde las relaciones entorno a lo mediático son las que ahora definen nuestros modos de vida. El espectáculo se ha vuelto una categoría que explica nuestra relación con las cosas, un " (…) instrumento de unificación (…) " y aún más, "la sociedad misma" (SE, 8). El espectáculo es para Debord muchas cosas, por un lado, " (…) no un conjunto de imágenes sino una relación social entre personas mediatizadas por imágenes (…) " (SE, 9), es decir, una interacción constante con las imágenes, en donde uno vive alienado con ellas y no hay modo de que no sea así, es imposible darse cuenta de ello. El espectáculo no hay que entenderlo como " (…) el producto de las técnicas de difusión masiva de imágenes sino como una visión del mundo que se ha objetivado" (SE, 9), esto es, el aparecer se ha vuelto realidad y la realidad ilusión. El espectáculo es el paradigma histórico que nos ha tocado vivir, es " (…) el resultado de un modo de producción existente, constituye el modelo presente de la vida socialmente dominante. Es la afirmación omnipresente de una elección ya hecha en la producción y su corolario en el consumo". Debord se atreve a decir que el espectáculo "es el

momento histórico que nos contiene", un momento exacerbado por lo mediático de la imagen que está en todas partes, y de la cual no siempre nos damos cuenta. Vivimos el tiempo donde la ilusión se ha vuelto lo constante, en la ficción perpetua de lo que no es y sin embargo creemos que lo es. El espectáculo no va más allá de sí mismo, no tiene un fin fuera de él, en él nace se desarrolla y parece no morir jamás, no quiere llegar a ninguna otra cosa que así mismo, es un gran monstruo que se devora devorándonos, una especie de Saturno de Goya devorando a sus hijos. Todo ha devenido imagen dice Debord, toda relación de producción atraviesa la *praxis* del espectáculo.

La tecnología nos acerca como nunca antes a las cosas, nos hemos vuelto seres visuales. Parece ya no haber tiempo para pensar, para la reflexión profunda, para la contemplación, nos invaden las imágenes. A los niños ya no se les entretiene contándoles historias, quieren verlas en la televisión, en el cine o jugarlas en los juegos de video. Ya no buscamos la información, ella llega a nosotros con un solo *enter*, el internet y su infinidad de programas nos han facilitado la vida. La novedad en cualquier ámbito aparece cada vez con más frecuencia, un nuevo procesador, un nuevo teléfono, un nuevo avance científico, un nuevo descubrimiento, etc. Antes no cualquiera viajaba, y quien lo hacía regresaba con grandes historias que contar. Ahora no regresamos con historias sino con imágenes. No decimos que conocimos cierto lugar o a cierta persona sino simplemente tomamos una foto o video, un *selfie* que de inmediato subimos al Facebook y por el cual le mostramos al mundo dónde estamos, con quién y qué estamos haciendo. Sin embargo, el *selfie* nada tiene ya de auratico como señalaba Benjamin respecto al retrato, estos autorretratos son en su mayoría muestra del narcisismo contemporáneo que nos deja ver la importancia de la mera apariencia. Ya no somos

los que aparecemos en las fotos analógicas familiares, sino quienes queremos ser en los *selfies*, en ellos tenemos el control total de la imagen: el ángulo, la pose, el fondo, el gesto, el color, todo es manejable y paradójicamente no hay nada de espontaneidad en ellos. En otras palabras, lo de hoy no es describir sino mostrar, ser famosos y cuanto antes mejor.

Lash y *la información*

Para Scott Lash los " (…) tiempos contemporáneos [hay que verlos] en términos de la *información*." (CI, 1) Siendo sus " (…) cualidades primarias el flujo, la compresión espacial y temporal y las relaciones de tiempo real " (CI, 2). Siguiendo a McLuhan en su tesis de que "el medio es el mensaje". Lash sostiene que tal " (…) mensaje es el medio paradigmático de la *información*". Es decir, que lo que configura nuestra vida actualmente es la *información*. Que si bien antes, " (…) el medio dominante era lo narrativo, lo lirico, la poesía el discurso, la pintura. Ahora lo es la "comunicación". El medio ahora es el byte." (CI, 2) La información de hoy se transmite en "mensajes cortos", tal como lo hacen los "periódicos", no como " (…) lo narrativo, el discurso o la pintura". La información de hoy está "([l]iteralmente comprimida". Lo narrativo ha perdido su capacidad comunicativa en los tiempos contemporáneos, es lenta. Ejemplo de ello son las " (…) novelas [,que] trabajan con un principio, un punto medio y el final [y donde] [l]as intenciones del protagonista son el motor de la trama y los eventos se siguen de uno a otro como causas y efectos." (CI, 2) Para Lash " (…) los textos científicos, sociales y filosóficos", que son vistos desde "argumentos legitimados" no son información. Y en medida de que ahora el medio es el byte, o mejor dicho, la velocidad a la que podemos procesar cadenas infinitas de código binario. Resulta que el valor de los medios reside en su capacidad de transmitir información en tiempo real. Ese es el gran logro de la tecnología moderna, hacernos saber lo

que está pasando en el momento que está pasando. Unos pocos segundos de retraso son ya la gran diferencia para decidir qué medio está cumpliendo mejor su función que otro. Los periódicos en línea o el twitter son dos ejemplos de ello. El valor de la información cada vez dura menos, la " (…) de un libro discursivo dura veinte años", mientras que la de un "periódico dura un día". (CI, 3) El modo como nos relacionamos con la información, está determinado no tanto por el tiempo que tardamos en producirla sino por el tiempo en que nos llega y en segundo lugar por la importancia que dicha información tenga para nosotros. Y como ahora todo nos llega en "tiempo real", pues desechamos la información casi al mismo tiempo que nos llega, ya que la siguiente información está llegando. Este es el modo de vida actual, información tras información que ya no permite "tiempo para la reflexión" (CI, 3). En palabras de Lash: la información "[d]ebe ser producida en tiempo real, un tiempo contiguo con el evento." (CI, 3)

Lash sostiene que nuestras formas de vida se ven afectadas determinantemente por la tecnología en turno. Somos "interfaces tecnológica[s] orgánica[s]." Ya no nos podemos concebir sin nuestros teléfonos móviles, computadoras (CI, 15), 5etc. Sin estas extensiones nos sentimos indefensos, si no estamos conectados al internet nos sentimos aislados del mundo, nos estresamos. Nuestras formas de vida, son "formas de vida tecnológicas", "a la distancia", "aplanadas" y "no lineales". (CI, 16) Es decir, que las " (…) unidades de significación lineales, tales como la narrativa y el discurso, son comprimidas en la era tecnológica en formas abreviadas". (CI, 18) Ahora bien, si hay una compresión de la información, esto tiene como consecuencia una "aceleración", y por lo tanto, que no haya tiempo para la reflexión ni para la linealidad. Es por ello que en tiempos de la transmisión de la información en tiempo real " (…) la cultura se vuelve efímera". Es así como entendemos que un " (…) monumento dur[e] cien años [y] la novela un par de generaciones." (CI, 18) Pero las formas tecnológicas de vida,

además de estar ligadas a la aceleración también son “extendidas”. Lo cual significa que se hay una superación en los tipos de lazos y estructuras sociales que había en las sociedades anteriores. (CI, 19) Y aunque las naciones estado son el comienzo de una cultura *a la distancia*, pues desarrollan medios de transportes, teléfonos y hasta la electricidad. No se comparan con las formas de vida tecnológicas actuales, las únicas que podemos llamar extendidas, pues sólo en éstas “ (…) la liga espacial y el lazo social se rompe.” Ahora más bien habría que hablar de “ (…) enlaces entre redes (networks) no lineales y discontinuas.” Por lo tanto, la cultura actual está basada en formas tecnológicas, dando como resultado “una sociedad de redes”. (CI, 20) Y donde los lazos ya no son “ (…) lazos sociales *per se* sino socio técnicos.” Llegando al extremo de que la linealidad de los caminos y las comunicaciones desaparece, dando paso a lo “extendido” y “discontinuo”. Siendo el mejor ejemplo “ [e]l movimiento [que se da] a través de las redes[,] [el cual] es frecuentemente en diversas direcciones a la vez”. (CI, 20) Además de que las formas tecnológicas de vida no permiten ser señaladas, es decir, no están en “ (…) ningún lugar en particular o de hecho en ninguna. Están en un lugar genérico.” (CI, 21) Por todo lo anterior, Lash considera que “ (…) la teoría de los medios es el paradigma de la forma de pensar la sociedad de la información actualmente.” Por eso es que hay que pensar en términos de información y no en términos “narrativos ni discursivos.”

Manovich y *el software*

Pero además de ya no vivir con los valores antiguos sino en la era del espectáculo, y de la información. Existe un nuevo elemento que ha surgido como el nuevo configurador de la cultura: el software, este nuevo medio ha provocado que *el trabajo* y *el juego* se encuentren

ahora unidos. La tesis de Manovich es que las practicas tecnológicas son prácticas artísticas, pues las rutinas de las primeras permean toda la cultura y por consecuencia a las segundas. La importancia de las *operaciones* (LNM, 116) usadas en el software es que nos permiten volvemos usuarios, es decir, ya no somos espectadores pasivos, sino que participamos del proceso de producción de la obra. Ahora no sólo seleccionamos menús, librerías, catálogos, etc. interactuamos mediante los distintos botones y pantallas, sólo por ello somos en el acto creadores. Ahora hay algo que nunca se había presentado en la historia de los medios: la interface computacional, la cual permite visualizar contendidos con los que podemos interactuar. Es por ello que señala que " (…) si nos encontramos con que hay operaciones concretas que dominan en los programas de *software*, cabe esperar que estén también en juego en la cultura en general." (LNM, 171) Y mientras Manovich habla de las operaciones copiar, cortar y pegar, clasificar, buscar, filtrar, transcodificar y *ripear.* Recordemos que Benjamin hablaba de "intercalar, arrojar y oprimir". (ES 35)

McLuhan y *el mensaje*

Para McLuhan el ser humano puede ser visto como una mera abstracción que se está determinando a cada momento en base a los distintos medios que va creando a través del tiempo. Es decir, somos lo que somos en medida de los medios que usamos. Mc Luhan sostiene la tesis de que *el medio es el mensaje*. Idea que afirma que en cualquier época, la introducción de nuevas tecnologías, provoca un cambio en nuestras configuraciones perceptuales, moldeando así, nuestros modos de vida. Cuando Mc Luhan señala que *el medio es el mensaje*, lo que quiere decir, es que ante un nuevo "*medio", "tecnología" o "extensión"* se

introduce una “nueva escala” que tiene “consecuencias individuales y sociales” (CMC 31). En otras palabras, McLuhan no usa el término “Mensaje” en sentido cotidiano, esto es, como *contenido* o *uso* de un medio, si no en referencia a los *cambios* en lo que él denomina “escala”, “ritmo” o “patrón”, conceptos que podemos interpretar en referencia a las *condiciones de percepción espacio temporales* a las que estamos sometidos, y donde dichos cambios, son provocados por la introducción de una nueva tecnología. Teniendo por consecuencia directa o indirecta, una nueva forma de comprendernos a nosotros mismos y a los demás, ya que uno siempre termina transformándose en el entorno tecnológico del que es parte. Otra manera de decirlo, es que todo nuevo medio que surge a partir de los avances científicos, se vuelve una especie de *extensión* de nuestro cuerpo, y por lo tanto, de nuestras capacidades físicas y mentales a la hora de configurar el mundo. Mc Luhan usa el término *medio, tecnología y extensión* indistintamente para señalar al elemento mediático introducido en un nueva época. Usa *mensaje, contenido y uso* en referencia a lo que le da razón de ser a un medio específico, es decir, “[e]l contenido de la escritura es el discurso, del mismo modo que el contenido de la imprenta es la palabra escrita, y la imprenta el del telégrafo” (CMC, 32). Utiliza *“contenido”* para referir al hecho anterior, esto es, para señalar que “el “contenido” de cualquier medio es siempre otro medio”, habiendo medios que carecen de contenidos específicos, por lo que pueden contener infinidad de *contenidos*, un partido de “beisbol” o una “intervención quirúrgica”, por mencionar algunos en el caso de la luz eléctrica. Finalmente, sólo hay que señalar que cuando nos estemos refiriendo a *mensaje en sentido mcluhiano*, usaremos el término con mayúscula (*Mensaje)*, esto, para no confundirlo con la acepción vulgar del mismo. Aclarado lo anterior, empecemos diciendo que la *visión ingenua o tradicional sobre los medios*, sostiene la prioridad del *uso* o *contenido* del medio sobre el medio mismo, la idea de que “el significado o

mensaje no es la máquina si no lo que se hace con ella", lo cual, vela el verdadero Mensaje del medio, a saber, los cambios de percepción producidos por la introducción de éste último. Ejemplo de esta ingenuidad son las declaraciones de David Sarnoff, quien dice que " [e]stamos demasiado propensos a convertir los instrumentos tecnológicos en chivos expiatorios de los pecados de quienes los esgriman. Los productos de la ciencia moderna no son en sí buenos o malos; es la manera en que se emplean lo que determina su valor." Uno de los ejemplos que pone Sarnoff es el de las armas, las cuales para él "(…) no son en sí mismas buenas ni malas; es la forma en que se utilizan lo que determina su valor. Es decir, si las balas alcanzan a las personas correctas, entonces las armas son buenas." . Mc Luhan *critica* esta postura ingenua, señalando que su origen se da a partir del hecho de vivir en "una cultura con una larga tradición de fraccionar y dividir para controlar (…) ", es decir, la visión de un mundo basado en la *fragmentación* y en los *procesos secuenciales*. Es por ello, que si a uno le lanzan la tesis de que el medio es el mensaje, lo normal será no aceptarlo, por lo menos no de entrada. El error ha consistido en no darse cuenta que las nuevas tecnologías fungen como una extensión de nosotros mismos. Para McLuhan, el error de Sarnoff es que "(…) ignora la naturaleza del medio (…)" , lo que da como resultado que aparezca como "hipnotizado por la amputación y extensión de su propio ser en una nueva forma tecnológica." (CMC, 31). McLuhan afirma que "no importa en absoluto si las maquinas producen copos de maíz o Cadillacs, lo que importa es que las maquinas han modificado las relaciones con los demás y con nosotros mismos." Es decir, para él es irrelevante el uso que le demos a las maquinas, lo que le interesa son las nuevas condiciones perceptivas que se crean. En otras palabras, no sólo no le importan los *contenidos* o *usos* de los medios, si no que ve en ellos el velo que nos separa del verdadero "carácter" del Mensaje. Para ir clarificando su tesis, se vale de la explicación de varios medios y sus

respectivos Mensajes provocados. En el caso del *ferrocarril*, su contenido o uso refiere al "(…) movimiento, el transporte, la rueda, las carreteras (…)" (CMC 32), mientras que su Mensaje es que "(…) acelero y amplio las escalas de las anteriores funciones humanas, creando tipos de ciudades, trabajo y ocio totalmente nuevos." Por su parte, el Mensaje del *avión* es "(…) la disolución de la forma ferroviaria de las ciudades, de la política y de las asociaciones, independientemente de uso que se le destine." Pero el medio que más le interesa a McLuhan es la *luz eléctrica***,** tecnología que por carecer de *contenido específico*, por ser "(…) pura información" , le permite darse cuenta de que el medio es el Mensaje. Esto, ya que antes de la "velocidad eléctrica" , resultaba imposible la percepción de un "campo total" . Ese es el motivo por el cual existía una visión ingenua de los medios, por eso, "[e]l mensaje, según parecía, era el "contenido", y la gente preguntaba de qué *trataba* un cuadro. Sin embargo, nadie preguntaba nunca de qué *trataba* una melodía, una casa o un vestido. En estos temas, se conserva cierto sentido del conjunto, de la forma y de la función en una única entidad." (CMC, 37) Es por ello la referencia a Hume, ya que este trato con detalle el tema de la *causalidad*, es decir, el problema de encontrarle un *principio al hecho* de que de un acontecimiento se siga otro. Hume concluye que esto es imposible y que debemos conformarnos con la *creencia* de que las cosas se seguirán relacionando como siempre lo hemos visto. Lo que McLuhan quiere mediante esta referencia, es poner a la vista el problema de que la sucesión o secuencia de un estado a otro no tienen una causa determinada. Por eso McLuhan afirma que " [n]ada sigue al seguir excepto el cambio" (12), y es en esta línea de argumentación que señala que "[e]l cambio de sentido más importante se dio con la electricidad, que acabo con la secuencia haciendo que todo se [volviera] instantáneo", lo cual, permite que lo que antes percibíamos fragmentariamente, ahora lo hagamos de manera total, esto, al hacer que "(…) las causas de las cosas empezar[a]n a

asomarse en la conciencia", algo que no pasaba en la "secuencia", ya que ésta, se basaba en un proceso de "concatenación" . Por estas mismas razones alude a Nietzsche, al poner en su boca la tesis de que "(…) la comprensión detiene la acción" (CMC, 40), pues lo que le interesa a McLuhan, es hacernos ver que *sólo* cuando comprendemos a las cosas de manera instantánea y no secuencialmente, entendemos porque el medio es el Mensaje.

CAPITULO IV

Cine digital

La pared de la caverna donde se pintó al búfalo nos debiera interesar tanto como el búfalo pintado en ella. La historia de las artes plásticas es la historia de sus medios y de sus soportes. La pintura en un medio material como una pared o un lienzo. La fotografía sobre una placa

sensitiva analógica o digital, el cine analógico sobre un rollo fotográfico o el cine digital sobre el software, código binario. Entre más potente sea el soporte, más potente es el medio y mayor su capacidad de exhibición. Por lo que el cine digital se presenta como un nuevo medio que nos presenta nuevas posibilidades visuales y por ende de exhibición.

El cine digital es un nuevo medio15, que " (…) tiende al rechazo de la base fotográfica del cine análogo y, por tanto, se desentiende de la realidad como fundamento para un registro." (FCJN, 40) Y aunque aquí se siguen narrando historias, estas se subordinan totalmente al modo en que se nos muestran. El cine digital puede ser resumido en la ecuación: entre más espectacularidad menos importancia tiene la historia. O dicho en otros términos: a más velocidad de la imagen menos reflexión sobre ella. Como dice Carrillo Canán: " (…) el tiempo pierde importancia en tanto dimensión de un evento significativo y se torna en la dimensión de un evento meramente espectacular". (FCJN, 40) Ya no importa quién lucha contra quién, ni por qué lo hacen, esto si acaso sólo importaba en el cine de influencia literario. Aquí lo que interesa es ver acciones extremas que jamás veríamos en la realidad (por ejemplo, las escenas de *Lucy* que ya mencionamos), mundos fantásticos, "imágenes extraordinarias" (FCJN, 587) que nos susciten una ilusión ya no plástica sino tecnológica. En otras palabras. ya no es la fenomenalización plástica de las proposiciones que antes sólo podíamos imaginar en la literatura (caso del cine narrativo). En el cine digital " (…) la imagen misma emerge como la verdadera naturaleza del cine". (FCJN, 40) A esta *inversión* o *giro* del paso de la historia a un segundo lugar y el de la imagen espectacular al primero, Carrillo Canán lo llama *compresión*

15 Entenderemos este concepto tal como lo entiende Carrillo Canán, es decir, como un " (…) objeto cultural cuya dimensión comunicativa está asociada internamente con su dimensión material y que al mismo tiempo esta dimensión es producto de una técnica automática." (FCJN, 15)

digital del tiempo cinematográfico o *aplanamiento del tiempo cinematográfico.* (FCJN, 40) Es decir, el cine digital al ya no ser registro fotográfico de nada real, deja atrás " (…) el ocuparse del drama en su invisibilidad y su realidad esencialmente conceptual (…) ", esto es, deja de otorgársele la función narrativa del cine literario, narrar los los "por qués" de las acciones de los personajes. Aquí ya no se sigue la lógica del "por eso" bazaniana. (WC2, 58) Dando esto como resultado que el "motor" y la "culminación" del cine digital sea " (…) la espectacularidad por la espectacularidad misma". (FCJN, 586) Ahora bien, dentro del cine digital se presentan dos versiones: la espectacular realista y la espectacular hiperrealista, la primera es la que " (…) se basa en el aspecto realista (…) " de la fotografía y la segunda es la que sólo tiene el "aspecto de fotografía ", pudiendo ser este aspecto "superior". (FCJN, 587) Es decir, el cine digital realista toma como base el aspecto de la realidad tal como nos la da la fotografía, pero construida a través de procesos digitales, mientras que el cine digital hiperrealista va más allá de esto, aquí hay una superación del aspecto fotográfico de la realidad, es *la fantasía* pura, que sólo por generarse a partir del aspecto fotográfico de la realidad podría parecerse a dicho aspecto, pero no necesariamente. El cine digital en sus dos versiones, no da pie a que el espectador se interese en la trama, es como subirse a una montaña rusa visual de la cual es imposible bajarse. Ahora, así como Benjamin señalaba que se habían perdido las condiciones de la poesía lírica en la época de Baudelaire, nosotros hacemos lo mismo respecto al cine analógico. El cine digital parece decretar la muerte definitiva de la recepción literaria en el cine, la historia se vuelve aquí, un mal necesario, sólo un "pretexto" para generar imágenes, y del cual, curiosamente no se puede deshacer. Por ello, ante el *aplanamiento* del tiempo en éste cine, Carrillo Canán sostiene que " [l]as tramas son a sus fenomenalizaciones como el esqueleto es a un cuerpo humano en el esplendor de la belleza." (FCJN 587)

Del *shock real* al *shock estético*[16]

Las imágenes siempre nos han shockeado. Desde el búfalo en las paredes de las cavernas, hasta las de la fotografía y el cine, pasando por las de la televisión y actualmente por las de internet. La potencia de la imagen va de la mano del medio que nos la presenta, el cual va a determinar su capaci dad de exhibición. Es decir, el búfalo estaba oculto, si acaso sólo los "espíritus" podían verlo. Pero hoy las imágenes ya no están ocultas, han perdido su calidad auratica (Benjamin). Hoy las imágenes son imágenes en movimiento, siendo el cine el medio más potente para mostrárnoslas. Además de que las imágenes -fuera del cine- nos llegan en tiempo real o casi real. El ataque a las torres gemelas de Nueva York es un buen ejemplo de ello, bastaron unos cuantos segundos para que todo el mundo se enterara del suceso. Pero sobretodo, se shockeara con ellas. Una y otra vez nos pasaban todo tipo de tomas del ataque, las más impactantes, los mejores encuadres. Con todo esto, lo que queremos introducir, es la idea de que las imágenes en sus distintos medios son causantes de shocks. *La llegada del tren* de los Lumiere ejemplifica esto en el *cine analógico*[17]. En una toma fija se nos muestra una estación de tren con una perspectiva que presenta unos rieles en diagonal y del lado derecho gente esperando, desde el fondo, un ferrocarril se acerca y poco a poco va cubriendo la pantalla. Cuentan, que ante esta visión, algunos de los presentes trataron de ponerse a salvo, pues creyeron que el tren en realidad se les venía encima. Su sensibilidad

16 Bloqueo mental o corporal (o ambos a la vez) momentáneo, sufrido a causa de un elemento externo (natural, como por ejemplo un atardecer o producido por el ser humano mediante el arte) que nos puede producir una ilusión estética (caso del cine) y que nos hace percibir las cosas como nunca antes las habíamos percibido y que si se nos vuelve a presentar dicho elemento, el shock ya no nos afectara con la misma intensidad, ya que poco a poco nuestra sensibilidad se verá modificada y se adaptara al nuevo modo de percibir.
17 Cine basado en la ilusión que nos da la fotografía análoga.

no les permitió reconocer que estaban frente a una ilusión estética[18], por lo que más bien, podríamos decir que vivieron la escena como cuando uno va por la calle y un carro está por atropellarnos, no sintieron un shock estético sino uno real, sufrieron una ilusión epistémica. Algo similar a lo que les pudo haber pasado a los espectadores de las primeras pinturas prehistóricas, pues al ver algo en las paredes de las cuevas parecido a lo que veían en la realidad, se han de haber sorprendido y habrán tenido un shock real y no estético. Sólo después de que estas pinturas, imágenes o como sea que ellos las hayan registrado y denominado, se fueron introduciendo en su cotidianeidad, el shock ante ellas se volvió estético. Tenemos entonces, que ante un *nuevo medio* (el que sea), como la pintura o el cine por ejemplo, se produce un shock real en los primeros espectadores y quizás también en el inventor del medio. Y que además, dicho shock con el paso del tiempo pasa de ser real a ser estético, pues la sensibilidad de la época lo asimila. En términos de McLuhan, la nueva experiencia intensa, les causo un estado de shock debido a que nunca habían presenciado algo semejante. Tenían frente a ellos un medio caliente que les iba a permitir extender su sentido visual, algo que se dio poco a poco, hasta que se *acostumbraron* (Benjamin) al nuevo medio.

La novedad técnica y de contenido produce un *shock estético*

Una vez que un medio ha modificado la sensibilidad en turno y colocado una nueva, tal medio ya no puede producir shocks reales sino sólo estéticos, esto, al introducir una nueva técnica y a veces un nuevo contenido. En la pintura podemos mencionar el caso del cuadro

18 Estado mental que experimentamos cuando observamos una imagen y la aceptamos como P sin creer que P sea el caso.

impresionista *Lluvia, vapor y velocidad* (1844-Turner), donde todo es difuso y la intensidad del color, más la técnica usada, anulan al objeto que en una pintura figurativa sería el protagonista, en la de Turner no se representa un ferrocarril, sino la velocidad misma, lo fugaz, apenas y se alcanzan a ver las vías y el tren. Aquí no decimos que el espectador sufrió un shock real, pues ya sabía que existía la pintura, sin embargo, si nunca había estado frente a un cuadro impresionista, posiblemente fue víctima de un shock estético. Debido precisamente a que la introducción de la técnica impresionista marco un nuevo paradigma estético. Pensamos que lo mismo tiene que pasar con el cine, es decir, sólo una película cómo *La llegada del tren* (por ser de las primeras y por su contenido) pudo haber causado un shock real, ya que conforme el espectador fue viendo otras películas se sensibilizo ante el nuevo medio. Cuando en *El nacimiento de una nación* (1915, Griffith) los espectadores ven caballos, ya no salen corriendo, saben que no son reales, y sin embargo, sí tienen un shock estético, pues ahora se presenta una novedad técnica (tomas en movimiento y montaje alterno) y de contenido (caballos, batallas, etc.).

Diferencias entre pintura, fotografía y cine

Sin embargo, una gran diferencia entre la pintura y el cine, es que ante la primera se puede estar por horas frente a ella, analizándola una y otra vez. Esto si tomamos a una pintura como una imagen, a la cual como dice Flusser, podemos darle un significado si la “escaneamos” mediante una “dimensión de eterno retorno”, es decir, cuando nos ponemos frente a una imagen “ (…) establecemos una relación temporal entre los elementos observados, pudiendo ir de uno

a otro y regresando a ellos, volviendo el “antes” en un “después”. (HFF 11,12) Mientras que en el segundo no, aquí se pasa de una imagen a otra sin que podamos analizar la anterior. En todo caso, lo que hacemos en el cine es un análisis *a posteriori*, sólo cuando hemos visto toda la sumatoria de imágenes podemos decir de qué trato, qué nos hizo sentir, qué vimos, etc. Otra distinción a destacar, es que en la pintura, el shock estético se da una sola vez, mientras que en el cine no, aquí puede haber más de uno. Esto, por la misma razón que el punto anterior, por la velocidad con que se pasa de una imagen a otra, pero además por la infinidad de imágenes que se nos muestran, las cuales (no todas necesariamente) podrían generarnos un shock estético, mientras que en la pintura sólo se está frente a una sola imagen.

La velocidad y el shock en el cine analógico

Debido a que la imagen del cine analógico es producto de un aparato, el cinematógrafo, nos presenta nueva información (en alta definición) con respecto a la que nos daba la imagen del dibujo, del grabado, de la pintura y dela fotografía. Es un medio caliente con respecto a sus predecesores. Y que tiene la característica de presentarnos no una sola imagen, sino una serie de ellas que están acomodadas de forma sucesiva, es “ (…) un hibrido por tener imágenes en cierta sucesión temporal.” (FCJN, 41) Por lo que parecería que entonces esas imágenes son susceptibles a ser leídas como un texto. Algo que así creyeron Einsenstein y Metz. Pero como ya vimos, esto no es posible. Por lo que si hacemos del cine un medio narrativo, hay que hacer tramas “muy simples”, donde no haya lugar a una “lectura” sucesiva. Tramas poco dramáticas que sólo sirvan como un pretexto para mostrar. Ese es el gran logro del cine espectacular, que aunque literario, deja atrás a la historia. Como señala Carrillo Canán: “Las secuencias de

la película espectacular son tan llamativas que la trama se hace irrelevante sin importar cuán intrincada pueda ser." (FCJN, 43) El cine es un medio al que hay que acercarse con ojo vulgar, de "diversión", simplemente para entretenernos y no como el amante de la obra de arte, con *recogimiento*, *devoción* (OAE, 92). Siguiendo a Benjamin habría que dejarnos arrastrar por la "marea" de las películas (OAE, 93). Al cine hay que acercarse no por un "atender tenso" sino por un "notar de pasada". (OAE, 94) Algo parecido señala Lash, pues aunque para él, el cine es un "contenido cultural" distinto a la información, debido a que tiene rasgos más bien narrativos pues " (…) no presenta algo nuevo sino viejo, desde el pasado" (CI ,69), el cine puede sin embargo verse como información debido a que su contenido se puede presentar en términos televisivos, lo importante es que lo asimilamos como sí los sucesos paran en tiempo real, solo así el cine pierde su esencia narrativa. Por eso señala que una película " (…) como *Arma mortal* 4 nos da más información que una película de Kurosawa. Pues mientras a la primera vemos de *reojo* a la segunda la vemos con una *mirada concentrada*. A una la vemos bajo condiciones de distracción y a la otra con recogimiento (CI, 69) La clave es el tiempo real de transmisión, y como eso solo lo logra la televisión con sus diversos contenidos " (…) como telenovelas, partidos, noticias" (CI, 69), a los demás medios narrativos, incluyendo el cine, solo les juzga como información en tanto son recibidos desde las condiciones de la televisión: la distracción. A eso se refería Benjamin cuando decía que: " (...) *las tareas que se le plantean al aparato de la percepción humana en épocas de inflexión histórica no pueden cumplirse por la vía de la simple visión, es decir, de la contemplación. Se realizan paulatinamente, por acostumbramiento, según las indicaciones de la aprehensión táctil."* (OAE, 94) Y donde a esta " (…) forma de recepción el cine responde con su acción de shock", por lo que el espectador cinematográfico aunque esté atento a la película, aunque tenga una "actitud examinante" ante

ella, será siempre un “examinador distraído.” (OAE, 95) Pero lo importante para nosotros es distinguir entre el tipo de películas que Lash da de ejemplos. Las dos son analógicas, la única diferencia es que la primera es en esencia espectacular y las de Kurosawa suelen estar destinadas a resolver conflictos internos. La primera genera más información. Los datos, los estímulos nos llegan con más rapidez, lo cual nos provoca más shocks estéticos que una película del japonés. Y si esto es así es porque las películas de Kurosawa, aunque tengan escenas de acción (*Los siete samuráis,* por ejemplo) tienen su logro estético en el ritmo19 impreso en sus tomas. El montaje es secundario aquí, mientras que en el caso de películas totalmente espectaculares, es al revés, lo que importa es cómo el montaje acomoda las tomas, no el ritmo que hay en ellas.

El montaje como principio productor de shocks en el cine analógico

Pero la velocidad en el cine depende del montaje, de cómo hagamos que ésta aparezca. Pues aunque un plano por sí mismo nos puede mostrar mediante el manejo del ritmo, la velocidad de lo que está pasando, el montaje es el que maximiza o minimiza la percepción de esa velocidad. Pero vayamos por partes. El montaje es algo que existe sólo gracias a la capacidad de reproductibilidad en el cine. Es el principio estético por excelencia de este medio. Con el cine muere la idea de generar obras únicas y eternas como en los griegos, “de una vez y para siempre”. (OAE, 55) El cine en cambio se rige bajo la máxima de que “una vez no es ninguna”. Por lo que está de base en este nuevo medio, es “el experimento”, la “incansable

19 El flujo del tiempo dentro del plano

capacidad de variar los datos en sus intentos." (OAE, 55) La esencia del cine es el montaje y la de éste es el juego. Fragmentar para después volver a unir a conveniencia del director. El montaje genera nuevos "significados" (Eisenstein) y nuevas sensaciones. Una película no se crea de " (…) *un* solo golpe" dice Benjamin, " está montada a partir de muchas imágenes y secuencias de imágenes, entre las cuales el editor tiene la posibilidad de elegir -imágenes que, por lo demás, pudieron ser corregidas a voluntad desde la secuencia de tomas hasta su resultado definitivo-." (OAE, 61) El producto final de la película no se genera en el momento de la actuación sino después. Por ello, la velocidad que percibimos en el cine analógico no depende tanto de la velocidad misma del plano sino de los efectos que el montaje a partir de dicho plano genera. Pero dicho principio sólo pudo haber nacido en la era industrial capaz de eliminar las distancias espaciales y temporales. Ejemplo de ello es el "el telégrafo, que con " (…) su multitud de artículos discontinuos e inconexos (…), elimin[o] el tiempo y el espacio en la presentación de las noticias, atenúo la intimidad de la forma de libro." (CMC, 250) Algo similar que lo que sucedió con la entrada del periódico, pues con este como señala Benjamin se dan "experiencias ópticas" nueva, fragmentadas, que nos producen shocks. (ES, 35) Lo narrativo de otros medios se comienza a diluir en la imagen. Siendo el periódico el nuevo medio que provoca esto, pues a partir de éste la " (…) experiencia del lector se ha visto transformada en su estructura" (ES, 8). El efecto que causa *el periódico*, generaliza la información, la hace breve y le quita la conexión a las noticias aisladas, el público al que se dirige (todos y nadie en particular) hace que la experiencia privada se diluya y así "ningún lector tiene algo de sí para contar al prójimo". (ES, 12) Algo semejante que pasa " (…) al leer una novela policiaca, [pues aquí] el lector participa como coautor simplemente por lo mucho que se ha dejado fuera de la narración." Cuando se deja fuera información, tal como en el periódico o en la novela policiaca

se provoca la participación del lector. Lo mismo pasa en la vida cotidiana, pues unas " (…) medias de seda de red resultan mucho más sensuales que las de nailon uniformes, sólo porque el ojo debe ayudar a llenar y completar la imagen." (CMC, 54) El paso de los elementos narrativos a la imagen no es nuevo, pues ya estaba en la era "medieval y renacentista", aquí se llegó a "conocer la separación y especialización entre artes que posteriormente se desarrollaría." Sobre todo "en el mundo del manuscrito iluminado era uno en el que incluso la letra recibía una presión visual hasta un grado casi escultórico. Aquí las letras "se erigen como monumentos de piedra, estables y preciosamente recortadas". (MCM, 189) McLuhan dice que eso se ha vuelto a presentar en ésta época, que " (…) el estilo de los titulares de periódicos tiende a empujar las letras hacia las forma icónica." (MCM, 189) McLuhan señala que "[a] medida que se va arraigando la automatización, resulta obvio que la información es el bien crucial." Los nuevos medios van cambiando cómo esta información nos llega, ya no de forma meramente narrativa como en los libros sino mediante "periódicos y revistas", cuyos creadores entienden perfectamente el medio. Es el caso del " (…) periodismo británico y norteamericano [que] siempre han tendido a explotar la forma mosaico del formato periodístico con el fin de presentar la variedad e incongruencia discontinua de la vida diaria." (CMC, 243) Tanto es el poder de la imagen que hoy en día " (…) no puede concebirse que una publicación cualquiera, pueda retener sin ilustraciones, a más de unos cuantos miles de lectores. Porque tanto el anuncio como como el articulo ilustrado proporcionan grandes cantidades de información instantánea, y de humanos instantáneos, necesarios para seguir el día en una cultura como la nuestra." (CMC, 269)

Pero veamos cómo es que se da este paso de lo narrativo a lo visual. McLuhan introduce el termino *forma mosaico*, la cual " (…) no es una estructura visual. El mosaico puede *verse*

como puede verse el baile, pero no está visualmente estructurado ni es una extensión del poder visual. El mosaico no es uniforme, continuo ni repetitivo. Es discontinuo, oblicuo y no lineal." (CMC, 381) McLuhan señala que " (…) la forma mosaico ha pasado a ser el aspecto dominante en la asociación humana; dicha forma implica. No un "punto de vista" aislado individual, sino una participación en el proceso." (CMC, 247) Esto, debido a que el " (…) mosaico es el modo de la imagen colectiva y exige una profunda participación. Esta participación es más comunal que individual y más inclusiva que exclusiva." (CMC, 247) Además de que la información puesta en formas mosaico en las noticias " (…) no son ni narración, ni puntos de vista, ni explicación ni comentario. Son una imagen corporativa (…) que invita a una mayor participación en el proceso social." (CMC, 266) Ahora bien, esto sólo vale en el caso del periódico o la televisión, pues " (…) la imagen de televisión nada tiene que ver con la del cine. Pues la imagen de la primera " (…) es visualmente pobre en datos mientras que la del cine ofrece mucho más millones de datos por segundo y el espectador no tiene que efectuar la misma reducción drástica de elementos para formarse una impresión. En vez, de ello tiende a aceptar la imagen como un paquete." (MCM, 358) La forma mosaico nos da "pedacitos de "interés humano" en intensa interacción". Es el caso del cine de " (…) Chaplin y de las primeras películas mudas. Aquí también una aceleración extrema de la mecanización, una cadena de montaje de fotogramas en el celuloide produjo un extraño cambio de sentido." (CMC, 395) Es por ello que el cine a diferencia de la televisión, no permite la participación, esto, debido al flujo de información superior, nos da alta definición, más detalles del mundo. El montaje produce formas mosaico y estas producen shocks, pues como dice Benjamin: las experiencias ópticas, como las producidas por (…) los anuncios de periódico (…) ", le debió haber provocado " (…) al individuo una serie de shocks y colisiones". (ES, 35) Algo que pasa en todo fenómeno que se fragmente,

revistas, telégrafo, televisión. Pero sobre todo en el cine, pues el flujo de datos aquí es más intenso y veloz. En el “ (…) filme correspondió a una nueva y urgente necesidad de estímulos.” Y no sólo eso, sino que además en “ (…) el filme la percepción por shocks se afirma como principio formal (ES 35,36). Benjamin está hablando de cómo mediante el montaje, el cine fragmenta pedazos de la realidad, lo cual da como resultado la forma mosaico y esta a su vez nos produce shocks. Es por ello que “ (…) la técnica somete así al sistema sensorial del hombre a un complejo *entrenamiento*”. (ES 35,36). Lo mismo dice McLuhan, que en “ (...) este mundo gráfico y fotográfico, (…) sería natural y necesario proporcionar a la juventud al menos tanta educación en lo perceptual como en lo tipográfico.” (CMC, 269) Vemos pues que el montaje y la forma mosaico van de la mano, el primero es un principio fragmentador, el segundo es su efecto: un carácter discontinuo, oblicuo y no lineal que provoca una serie de shocks debido al modo abrupto de presentarnos las escenas.

El cine analógico produce *shocks estéticos débiles*

Por lo tanto, podemos decir que el cine analógico nos causa shocks estéticos no mediante el manejo del ritmo (velocidad-lentitud) en sus tomas, sino mediante el uso del montaje para manipular éstas. Pero por mucho que el cine analógico sea capaz de provocarnos shocks, éstos sólo pueden ser shocks estéticos débiles. Esto, en medida de que están provocados a partir de la fotografía, y ésta en comparación con el medio digital es débil. En términos de McLuhan, podemos decir que la imagen digital nos da más información que la imagen fotográfica.

La velocidad y el shock en el cine digital

Como ya dijimos, para Lash: los " (…) tiempos contemporáneos [hay que verlos] en términos de la *información*." (CI, 1) Ahora el medio (McLuhan) es el byte. Lo cual tiene como consecuencia que la información de hoy se transmita en "mensajes cortos", tal como lo hacen los "periódicos", no como " (…) lo narrativo, el discurso o la pintura". La información de hoy está "([l]iteralmente comprimida". (CI, 2) Lo narrativo ha perdido su capacidad comunicativa en los tiempos contemporáneos, es lenta. Y en medida de que ahora el medio es el byte, o mejor dicho, la velocidad a la que podemos procesar cadenas infinitas de código binario. Resulta que el valor de los medios reside en su capacidad de transmitir información en tiempo real. Este es el modo de vida actual, información tras información que ya no permite "tiempo para la reflexión" (CI, 3). En palabras de Lash: la información "[d]ebe ser producida en tiempo real, un tiempo contiguo con el evento." (CI, 3) Ahora bien, es claro que esto no pasa en el cine, es decir, no vemos las actuaciones en tiempo real, ya que podemos estar viendo *Ben Hur* que se grabó en 1959. Sin embargo, vemos la película como sí lo que se nos muestra pasara en tiempo real. Es decir, cuando entramos en la experiencia estética cinematográfica asumimos la temporalidad de la película. Las secuencias de las películas espectaculares tienen en esencia la velocidad de lo que pasa, son acciones extremas, batallas, peleas, persecuciones, flujos de imágenes unas tras otras que no dejan tiempo para la reflexión. El cine espectacular es entretenimiento puro. Nuestras formas de vida, son "formas de vida tecnológicas", "a la distancia", "aplanadas" y "no lineales". (CI, 16) Es decir, que las " (…) unidades de significación lineales, tales como la narrativa y el discurso, son comprimidas en la era tecnológica en formas abreviadas". (CI, 18) Ahora bien, si hay una compresión de la información, esto tiene como consecuencia una

“aceleración”, y por lo tanto, que no haya tiempo para la reflexión ni para la linealidad. Es por ello que en tiempos de la transmisión de la información en tiempo real “ (…) la cultura se vuelve efímera”. Por todo lo anterior, Lash considera que “ (…) la teoría de los medios es el paradigma de la forma de pensar la sociedad de la información actualmente.” Por eso es que hay que pensar en términos de información y no en términos “narrativos ni discursivos.” En el caso de las películas digitales se cumple el mismo argumento que en las analógicas con respecto a la velocidad, lo que importa es la cantidad de datos transmitidos al espectador, la información, el flujo. Ahora ya no hablamos de una velocidad que se transmite en un sensor analógico sino que hablamos de velocidades capaces de trabajar mediante los más potentes microprocesadores. Recordemos que en la era de la información, el mensaje es el byte. Siendo así, la generación de shocks debido a la velocidad con la que nos llega la información de una película digital será muy superior a la de una analógica.

La simulación en el cine digital produce shocks estéticos fuertes

Como ya hemos visto, el montaje es el principio básico en el cine, desde el analógico hasta el digital. Desde *El viaje a la luna de* Melies hasta *Mad Max-Fury Road* (Miller, 2015). El montaje a pesar de ser un principio fragmentador, depende de la tecnología de la época. Antes era cortar y copiar fotogramas del rollo o cinta fotográfica. Ahora, en el cine digital se presenta un nuevo *status* en el montaje. Uno donde “ (…) los cineastas digitales tienen un control total de la imagen mediante la generación o la transformación digital de la misma. Y esto sólo significa que la historia, (…) tiene una importancia menor que nunca.” (FCJN, 55) El cineasta de hoy ya no crea *ex nihilo*, es decir, ya no se basa en el registro fotográfico sobre la realidad, sino que

crea a partir de bases de datos, de almacenes de información digital ya desarrollada o generada expresamente para una película. Y es aquí donde recordamos la máxima que Benjamin adjudica al cine: “una vez no es ninguna y donde lo que hace que se genere el principio del montaje es “el juego” y el “desentendimiento”. Pues el cine “ (…) *sirve para ejercitar al ser humano en aquellas percepciones y reacciones que están condicionadas por el trato con un sistema de aparatos cuya importancia en su vida crece día a día*.” (OAE, 56) Este juego puede ser visto como las *operaciones* de “selección” y de “composición” (LN, 118) de las que habla Manovich. Con estas nuevas potencialidades del software, el cine se ha transformado tal como profetizo Valéry. Al ya no basarse el cine en la realidad, sólo le queda basarse en lo que registraba esa realidad. Es decir, “ (…) frecuentemente las secuencias compuestas simulan una toma del cine tradicional. Esto es, se ve como algo que toma lugar en un espacio físico real y filmado por una cámara real.” (LN, 131) Es el caso de *Star Wars: Episode 1* (Lucas, 1999) la cual fue hecha en un 95% en computadora. En la era digital, el montaje mismo ha cambiado, pues antes el montaje consistía en “ (…) simular un solo espacio a través de una temporalidad- un tiempo basado en diferentes tomas- pero ahora se ha logrado un resultado similar sin el montaje. Es decir, en la composición digital los elementos no están yuxtapuestos sino mezclados, con sus límites borrados más que a la vista.” (LN, 145) El montaje ha dejado de ser montaje en el cine digital, se ha transformado gracias al software. Ahora se da pie a la animación, pues mientras el cine análogo “ (…) se basa en fotografías”, las cuales “ (…) son un producto terminado, por ello no hay gran flexibilidad para alterarlas.” (FCJN, 59) El cine digital las altera “ (…) para poder componerlas con otros elementos visuales variados, especialmente construidos de la nada mediante la animación digital.” (FCJN, 59) Es así como se crean los nuevos objetos del cine digital. Esta alteración, esta “ (…) maleabilidad de la imagen desde la imagen misma es lo que

determina qué se puede hacer como cine.” (FCJN, 59) Con el cine digital se da una inversión entre trama e imagen, ahora es ésta quien determina la trama y no al revés. En este cine las imágenes son simulaciones de las simulaciones del cine analógico. Por ello el shock que nos provocan ya no es débil sino fuerte. El cambio de lo analógico a lo digital hace también que el flujo de información sea mucho mayor en éste que en aquel.

CONCLUSIONES

Con el cine analógico se decreta definitivamente la muerte del aura en la obra de arte, su carácter reproductible le permite crear y modificar una y otra vez las imágenes que requiere. A su vez, con el cine digital se decreta la muerte de lo narrativo. Lo cual no significa que las películas ahora muestren entidades abstractas digitales yendo y viniendo sin ningún sentido, sino simplemente que los cineastas han entendido perfectamente el mensaje del medio cinematográfico: abrirnos de lleno a la ilusión estética tecnológica.

Las nuevas formas tecnológicas en las que vivimos hacen que la información se comprima, lo que tiene como consecuencia en el cine que la imagen se vuelva plana en su totalidad. Lo cual quiere decir, que lo narrativo deja de importar definitivamente. El *mensaje* ahora es el byte, código binario que puede ser procesado a velocidades nunca antes conocidas. Si se transforma el medio se transforma la función del mismo. Por ello, si el cine fue usado

alguna vez para contar historias, es porque su soporte fotográfico no permitía mostrar de lleno su potencialidad. Aquí sólo se pueden dar shocks estéticos débiles. Pero con el cine digital queda claro que la función actual del medio cinematográfico es generar ilusiones estéticas de carácter tecnológico, capaces de generar shocks estéticos fuertes en tres sentidos: por su velocidad, esto en medida del flujo visual de alta definición que nos hacen percibir, por su esencia compositiva y maleable, que hace que dichas ilusiones ya no sean la fenomenalización del concepto, sino una simulación de segundo grado que nos lleva a la fantasía, y sobre todo por su duración efímera.

El cine digital ha superado el ideal mimético de las artes plásticas, ya ni siquiera necesita basarse en un objeto para imitarlo, crea todos los mundos posibles. Es un cine que deja en coma a la imaginación y que permite entrar de lleno en la era del shock permanente. La necesidad de nuevos estímulos que el cine venía a satisfacer según Benjamin ha sido sobrepasada. Hay un exceso de ilusión digital que hay que entender como el afán del director y de su equipo de mostrarnos absolutamente todo, no dejando lugar a que el espectador se interese por la historia. Sin embargo, para muchos la ilusión digital se ha vuelto desilusión en un sentido, pues ya todo se nos muestra, ya no hay misterio.

El cine de hoy es el cine 7d, cómo pensar en cualquier cosa si tenemos literalmente a un dragón chino encima de nosotros. Ahora las imágenes en movimiento no están hechas para narrarnos historias, sino para experimentarlas. Es por ello, que el cine tecnológico a lo que nos lleva no es a tener una experiencia de la ilusión sino a una experiencia con un mundo hiperreal

que va más allá de mostrarnos las cosas como son. Es el cine del detalle, de eso que jamás podríamos captar sensorialmente a nivel normal. El logro del cine tecnológico es un gran avance y no menor, mostrarnos fantasía. El cine de hoy es el cine de lo barroco, de la exageración de la imagen, de la marea visual, la cual, como señala Benjamin nos arrastra como una ola.

BIBLIOGRAFIA

M = Aristóteles, *La metafísica*, Trad. de Valentin García Yebra, Gredos, España, 2001.

P= Aristóteles, *Política*, Gredos, España, 1988

PVM = Baudelaire, Charles, *El pintor de la vida moderna*, Visor, España, 2000.

ES = Benjamin Walter, *Ensayos escogidos*, Ediciones Coyoacán, México, 2008.

WC2 = Bazin, A., *What is Cinema?* Vol. 2, University of California Press, California, 2005.

OAE = Benjamin, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Trad. de Andrés E. Weikert, Ítaca, México, 2003.

AP = Benjamin, Walter, *El autor como productor*, Ítaca, México, 2004.

IT = Carrera, P., *Andrei Tarkovski, la imagen total*, FCE, Buenos Aires, 2008.

FCJN = Carrillo Canán, Alberto, *Fotografía, cine, juegos digitales y narratividad. Estudios sobre la sensibilidad novomediática*, Ítaca, México, 2013.

SE = Debord, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Naufragio

FC = Eisenstein, Sergei, *La forma del cine*, Siglo XXI, México, 2010.

SC = Eisenstein, Sergei, *El sentido del cine*, Siglo XXI, México, 2010.

HFF = Flusser, Vílem, *Hacia una filosofía de la fotografía*, Trillas, México, 1990.

LTR = Fodor, Jerry A., *The Language of Thought Revisited*, Oxford University Press, 2008, USA.

LE = Hegel, *Lecciones de Estética*, Ediciones Coyoacán, México, 2005

FE = Hegel, F*enomenología del espíritu*, FCE, México, 2002.

VB = Grave Tiradado, Crescenciano, *Verdad y belleza. Un ensayo sobre ontología y estética*, UNAM, 2002.

LNM = Manovich, *Language of new media*, The MIT press, E.U., 2001

CMC = Mc Luhan, Marshall, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, España, 2009.

PYC = Metz, *Phsichoanalisys and cinema,* The imaginary signifier, The McMillan press, Hong Kong, 1983.

NT = Nietzsche, *El nacimiento de la tragedia*, Alianza, España, 2000.

GC = Nietzsche, *La gaya ciencia*, Editores Mexicanos, México, 2004

SUHPV = Nietzsche, *Sobre la utilidad y los perjuicios de la historia para la vida*, Alianza, España, 2009.

MV = Plantinga, *Moving Viewers*, University of California Press, Inglaterra, 2009.

T = Platón, *Teeteto*, Trad. de J. Calonge Ruiz, Gredos, Madrid, 1981.

PC = Ruiz, R., *Poetics of Cinema*, Editions Dis Voir, Francia.

IE = Sánchez Vázquez, Adolfo, *Invitación* a *la Estética,* Grijalbo, México, 1992

PECAM = Shimamura, Arthur, *Psychocinematics-Exploring Cognition at the movies*, Oxford University press, E.U., 2013

ET = Tarkovski, *Esculpir el tiempo*, UNAM, México, 2009.

ETA = Trueba, Carmen, *Ética y tragedia en Aristóteles*, Anthropos, México, 2004.

ST = Vattimo, *La sociedad transparente*, Paidos, España, 1989.

SS = Villoro, Luis, *La significación del silencio y otros ensayos*, UAM. México, 2008.

MMB = Walton, Kendall, *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, 1990, USA.