

Abril de 2009

Cine contemporáneo: la autoconciencia del simulacro

José M. Santa Cruz G.¹

Facultad de Artes

Universidad de Chile

En las últimas tres décadas la producción cinematográfica ha estado sumergida en profundas transformaciones, tanto en sus formas de comercialización como de recepción y construcción, en lo que podríamos definir como una reconfiguración del campo cinematográfico, que tendrá sus particularidades y rendimientos diferenciados dependiendo de la ubicación en el mapa geopolítico de la producción cinematográfica. A su vez, la teoría en sus diferentes disciplinas o estrategias de enunciación, ha intentado abarcar y conceptualizar este proceso en conceptos como post-imagen, post-cine, fragmentación, multiculturalidad, la separación entre el cine-museo y el cine-espectáculo, etc. Este artículo pretende ensayar desde la teoría del cine (no de la teoría práctica cinematográfica) una reflexión que dé cuenta de esta imagen que se disemina y multiplica por diferentes formatos de recepción y construcción, en la categoría de Imagen-Simulacro. Una imagen que pone en suspenso la densidad del movimiento y el tiempo, para privilegiar su construcción significativa en los conceptos de Apariencia y Simulación.

¹ Licenciado en Cine de la Universidad ARCIS (2005) y Magister en Historia y Teoría del Arte de la Universidad de Chile (2008). Se ha desarrollado tanto en la realización y reflexión cinematográfica, de artes visuales y la producción cultural. En el ámbito académico participó en el "Primer Encuentro de Estudiantes de Historia y Teoría del arte y Estética", en la Universidad de Chile (2007), con la ponencia: *El Gusto por lo Bello; los escritos de arte en la revista Zigzag a principios del Siglo XX*, el que fue publicado en la Revista Punto de Fuga N°3. En el "Congreso Ciencias, tecnologías y culturas. Diálogo entre las disciplinas del conocimiento. Mirando al futuro de América Latina y el Caribe", en la Universidad de Santiago de Chile (2008) con la ponencia: *La voluntad de realidad del cine chileno*. También escribió el texto curatorial de la exposición de artes visuales "La pequeña batalla de Chile", en la Biblioteca de Santiago (2008). Actualmente prepara la investigación: *Imagen-Simulacro, estudios de cine contemporáneo*, que alterna con la escritura del ensayo: *100 años de ruina; negociaciones teóricas del cine chileno*.

Apariencia y simulación

El pensar cinematográfico habitó dos grandes problemas en su devenir, que influenciaron las lecturas y categorizaciones de infinidades de filmes, generando un universo referencial que se relacionó con ambas cuestiones, algunas pocas veces directamente y, las más comunes, las utilizaron como soporte naturalizado para determinar su condición ontológica y estética, de lenguaje y semiótica o industrial y sociológica. También serán la plataforma para fuerzas subterráneas que se evidenciarán en movimientos o líneas de desarrollo histórico de su producción. Y por último, son el motor necesario para su estrategia y operación de significación. El movimiento y el tiempo, trabajados por Gilles Deleuze en sus estudios cinematográficos, cruzarán cada una de las reflexiones que se planteen a propósito de lo cinematográfico.

El movimiento será lo primero que se haga visible en la imagen cinematográfica, “No es casual que en la cinta de Louis Lumière, *Le Dèjeneur de bébé* o *Bébé mange sa soupe* (1885), con Auguste Lumière, su esposa e hija, fuese el movimiento de los árboles lo que más impresionó al espectador.”² El hecho que relata Lotman en sus estudios de semiótica del cine, es índice para entender las implicancias que tendrá el movimiento en lo cinematográfico. Deleuze encontrará en esto, el primer estadio de lo cinematográfico, relacionado con las kinoestructuras y psicomecánica. La imagen de esto sería el “autómata espiritual”, que nos posibilitará dos cosas.

Por un lado, es el gran autómata espiritual que señala el ejercicio más elevado del pensamiento, la manera en que el pensamiento piensa y se piensa él mismo, en el fantástico esfuerzo de una autonomía. (...) Pero, por otro lado, el autómata es también el autómata psicológico, que ya no depende del exterior porque es autónomo pero también porque está desposeído de su propio pensamiento.³

² LOTMAN, Yuri M. *Estética y Semiótica del Cine*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1979. 118p.

³ DELEUZE, Gilles. *La imagen-tiempo, estudios de cine II*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2001. 349p.

Abril de 2009

Esto transformaría a la imagen-movimiento, en el estadio en que la densidad de lo cinematográfico estaría en acceder reflexivamente al automatismo espiritual, entendiendo los procesos socioculturales vividos en la modernidad. Cuando acontece la emergencia del espesor del tiempo, existe un quiebre en la imagen cinematográfica, en la cual el pensamiento ya no puede pensarse separado de su contexto y el cuerpo del autómatas es violentado por la subjetividad que se aloja como perturbación en él. Esto permitirá una imagen que posee el presente, el pasado y el futuro de sí, mientras el sujeto acontece desolado en la inmensidad de ese tiempo acumulado. Quizás en una imagen que describe Albert Camus en *La Peste*, nos permita graficarlo.

Pregunta: ¿qué hacer para no perder el tiempo? Respuesta: sentirlo en toda su lentitud. Medios: pasarse los días en la antesala de un dentista en una silla inconfortable; vivir el domingo en el balcón por la tarde; oír conferencias en una lengua que no se conoce; escoger los itinerarios del tren más largos y menos cómodos y viajar de pie, naturalmente; hacer la cola en las taquillas de los espectáculos, sin perder tu puesto, etc., etc...⁴

Que el cine nos posibilite pensar la gravedad del tiempo, nos posibilita también acceder a la verdad, según Deleuze, “toda verdad es verdad del tiempo”. No obstante, lo interesante para nosotros radica en que para que emerja la imagen-tiempo, ésta debe generar una separación e independencia entre imagen y sonido, lo que daría forma primariamente a la imagen-cristal. Este es un cisma dentro de la imagen que quiebra la relación mimética entre sonido (en particular la música) e imagen, construyendo un tiempo que habita otra dimensión de sí. Ahora bien, Deleuze suma a este quiebre la capacidad del tiempo de doblar el presente y el pasado puro de la imagen, construyendo una imagen del tiempo para un cuerpo cotidiano, extrañado de toda narratividad cinematográfica⁵.

⁴ CAMUS, Albert. *La Peste*. Santiago, Editorial Six Barral, 1985. 24-25pp.

⁵ DELUEZE, Gilles. *Op cit.* 251-270pp.

Abril de 2009

No obstante, faltará un último elemento para posibilitar la densidad del tiempo, si lo cinematográfico tendría una relación privilegiada para pensar la verdad, también la tendrá para acceder a “lo falso”, en una especie de operación fenomenológica, ya que se pierde la relación necesaria de los elementos que la propia imagen contiene, por ejemplo, en la utilización del *falso raccord* o los cortes irracionales, en los personajes “falsarios”, como los que habitan en los filmes de Jean-Luc Godard, entre otros. Esto deshace la relación entre espacio y tiempo, supuesta “verdad” de la narración cinematográfica, que había sido necesaria para el desarrollo de la imagen-movimiento. Uno de los cineastas que encontrará especial atención para Deleuze, será el japonés Yasujiro Ozu en las posibilidades de pensar el tiempo en esta dimensión.

La imagen tiempo es el correlato del opsigno y el sonsigno. Nunca se mostró mejor que en el autor que se anticipó al cine moderno, antes de la guerra y en las condiciones del cine mudo de Ozu: los opsignos, los espacios vacíos o desconectados, se abren a las naturalezas muertas como pura forma de tiempo.⁶

En esta somera descripción del extenso y denso trabajo reflexivo de Deleuze, que no pretendemos desmembrarlo en profundidad sino utilizarlo como punto de partida, será en la figura de Ozu que encontraremos, un ejemplo, del gran aporte de la perspectiva de análisis que inaugura. En la idea de que no hay nada que no contenga lo cinematográfico desde sus inicios, sino que demora en develarse, se esconde o maquilla para ser otro, habitando como potencia. El cine contenía al tiempo pensado por Deleuze, a pesar de estar en la dictadura del movimiento, de la acción y reacción de los cuerpos. Así el movimiento se contenía en el tiempo, más allá de estar bajo los dictámenes del pensamiento, de la presencia del pasado, el presente y el futuro en el cuerpo de la acción. De esta forma consideramos que el simulacro habitó las fauces de lo cinematográfico desde sus albores.

Describimos esto no sólo con ánimo de marca un contexto de validación escritural, sino para exponer la estrategia discursiva deleuziana, desde la cual queremos pensar y

⁶ DELUEZE, Gilles. Op cit. 362p.

Abril de 2009

ensayar la imagen-simulacro, asumiendo los vacíos y problemas no resueltos que esto provoque en relación al cine contemporáneo. Dimensiones de una imagen que en tiempos ulteriores tendió a su transparencia para privilegiar el movimiento en el cine clásico y el tiempo en el cine moderno. Y que ha emergido desde la potencia de la imagen técnica digital, que inicialmente pensamos privilegia a la apariencia y la simulación como condición contemporánea de lo cinematográfico. Pero, ¿por qué la apariencia y simulación sería una condición agrupadora en el cine?, sino contendría particularidad alguna en un sentido ontológico, de lenguaje o de particularidad receptiva.

Pensamos la respuesta a esto en el concepto de apariencia que Georg W. F. Hegel trabaja en la *Fenomenología del espíritu*, el cual lo dispone como la necesaria mediación que crea la el espíritu (la sustancia o la cosa) para dejarse ver, para acontecer en el espacio de la realidad. La apariencia es una imagen del espíritu que se separa de ella y que en definitiva se independiza para habitar en la realidad y, por ende, se transforma en la primera mediación de la experiencia, dicha mediación es una construcción discursiva que el espíritu haría de sí mismo como estrategia de presencia, una estrategia que no puede sino ser, por un lado, una forma de negación de la experiencia, ya que no podemos experimentar su densidad en sí sino su construcción discursiva, es decir, su imagen. Por otro lado, y en dependencia a lo mismo, la apariencia es lo otro de la experiencia, pero en tanto otro es el lugar para poder acceder a dicha negación de la experiencia como el rastro único de esa misma experiencia.

Hegel entiende a la apariencia como la única lógica posible para pensar “un nosotros” o una colectividad, ya que justamente la apariencia de lo humano es la construcción del yo para el otro, la apariencia la podemos entender entonces como el espacio de reconocimiento, relación y conexión con la experiencia del otro pero en su negación, es decir, como pura construcción. La apariencia entonces resulta de la negociación entre dos sujetos y no del sujeto en sí sino de su imagen. No obstante esto, es una mediación que es necesariamente inmediatizada para acceder a la idea de experimentar al otro y, por ende, pensar un nosotros, éste movimiento de naturalización traerá consigo un estado de lenguaje precario, en el sentido en que habita muy cerca del

Abril de 2009

yo y muy lejos del otro. El cine posibilita justamente acceder a este estado precario de la imagen del yo y la cosa, ya que lo distancia para hacerlo aparecer como pura imagen.

En *El origen de la tragedia*, Friedrich Nietzsche, entiende la apariencia en cierta sintonía, a su pesar tal vez, con el pensamiento hegeliano, ya que ésta es el lugar donde el humano se ejercita para la vida, interpretar, divaga y contempla. Donde el arte, es el lugar para el acceso de dicha potencia de las imágenes, como primera capa de una segunda realidad, la cual debería estar en manos de los filósofos. La apariencia se transforma en un lugar de fascinación, de ensoñación, donde lo humano experimenta conjuntamente la belleza y la fealdad. En esta apariencia la subjetividad encuentra otro en el cual se identifica, ya que rescata su condición individual. Esta diferencia será la distancia necesaria para entender lo apolíneo y dionisiaco dentro del texto, donde el primero es el lugar de la apariencia y el segundo es el lugar de la experiencia, lo que difuminará los límites del yo con el del otro, que Nietzsche entiende que se reúnen en la tragedia griega. Este reconocimiento del yo, estará determinado entonces por una concepción del mundo como voluntad y representación, extrayendo la condición metafísica, el mundo queda como representación, en esta acontece la apariencia como imagen del yo y como imagen del mundo. ¿Qué implicaría esto en lo cinematográfico?, que consideraremos las formas del aparecer como una construcción discursiva y representacional, por tanto asumiremos que existen estrategias, puntos de tensión y confrontación, en la propia imagen cinematográfica, más allá de su narración interna y en relación a todas las otras imágenes que componen el filme.

Por su lado, cuando referimos el concepto de simulación, no lo entendemos como todo el pensamiento desarrollado e influenciado por Jean Baudrillard, sino a la operación misma que el accionar cinematográfico hace en su despliegue de significación, el cine simula tanto el movimiento y el tiempo de Deleuze. La simulación y la apariencia son los dos elementos que posibilitan lo cinematográfico y de esta forma ambos los entendemos por construcciones, si la apariencia niega la experiencia, la simulación niega el yo para transformarlo en otro de sí mismo, una imagen-simulacro.

Abril de 2009

Con la operación de la imagen técnica digital⁷, que anula cualquier relación con su referente (la última esperanza de que estuviéramos frente a una experiencia del otro en tanto espíritu o sustancia), ésta deja expuesta la presencia como construcción, como discurso, en el contexto de lo que algunos autores han entendido como el triunfo de la estética en la realidad⁸. Esto no implica, que la imagen digital sea quien introduzca la apariencia y la simulación en lo cinematográfico ni en la realidad, sino que hace evidente algo que estuvo como fondo oscuro del movimiento y el tiempo.

Es en este punto que pensamos la condición material del cine, como la relación entre la forma de perturbación del cine como aparecer y las condiciones de construcción en la simulación. La simulación en la imagen cinematográfica hace que la apariencia se nos presente como un corpus virtual compuesto por la reunión de muchas imágenes y no como un fotograma aislado, desde esta medida no acontece ni como fotografía ni como cuadro, lo que hace ingresar en el análisis de dicha imagen su tiempo y su movimiento particular. Por ende, será necesario ensayar en qué medida la imagen cinematográfica gobernada por la apariencia configura un nuevo estado de la imagen.

Imagen-Simulacro

Si planteamos que existe algo así como la imagen-simulacro en el desarrollo cinematográfico, posterior a la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, será necesario hacernos de un recorrido histórico para contextualizarlo. Como entendemos el simulacro, es muy lejos del engaño al ojo, más conocido como *trompe l'oeil* y las posibilidades que a través de este juego óptico se genere en la significación. Por lo contrario, lo entendemos como parte de un recorrido de las artes, decimos recorrido y no tradición o historia pensándolo justamente a distancia de un quehacer normativo propio de una tradición y que nos engloba el problema no en un estilo o forma particular, sino en una forma de acceder al arte. En nuestra premisa inicial planteábamos que para la operación cinematográfica, la simulación era fundamental en su relación con la

⁷ Entendemos lo digital, como el estado en que la construcción de la imagen es dependiente de un sistema binario de codificación numérica, que elimina la relación directa entre fotograma y referente, estableciendo una mediación abstracta inteligible por la visión.

⁸ MICHAUD, Yves. El arte en estado Gaseoso. México D.F., Fondo de Cultura Económica, 2007.

Abril de 2009

apariencia, para hacer verosímil dicha premisa, debemos atender el padecer del efecto Pigmalión en la operación cinematográfica.

En su texto *Simulacros, El efecto Pigmalión; de Ovidio a Hitchcock*, Víctor I. Stoichita nos invita a pensar al cine y al audiovisual en general padeciendo el efecto Pigmalión.

La imagen-movimiento (...) vive el antiguo desafío lanzado por Ovidio (la animación del simulacro) de manera muy aguda, de tal forma podríamos hablar del *complejo de Pigmalión* al referirnos al séptimo arte.⁹

Si bien en dicho texto, el autor no ahonda en esto y tiende ser más bien una interpelación lúdica al lector, ya que su interés está radicado en la tematización del simulacro en ciertas obras de arte, encontrando su obstinada permanencia dentro de la historia de la mimesis, donde el platonismo no lo borró del mapa ni la Modernidad lo descubrió. No obstante, pensar la operación cinematográfica padeciendo para su funcionamiento la condición de Pigmalión, nos distancia de la idea del espejo fotoquímico que nos proponen autores como Zunzunegui¹⁰ y lo pone en sintonía directa con el desarrollo de la Modernidad como creadora de máquinas de simulacros. “Desde la perspectiva de la historia de las ideas estéticas, el simulacro proclama el triunfo de los artefactos-fantasmas y marca la crisis de la concepción de la obra como imitación de un modelo”.¹¹

El concepto de simulacro que trabaja Stoichita en el inicio de *Simulacros*, nos dispone frente a dos concepciones agrupadoras para acceder a la bifurcación de la representación occidental. Por un lado está la copia, la que se alinea en la búsqueda mimética, es decir, construir imágenes a semejanza del mundo y traerlas al espacio de la representación, como un espejo de sí mismo. Entonces copia, mimesis y espejo, serán

⁹ STOICHITA, Víctor I. *Simulacros, El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Madrid, Ediciones Siruela S.A., 2006. 261p.

¹⁰ ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid, Ediciones Cátedra S.A., 1989.

¹¹ STOICHITA, Víctor. *Op cit.* 13p.

Abril de 2009

conceptos claves para entender al arte en su tránsito a la copia perfecta de la realidad. Por otro lado, tenemos la simulación, que se encamina en la dotación de la condición de existencia a un objeto inanimado, a través del movimiento y un tiempo particular, dicha existencia al presentarse como otro encuentra sus operaciones de significación, como un fantasma de lo otro. Entonces simulación, existencia y fantasma, serán conceptos claves para entender el arte en su interacción paralela con la realidad.

Ya Platón, en un pasaje muy comentado del *Sofista*, llamaba la atención sobre una fisura esencial, al referirse a dos maneras de fabricar imágenes (*eiolopoiké*). El arte de la copia (*eikastiké*) y el arte del simulacro (*phantastiké*). A partir de Platón, la imagen-*eikon* (la imagen-copia) se ve sometida a las leyes de la mimesis y atraviesa triunfalmente la historia de la representación occidental, mientras que el estatuto de la imagen-simulacro (*phantasma*) se caracteriza por ser fundamentalmente borroso y por estar cargados de oscuros poderes.¹²

Esta apuesta que establece Stoichita no deja de ser estimulante, el autor nos dispone que cada una de las entradas al arte occidental, estará depositada en dos mitos griegos, por un lado, la imagen-copia se resolverá en el mito de *Narciso*, aquel joven que frente a su reflejo en el agua se enamoró de su imagen, mientras el mito de *Pigmalión* se acusa como depositario de la imagen-simulacro. En este *Pigmalión* se encuentra profundamente decepcionado de las mujeres, por ello decide construir una estatua de marfil con la imagen de una mujer perfecta y que despertó en él una profunda pasión por ella. Pigmalión decide rogarles a los dioses para que le dieran vida y éstos a cambio de algunos sacrificios se lo concedieron. Una de las particularidades arrojadas al simulacro, “es ser un ente intermedio, un objeto ambiguo entre cuerpo y alma”¹³. Es decir un objeto que existe, dotando al objeto de dos elementos fundamentales como decíamos el movimiento y el tiempo, no así la sustancia o espíritu (alma).

La operación del simulacro cinematográfico, a diferencia del mito griego, es que se basa en lo que muchos experimentos allá por el siglo XIX intentaban develar como

¹² Ibid. 11p.

¹³ Ibid. 12p.

Abril de 2009

post-imágenes¹⁴, es decir, las imágenes que se producen a causa del movimiento de una o más imágenes que logran componer una imagen diferente de estas dos imágenes o más, es el caso del famoso taumatropo (*thaumatrope*), que era un círculo con un dibujo en cada lado y cuerdas en ambos extremos que al retorcerlas permiten hacer girar rápidamente el círculo al tirar de ellas. La más famosa de las imágenes creadas por éste es “el pájaro enjaulado”. Estas post-imágenes se crean por un proceso retiniano que está asociado a la percepción de varias imágenes en un espacio de tiempo determinado que constituyen una sola imagen.

(...) la preeminencia de la postimagen permitía concebir una percepción sensorial aislada de vínculos necesarios con referentes externos. La postimagen –es decir, la presencia de una sensación en ausencia del estímulo- y sus modulaciones posteriores suponían una demostración práctica y teórica de la visión autónoma, de una experiencia óptica que era producida por y en el interior del sujeto. En segundo lugar, aunque igualmente importante, se halla la introducción de la temporalidad como un componente insoslayable de la observación.¹⁵

Aquí radicarán los dos aspectos fundamentales en el caso del cine, el tiempo de sucesión de los fotogramas permitirá llegar a una continuidad de los sucesos internos de estos fotogramas, y de esta forma encontraremos la (posibilidad de) unidad del movimiento de los cuerpos, la luz, los objetos, etc. y el segundo aspecto será que la imagen del cine aparece en su sucesión, desde un proyector y en una visión autónoma, sin un vínculo necesario con un referente. El cine no dota a un objeto de movimiento y tiempo, tampoco a las imágenes que están contenidas en el rollo cinematográfico o en los datos de la banda digital, sino a una imagen abstraída de ambos, a una sombra, a un fantasma. Componiendo una imagen-fantasma, esta imagen abstracta que se construye desde la sucesión del primer fotograma de un plano hasta el último fotograma de ese mismo plano en un espacio determinado de tiempo y a una velocidad determinada.

¹⁴ CRARY, Jonathan. *Las técnicas del Observador: Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia, Cendeac, 2008.

¹⁵ *Ibid.* 134p.

Abril de 2009

La imagen-simulacro que devela la imagen digital en la producción cinematográfica, sería la autoconciencia de la post-imagen por sobre el movimiento y el tiempo, pero a su vez, sigue conteniendo la simulación de movimiento (continuidad de acción) y el tiempo de transcurso de la acción, del objeto, cuerpo, luz, etc. La efectividad de la imagen-simulacro perceptivamente es que no sea percibida en tanto simulacro, ya que se juega en la animación de figuras inanimadas, dotarlas de existencia. Esta existencia cinematográfica está relacionada, en la relación motriz-temporal de los componentes de la imagen en su condición de aparición, entonces la existencia deja de ser parte de la experiencia, para ser una construcción discursiva, un artefacto.

Exaltación Significante

La imagen-simulacro es aquello que hizo de la apariencia y la simulación su potencia discursiva negando la predominancia automática del cuerpo o su densidad temporal en la imagen, borrando su particularidad psicológica o portadora de una subjetividad. Si Deleuze piensa en Ozu, como anticipador de la imagen-tiempo, Georges Méliès lo podremos pensar como anticipación para pensar la gravedad de la imagen-simulacro. Méliès nos presenta el cuerpo humano como excusa para el trucaje visual, ausentándolo de la propia imagen, para esto será fundamental el tiro de cámara y el ejercicio visual que se sustenta sobre la base de la paridad de los objetos en la imagen. En *L'Impressionniste fin de siècle* (1899) el cuerpo de la bailarina y el mago se desvanecen, se convierten en papeles picados o en humo, el cuerpo realiza su imposible y así mismo se evidencia en su condición fantasmagórica, lo mismo podemos encontrar en *Le Diable noir* (1905). El cuerpo acontece como intercambio fantasmagórico en relación a su propio contexto, desconstruyendo la coherencia visual del mismo, estableciendo un nuevo régimen de causalidad, el que no hace distinción de los elementos que administra. Donde una silla puede ser muchas sillas como un cuerpo puede ser papel picado, y sus rendimientos como significantes estarán en relación a las posibilidades estructurales de lo cinematográfico.

Abril de 2009

Esto ya venía anticipándose en el imaginario simbólico desde mediados del siglo XIX, en la novela *L'Eve future*, de Villiers de L'Isle-Adam (1885), existe una proyección lumínica en una tela blanca de la imagen de una mujer, que el relato original define como “la luminosa y transparente imagen de una joven mujer, verdadera estatua de carne, una *Venus Victrix*, real como ninguna palpito jamás sobre esta tierra de ilusiones”.¹⁶ Escena similar que posteriormente nos describe en otra novela, esta vez de Julio Verne, *Le château des Carpates* (1892), donde un joven que entra a una sala a matar a un científico y rival, es detenido por la imagen fantasmal de su amada que ha sido proyectada por un aparato tecnológico sobre una tela dispuesto por el mismo que iba a matar, el joven detenido por la presencia fantasmal de su ama queda atraído por su imagen, “Sus ojos estaban fijos en el joven conde, le penetraban hasta el alma. Era imposible que Franz no fuera visto por ella, y, sin embargo, Stilla no hacía ningún gesto para llamarle...”¹⁷ ambos relatos han sido relacionados como premonitores para la experiencia cinematográfica, la imagen fantasmal de la estatua mujer en el primer caso y en el segundo de la mujer amada.

Ambos relatos piensan la proyección de la imagen en la misma dirección fantasmal o espectral, que suscitan las reflexiones de Stoichita, la imagen cinematográfica se desvanece a la entrada de la luz en la sala oscura, pero también puede “penetrar hasta el alma”. Esta doble condición es la que encierra la simulación de lo cinematográfico, el padecimiento de su apariencia nos dispone a su desvanecimiento. Lo humano en lo cinematográfico es fantasmal y espectral, pero también es, si seguimos el impulso stoichitano, muerte y resurrección. Porque en su operación mata la relación con el modelo o referente como experiencia y resucita como el espectro de dicha experiencia, pero en su negación, como existencia sin “alma”. Para esto, al igual que Stoichita, sugerimos la secuencia de transformación de Madeleine en la película *Vertigo* (1958) de Alfred Hitchcock como un lugar privilegiado por entender esta idea, donde podremos encontrar hasta una triple simulación, *actriz-Madeleine-Judy*, todas manejadas por los hilos “fantasmales” del director inglés.

¹⁶ SHOICHITA, Victor I. 248p.

¹⁷ Ibid. 253p.

Abril de 2009

En el filme de Hitchcock la tematización que hace entre muerte y resurrección es ejemplar y marcará líneas definitivas en el suspense fílmico. A modo de contexto, Madeleine es la esposa de un amigo de Scottie, éste último por pedido de su amigo la comienza a seguir por sospecha que tiene de ella, esto continúa hasta que ésta intenta suicidarse en las aguas de un río, él la salva y comienza un amorío. Esta relación tendrá un final trágico en un antiguo templo español, donde Madeleine se suicida de una torre y Scottie no alcanza a salvarla a causa de su padecimiento de vértigo. Éste luego de errar por un tiempo conoce Judy, una humilde secretaria, la cual tiene un parecido único a Madeleine y comienzan una relación, éste obsesionado por la pérdida, la obliga a vestirse y parecerse cada vez más a la difunta. La escena que consideramos pertinente se encuentra al final del filme y en ésta se transforma definitivamente en Madeleine, descubriéndose así el plan del marido, quien contrató a Judy, para deshacerse de su esposa real y la coartada sería Scottie, que la vería suicidarse.

En la escena de transformación, lo narrativo será la construcción del peinado característico de Madeleine¹⁸, no obstante, la operación más interesante será en el tránsito que tendrá el personaje dentro del encuadre. Ella sale del baño de un motel y se detiene en el portal de la puerta donde es iluminada por unos alógenos verdes que están fuera de la habitación, ésta mira a Scottie y su imagen es espectral, es difusa y pareciese estar por desvanecerse, es el fantasma de Madeleine. Cuando ella decide caminar hacia él comienza a tomar ilusión de cuerpo. Este tránsito entre la ilusión espectral de la muerte y la ilusión corporal de la resurrección, es una de las escenas más evidentes del simulacro tematizado, toda la película está en torno a la confusión y construcción de identidades dentro de la propia trama, no obstante, la operación de transformación de Hitchcock no es narrativa, sino material ella pasa desde la condición de espectro visual verde hasta la ilusión corporal con las tonalidades propias de la carne, con el mismo rubor en los pómulos que tenía la escultura que había construido Pigmalión y que tomó vida gracias a los dioses. Aquí lo que está en juego es el tránsito desde la muerte de la propia Madeleine hasta un simulacro de sí, ya que no es ella, sino el personaje que había adoptado para el enrollado plan.

¹⁸ Stoichita hace un profundo análisis del valor simbólico del peinado de Madeleine y como también de un collar específico, que lo relaciona con el retrato de Carola Valdés que sale en el filme.

Abril de 2009

Pero la imagen-simulacro no tematiza el simulacro sino lo hace operativo en su construcción, anula la densidad experiencial de la relación espacial y temporal, en un ejercicio de exaltación significativa. En *Frank Miller's Sin City* (2005) de Robert Rodríguez, los cuerpos tienen una presencia en movimiento y el espacio es afectado por el tiempo y por este movimiento pero a nivel aparental, ya que anula toda densidad tanto del cuerpo como del espacio al suprimir la relación existencial entre ellos, su interacción es posterior y sólo en el espectador. Esta imagen no puede ser entendida en una dimensión de trucaje, sino por lo contrario como producción de realidad y ya no reproducción. Existe un espacio de la simulación de la existencia llevado al extremo, a un límite que se separa del modelo o la referencia, que se aleja para crear otro espacio de significación. No sólo nos referimos a la construcción ficticia del mundo de este filme, sino que en la forma de construcción completa acontece la carencia necesaria de algo que esté frente a la cámara, lo importante no son los actores, sino el espacio que ausentan los actores, el cual podría referir a las páginas de la historieta de Frank Miller, pero ni siquiera ahí, porque lo fundamental está en el fondo verde¹⁹ que permite la operación cinematográfica, el tiempo y el movimiento carecen de espacio donde acumularse, solo les queda el despliegue verduoso de la ausencia.

Y también lo podemos encontrar en el “distanciado” mundo del documental, ese espacio supuestamente intocable donde la realidad y su otro aún pueden convivir con discrepancias pero sin abandonos definitivo. En la serie de documentales *Most evil men in history*, en específico el dedicado a Adolf Hitler de la cadena televisiva Discovery Channel. Éste, como muchos otros documentales, establece el plan programático ideológico de la encarnación de mal absoluto en un individuo, gesto que lo demoniza y glorifica, que “diosifica” la imagen al hacerla contenedora de lo absoluto. En éste los realizadores, a través de técnicas computacionales, recrearon escenas cotidianas de Hitler, registros de la vida que nunca estuvieron, porque nunca fueron hechos. Estos tomaron como referente otros videos filmados del personaje, lo que les permitió no sólo simular su estatura y aspecto bidimensional, sino simularon el volumen

¹⁹ Este es un viejo sistema de trucaje, donde se hace posar, actuar u otro a un cuerpo frente a un fondo de un color unitario, que posteriormente se intercambiará por una imagen de un paisaje, interior u otro cualquiera. Si bien esto ya se ocupaba antes de la aparición de la imagen digital, éste ha transmutado desde un truco a una nueva “realidad”, la pantalla verde o azul es parte de la construcción de realidad digital, fundamental para el sistema binario de composición de la imagen.

Abril de 2009

posibilitando la construcción de una serie de escenas que nos mostraban a un Hitler observador del paisaje germano, hablando por teléfono, entre otros. Hitler deja de tener cuerpo y se transforma en la reconstrucción de una imagen de una imagen, es decir, no existe modelo alguno más que la propia construcción ideológica visual que éste se construyó de sí mismo²⁰. Y desde dicha muerte del cuerpo, acontece la resurrección “pigmálica” de Hitler, no necesita de sí o de un actor para acontecer y cobrar existencia en la simulación de su imagen entre los adoradores de imágenes.

Si los filmes antes descritos, intentan naturalizar su simulacro, al enfrentarnos a la operación formal que nos propone *Dogville* (2003) de Lars Von Trier, encontremos una exaltación de la simulación significativa de lo cinematográfico para desarticular el espacio cotidiano, que era uno de los refugio del cine²¹, y con ello exponerse como puro simulacro. Esto lo logrará principalmente, al hacer habitar a los actores en tanto personajes en una superficie de representación teatral, debido a que los objetos carecen de una pretendida particularidad existencial para transformarse en representación. Esto se ve con claridad en las demarcaciones de las paredes y en el perro que finalmente se hace carne, pero también en la construcción de la banda sonora, que hace presente objetos que carecen de su condición visual. Esta negación de lo visual es una reflexión de la simulación cinematográfica, no en tanto espacio narrativo como se buscó en la imagen-tiempo, sino en la pretendida densidad experiencial del objeto y el sujeto que nos aseguraba la imagen cinematográfica, minando el contexto espacial de identificación y el inconciente óptico de André Bazin, que nos hablaba de una relación no mediada con la realidad. De esta forma, evidencia la simulación en la operación cinematográfica al esconder la apariencia de las cosas, es decir, expone su densidad de construcción. En dicha evidenciación acontece la transparencia que contiene la imagen cinematográfica, explotando las posibilidades de significación desde la conciencia como imagen-simulacro.

²⁰ Ver para esto el caso paradigmático de las películas hechas por la cineasta alemana Leni Riefenstahl y la construcción ideológica propagandística de la Alemania Nazi.

²¹ BENJAMIN, Walter. “Discursos Interrumpidos” La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. [Documento PDF], <<http://www.philosophia.cl/biblioteca/Benjamin/la%20obra%20de%20arte.pdf>>. Escuela de Filosofía, Universidad ARCIS.

Consideraciones finales

Asumiendo los posibles errores y sin pretender agotar el problema, consideramos que la imagen-simulacro nos enfrenta al triunfo de la apariencia de la realidad sobre su densidad experiencial. La apariencia nos propone no sólo un estado de lo visible, sino la posibilidad de pensar un nosotros en Hegel y un mundo como representación en Nietzsche, pero a su vez, sospechamos que existe una doble imposibilidad, la primera en relación a la negación de la experimentación del otro como sustancia o espíritu, por ende, pensar un nosotros sólo puede estar circunscrito al espacio de la representación. Y la segunda, que no es posible el sujeto en sí en el tiempo, sino su pura representación, construcción, imagen, apariencia. La apariencia acontece, entonces, como un todo cifrado que niega la experiencia, a su vez, que nos propone en ella las huellas de la misma, con las cuales se construye la realidad, el mundo de representación nietzscheano. Esto se hará carne en una imagen cinematográfica que trabaja y, en algunos pocos casos devela, su simulacro signifiante para constituir una imagen transparente que exalta su propia simulación y apariencia quebrando su relación con la realidad.