



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

*Función de la antinarrativa en la cultura visual a partir del proyecto
The Tulse Luper Suitcases*

TESIS

Que para obtener el título de
Licenciado en Ciencias de la Comunicación
con especialidad en Producción Audiovisual

Presenta

Ricardo Antonio González Vela

Asesora

Angélica del Rocío Carrillo Torres



Ciudad Universitaria, Cd. Mx., 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*No vemos las cosas como son, vemos las cosas
como somos nosotros.*

-Proverbio talmúdico

A mi madre,
a la confrontación.

a

l

a

c

o

n

f

r

o

n

t

a

c

i

ón

Agradecimientos

Si bien esta tesis fue el fruto de muchas horas de trabajo solitario e introspectivo, el resultado final no hubiera sido posible sin la presencia, directa o indirecta, de muchas personas con las que compartí un poco de mí a lo largo de los últimos dos años.

No obstante, quisiera agradecer especialmente a tres mujeres que fueron pilares de este proyecto.

A Angélica Carrillo, por dirigir la investigación y darme las herramientas teóricas para llevarla a cabo; por contagiarme un poco de su amor por Greenaway y Robbe-Grillet.

A Leticia Suastegui, por ser mi amiga pero también mi mentora; por las pláticas personales y académicas; por los tragos y los libros; por las correcciones y los reconocimientos.

A Maribel Vela, porque es por ella y por nadie más que he hecho lo que he hecho y he ido a donde he ido. Es gracias a ella que hoy estoy aquí, presentando este trabajo ante la Universidad.

Finalmente, quisiera enlistar a los amigos, familiares y docentes que también estuvieron presentes, de lejos o de cerca; con quienes pude conversar, aunque fuera un poco, sobre mi tema y la experiencia de la tesis; y quienes a cambio compartieron conmigo una idea, una referencia o simples palabras de apoyo. Gracias.

Fernando Torres, Norma Alba, Paola Rodríguez, Fryda Pichardo, Estefanía Ramírez, Pablo Santamaría, Eduardo Vital, Luis Ángel Ramírez, Luis Ángel Urbina, Eva Ortiz, Astrid García, Ilse Campos, Rebeca Dávalos, Denise López, David Murra, Luz Grimaldy, Brenda Cervantes, Alejandro Ramírez, Diego Hidalgo, Gladys Vela, Alejandra Vela, Idolina Vela, Rolando Vela, Paola Espinosa, Marcos Márquez, Ernesto Raymundo, Alejandro Núñez, Stéphane Vallée, Romain Chrétien, Sophie Muir, Helen Simpson, Enrique Vela, Julio Horta, Mariana Gándara, Antoine Gaudin y Teresa Castro.

Introducción: La revolución perceptiva - 3

UNO. Relato: necesidad de orden

Aproximación hermenéutica a la interpretación del mundo - 9

- I. La inteligencia narrativa - 11
- II. La triple mimesis - 13
- III. La expresión del tiempo - 21

El vicio - 23

- I. Códigos hermenéuticos - 26
- II. La reescritura, la interactividad - 27
- III. Estructura de las revoluciones narrativas - 30

La ruptura: antinarrativa - 32

DOS. Antinarrativa en el relato audiovisual

Percepción del relato cinematográfico - 37

Elementos antinarrativos en el relato de Peter Greenaway - 41

- I. La empresa narratológica [Análisis de un fragmento de la obra] - 43

Contingencia, función social de la antinarrativa - 76

- I. Aprender a leer - 79

Anexo: Imágenes referidas por el análisis narratológico - 82

*No vemos las cosas como son, vemos las cosas
como somos nosotros.*

-Proverbio talmúdico

A mi madre,
a la confrontación.

a

l

a

c

o

n

f

r

o

n

t

a

c

i

ón

Agradecimientos

Si bien esta tesis fue el fruto de muchas horas de trabajo solitario e introspectivo, el resultado final no hubiera sido posible sin la presencia, directa o indirecta, de muchas personas con las que compartí un poco de mí a lo largo de los últimos dos años.

No obstante, quisiera agradecer especialmente a tres mujeres que fueron pilares de este proyecto.

A Angélica Carrillo, por dirigir la investigación y darme las herramientas teóricas para llevarla a cabo; por contagiarme un poco de su amor por Greenaway y Robbe-Grillet.

A Leticia Suastegui, por ser mi amiga pero también mi mentora; por las pláticas personales y académicas; por los tragos y los libros; por las correcciones y los reconocimientos.

A Maribel Vela, porque es por ella y por nadie más que he hecho lo que he hecho y he ido a donde he ido. Es gracias a ella que hoy estoy aquí, presentando este trabajo ante la Universidad.

Finalmente, quisiera enlistar a los amigos, familiares y docentes que también estuvieron presentes, de lejos o de cerca; con quienes pude conversar, aunque fuera un poco, sobre mi tema y la experiencia de la tesis; y quienes a cambio compartieron conmigo una idea, una referencia o simples palabras de apoyo. Gracias.

Fernando Torres, Norma Alba, Paola Rodríguez, Fryda Pichardo, Estefanía Ramírez, Pablo Santamaría, Eduardo Vital, Luis Ángel Ramírez, Luis Ángel Urbina, Eva Ortiz, Astrid García, Ilse Campos, Rebeca Dávalos, Denise López, David Murra, Luz Grimaldy, Brenda Cervantes, Alejandro Ramírez, Diego Hidalgo, Gladys Vela, Alejandra Vela, Idolina Vela, Rolando Vela, Paola Espinosa, Marcos Márquez, Ernesto Raymundo, Alejandro Núñez, Stéphane Vallée, Romain Chrétien, Sophie Muir, Helen Simpson, Enrique Vela, Julio Horta, Mariana Gándara, Antoine Gaudin y Teresa Castro.

TRES. El relato multimedia

Dinamitar el medio - 91

I. El lugar del espectador - 98

II. La obra de arte total (*Gesamtkunstwerk*) - 101

El usuario y los medios - 105

I. La imposibilidad del texto de desprenderse de su medio - 108

II. Medio y pensamiento - 112

III. Lógica de base de datos - 116

La emancipación de la audiencia - 119

Conclusiones - 124

Bibliografía - 129

Filmografía - 132

Introducción

La revolución perceptiva

La famosa historia sobre la proyección de *La llegada del tren* en 1896 es un rumor: ningún espectador salió corriendo de la sala embargado por el temor de ser aplastado por una locomotora bidimensional. Sin embargo, aunque falsa, la historia tiene sentido: la sociedad de finales del siglo XIX no estaba familiarizada con las imágenes en movimiento; por lo tanto, resulta creíble decir que los recién inaugurados espectadores de cine asumieron que, si una fotografía podía moverse, era posible también que se saliera de la pantalla y les hiciera daño. No obstante, para explicar el paradigma perceptivo y de tratamiento audiovisual no era necesario difamar a la primera generación de la era moderna. Anécdotas verdaderas giran en torno al cinematógrafo de los hermanos Lumière. Por ejemplo, cuando alguien señaló el hecho de que era posible apreciar el movimiento de los árboles en algunas de las tomas presentadas por los inventores durante 1895, contrario a los árboles representados en las pinturas o fotografías hechas hasta ese entonces.

Estos eventos rompieron con el paradigma de lo estático en la representación pictórica. El cine inauguró una civilización visual y una sociedad con una nueva fe en las imágenes y su poder. La modernidad, venida al mundo a partir de la revolución industrial, modificó la forma en que el espectador se relacionaba con la imagen, pues el movimiento añadido a ésta le otorgaba un nuevo sentido de veracidad.

Ocurrió algo similar respecto al factor narrativo que surgía gracias a esta nueva invención. Los relatos ya no sólo eran sugeridos a los espectadores para que ellos los interpretaran a partir de una serie de imágenes; ahora las ideas e historias parecían correr por sí solas frente a sus ojos.

Estas reformulaciones se institucionalizaron rápidamente en paradigmas sobre la composición de la imagen, la lectura que debe hacerse de ella, e incluso las condiciones de proyección de las obras cinematográficas. En consecuencia, se institucionalizaron también estructuras y formas de narración en cine que iban de la mano con dichos paradigmas.

Resultaría nulo hacer un recorrido histórico acerca del cine y la evolución de sus formas visuales y narrativas. En mayor o menor medida, estas formas se han mantenido: relatos clásicos que siguen la estructura aristotélica del orden-desorden-orden, en planos

bidimensionales encadenados por una lógica de causa y efecto. El cine, lejos de ser un medio joven, se ha convertido en un dinosaurio de la representación visual.

Ante esta dictadura mediática, diversos autores se han dado a la tarea de descanonizar al medio cinematográfico y los paradigmas a partir de los cuales se legitima. Esta investigación se interesa por el proyecto multimedia *The Tulse Luper Suitcases* (2004) del realizador galés Peter Greenaway. Este proyecto, que en un principio buscaba conformarse de cuatro largometrajes, una serie de televisión, tres libros, varias exposiciones alrededor del mundo y un sitio web, cuenta la historia de Tulse Luper, un explorador que ha materializado su vida en 92 objetos dispuestos cada uno en una maleta.

La configuración de este trabajo responde a un objetivo constante en la obra de Greenaway: “Tenía la ambición de hacer imágenes cinematográficas tan autosuficientes como una pintura [...] Quería hacer películas que no fueran ilustraciones de textos ya existentes, medios para actores o esclavas de un relato”¹. Desde sus inicios, este realizador ha luchado contra la idea del cine como una institución narrativa. Lo anterior, bajo la premisa de que el medio cinematográfico, tal como lo conocemos, limita su potencial en todos sentidos: desde el cuadro en la pantalla hasta la sala de proyección misma. Por tal razón, Peter Greenaway recurre en su obra a elementos cinematográficos para generar rupturas en la lógica de causa y efecto en la narración. Estos elementos son la materia prima a partir de la cual él configura sus textos; no así el relato y la trama, que se convierten en accesorios para este objetivo mayor.

La imagen como elemento principal en el cine de Greenaway es objeto de diversas tensiones que no sólo irrumpen con el flujo narrativo, sino también con el proceso de percepción de los espectadores. La imagen se vuelve un espacio de tensión que busca mutar las formas narrativas y perceptivas a partir de la división, la multiplicación, la repetición y la bifurcación de las que son presas. Todas éstas son fracturas que tienen por objetivo modificar los hábitos de los espectadores, forzarlos a pensar el cine de otra forma, a poner en duda los sistemas hegemónicos que el cine ha interiorizado y hecho interiorizar.

¹ Traducido de: Peter Greenaway en Paula Willoquet-Maricondi, Mary Alemany-Galway, *Peter Greenaway's Postmodern/Poststructuralist Cinema*, EE.UU., Scarecrow Press, 2001, p. 62

“I had the ambition to make every film-image as self-sufficient as a painting [...] I wanted to make films that were not illustrations of already existing texts, or vehicles for actors, or slaves to a plot”.

Greenaway se rehúsa a configurar audiovisuales cuyo único objetivo sea el de brindar contenido narrativo. Por ello, introduce en un solo plano grandes cantidades de elementos (visuales, sonoros y textuales) que no aportan información al relato; por el contrario, lo interrumpen, lo contradicen, lo desmitifican con la intención de quitarle su veracidad.

Todos estos elementos funcionan conforme a lo que el escritor y cineasta francés Alain Robbe-Grillet nombró **disnarración**,² un recurso narrativo que consistía en negar la lógica dominante del orden que se impone sobre los textos. Puesto que el tiempo no es lineal, de acuerdo con el autor, no tiene sentido seguirle dando esa característica a sus representaciones fílmicas o literarias.

Lo que propone esta investigación es que, en un intento por alcanzar el ideal disnarrativo de Robbe-Grillet y problematizar la sucesión del relato, Peter Greenaway se sirve de la alteración en la pantalla. Al perturbar el paradigma de percepción y representación, el director galés perturba también los cánones clásicos de la narración. Romper con la institución narrativa, al menos para Greenaway, significa también romper con la misma institución del cine.

Bajo esta idea son concebidas *The Tulse Luper Suitcases* como un cine que no está limitado por su propio medio, sino que multiplica los recursos dentro del plano y se materializa fuera de la pantalla, en galerías y libros; un cine que rompe con la dictadura del realizador, pues invita al espectador a participar en su construcción mediante una plataforma en línea que se actualiza constantemente; un cine que supera a la institución narrativa y no recurre al relato mas que para dinamitarlo. En resumen, Greenaway pone en duda la construcción cultural que significa el medio y la idea que de él nace. Lo sustancialmente importante en *The Tulse Luper Suitcases* es la forma (o las formas) que adopta, pues subraya la idea de que el cine se ha quedado en una primera etapa y es momento de pasar a la siguiente.

El lugar que la imagen en movimiento tiene dentro de la Historia surge con la invención de los hermanos Lumière, pero tiene base en el fenómeno cultural y antropológico de la mirada, el cual también ha evolucionado con el paso de los años. Una representación

² Alain Robbe-Grillet, "Order and disorder in film and fiction" en *Critical Inquiry*, Vol. 4, EE.UU. The University of Chicago Press, 1977.

lineal, tanto narrativa como audiovisual, no parece ser ya del todo compatible con el fenómeno de la mirada bajo la luz de la era moderna, pues existe una tendencia cada vez más constante a dudar de toda construcción cultural. Lo que Greenaway propone es deconstruir la institución del cine, siendo éste un reflejo social y cultural de la percepción. El cine es un lenguaje, por lo tanto, moldea el pensamiento de aquel que aprehenda las relaciones que establecen los elementos en pantalla. Es a partir de *The Tulse Luper Suitcases* que el autor busca cuestionar el carácter acumulativo, no sólo de la narración sino también de la Historia, de la cultura y del lenguaje.

Por lo anterior, podemos ubicar a Greenaway dentro del pensamiento posmoderno, un movimiento filosófico y artístico que pone en duda toda construcción de la realidad. La cultura es descubierta y señalada como un corpus de códigos y mitos que deben ser relativizados. Tal como señaló el filósofo y sociólogo francés, Jean François Lyotard, en su libro *La condición posmoderna*,³ el conocimiento humano (mítico, religioso y científico) tiende a tomar forma narrativa, pues se adscribe a lo que nombramos Historia. El pensamiento posmoderno cuestiona esas narraciones y las pone en evidencia como construcciones artificiales. Lo mismo hace Greenaway; él ironiza cualquier intento del hombre por organizar el caos que representa el mundo y rechaza cualquier forma totalitaria de ordenarlo, donde la forma de narración acumulativa es dominante.

Al narrar conforme a la estructura clásica, se pierden las experiencias subjetivas de un hecho. Cuando un solo punto de vista monopoliza la narración a éste se le otorga el carácter de absoluto, pues excluye de sí la esencia multiforme y polivalente del suceso. Por el contrario, las narrativas posmodernas van más allá de un único punto de vista, ya que ponen en evidencia la pluralidad de discurso. El pensamiento posmoderno considera que una sola faceta del discurso no puede agotar por completo la representación de un hecho.

Lo anterior no significa, sin embargo, que la obra de Greenaway esté por completo exenta de narraciones que respondan al esquema clásico del orden-desorden-orden. El autor recurre constantemente a este orden narrativo, pero sólo para desmitificar nuestros continuos procesos de ordenamiento y estructuración. Es desde la narrativa misma que él rompe con estos procesos. Greenaway no es ingenuo, está consciente de que la

³ Jean François Lyotard, *La condición posmoderna*, España, Cátedra, 1987.

desmitificación del orden narrativo se trata de un proceso lento y constante; no puede haber una ruptura total y tajante, de ser así, la audiencia rechazaría el proyecto. Por ello recurro al concepto de **antinarrativa**, porque, a diferencia de aquel propuesto por Robbe-Grillet, no sugiere un distanciamiento total del orden narrativo, sino la resignificación e ironía de los elementos narrativos dentro del mismo sistema.

Es aquí donde la narrativa y la percepción entran en comunión, pues Greenaway se vale de elementos audiovisuales para generar esa ironía e irrumpir gradualmente con la narración clásica a la que recurre. Es desde el audiovisual que él divide el tiempo, multiplica el espacio, suma puntos de vista y rompe con la ilusión de inmediatez en el cine para distanciar al espectador de la diégesis y hacerle ver que, en efecto, todo se trata de una construcción.

La presente investigación analiza, en tres apartados, la postura crítica que Peter Greenaway ejerce desde el audiovisual en contra de los sistemas totalitarios de orden con los que la humanidad construye y representa el tiempo; en específico en el medio cinematográfico. En la primera parte de la investigación reflexiono en torno a la narración como un código cultural de ordenamiento que ejercemos sin hacerlo consciente, así como el lugar que le otorgamos a los relatos dentro de la sociedad; ya que sólo se trata de formas de ordenar el conocimiento, es válido replantearlas de esa manera y no como modos de percepción naturales e intrínsecos al hombre. En la segunda parte, disecciono un fragmento de *The Tulse Luper Suitcases* para identificar cómo es que los elementos audiovisuales replantean las categorías narrativas clásicas y cómo afecta esto al relato cinematográfico. Por último, la tercera parte reflexiona en torno al lugar que el espectador tiene en el proceso comunicativo y la relación que establece con el medio dentro del cual se desdobra un texto antinarrativo.

Un proyecto como nuestro objeto de estudio plantea nuevas relaciones entre nosotros, el cómo y el qué experimentamos del cine. Peter Greenaway ha identificado una falla en el medio y se ha entregado a la labor de corregirlo. En sus reflexiones, el autor se pregunta por qué el cine se ha atribuido la tarea de contar historias. Esta limitante no ha podido sino transitar a las audiencias, quienes se han vuelto sedentarias en el sentido de que esperan del cine un simple dador de contenido narrativo; no han hecho consciente que

ello responde a toda una historia de la narrativa y la percepción que los deja de lado como agentes activos del proceso comunicativo.

Por lo tanto, es necesario cuestionar esa historia.

Relato: necesidad de orden

Yo hablo, hablo -dice Marco- pero el que me escucha sólo retiene las palabras que espera. Una es la descripción del mundo a la que prestas oídos benévolos, otra la que recorrerá los corrillos de descargadores y gondoleros del canal de mi casa el día de mi regreso, otra la que podría dictar a avanzada edad, si cayera prisionero de piratas genoveses y me pusieran el cepo en la misma celda que a un escritor de novelas de aventuras. Lo que dirige el relato no es la voz: es el odio.

-Italo Calvino, *Las ciudades invisibles*

Uno punto uno: Aproximación hermenéutica a la interpretación del mundo

Narrar es ordenar. Ordenar es narrar. El mundo, tal como lo conocemos, no es sino un gran relato que nos contamos a nosotros mismos. Nuestra historia personal lo es, así como la historia del mundo que aprendimos, y aprehendimos, durante siglos y hasta el día de hoy. La información se acumula y se distribuye en eventos que producen eventos, y éstos, a su vez, producen más eventos. Desembocan por efecto causal. Así es; o así lo hemos querido ver. O mejor dicho, así nos lo han enseñado y no hemos sabido (o querido) cuestionarlo.

El arte de ordenar estos eventos tiene una tradición milenaria que nos rebasa en cualquier sentido. Los mitos surgieron de la necesidad de imprimir un sello de orden al mundo, de explicar los acontecimientos que infligían temor a los primeros habitantes para así generar una sensación de tranquilidad y estabilidad. Estos relatos ancestrales se reproducían y heredaban de generación en generación; es posible que se modificaran, pero mantenían en su intención el principio fundamental del orden.

Por lo tanto, estamos determinados culturalmente a narrar; a ordenar eventos de manera acumulativa y lineal; a generar sentido a través de los discursos narrativos que comunican nuestras experiencias. Nos enfrentamos a estos discursos todo el tiempo, motivo por el cual no podemos escapar de su intelección y creación. Se trata de una operación discursiva que se produce de manera automática en nuestra mente y de la cual no somos enteramente conscientes: damos por sentado que el flujo del tiempo y su concepción ocurren de esa forma, y no de otra; le otorgamos un valor de realidad a nuestra percepción de las cosas, sin tener en cuenta que la realidad no es uniforme.

Entendamos, pues, que aquello que llamamos “la realidad” nos es inasequible directamente. La interacción con el mundo está mediada por los sentidos, por lo que la lectura que cada individuo haga de la realidad implica ya una contaminación de ese fragmento de la misma. Por contaminación, me refiero a la subjetividad de dicha lectura, así como su posterior exteriorización: los hechos no pueden ser transmitidos de forma objetiva, pues están determinados por varios filtros de captación y comunicación. Aún cuando comunicamos nuestra experiencia, no hay una relación directa entre ella y el discurso: la verdad de esa experiencia está perdida. Es lo que Paul Ricoeur, hermeneuta y fenomenólogo francés, llama la *dialéctica del acontecimiento y el sentido*: “La experiencia tal como es experimentada, vivida, sigue siendo privada, pero su significación, su sentido, se hace público.”⁴ Ricoeur reconoce la imposibilidad de transmitir al otro nuestra experiencia tal como la concebimos, pero reconoce también la necesidad de comunicarla, de transgredir la soledad de la psique a través del lenguaje, del discurso. Cuando comunicamos nuestra experiencia, la volvemos material. El lenguaje es el medio por el que se materializa nuestra percepción del mundo: al ser un sistema, le da orden a los acontecimientos, a las experiencias. El carácter evanescente del acontecimiento es contrarrestado por la estabilidad del lenguaje, dando al primero un sentido en la cadena temporal que llamamos vida: “los acontecimientos desaparecen mientras los sistemas permanecen.”⁵

Los discursos narrativos son expresiones de la vida psíquica que pueden pertenecer a sistemas más grandes (como la literatura o el cine, cuyos productos son, en su gran mayoría, narraciones), pero también a actos cotidianos como conversaciones, diálogos, o el simple pensamiento. Gracias a ellos, otorgamos sentido a los eventos al momento de ordenarlos, unirlos, relacionarlos discursivamente con otros eventos: buscamos entre ellos una razón lógica y una continuidad causal. De hecho, no conocemos otra forma de dar sentido a esos eventos si no es a través de la narración. Recordemos que en eso radica su origen, en la necesidad de ordenar el universo y dar sentido a lo que nos acontece en él. La narrativa es mediadora entre nosotros y la realidad; sin ella, no hay intelección de esta última.

Pensemos en cualquier evento de nuestra vida y tratemos de expresarlo: no hay forma de hacerlo si no es a través de un relato. Posiblemente podamos prescindir de conectores

⁴ Paul Ricoeur, *Teoría de la interpretación: discurso y excedente de sentido*. México. Siglo XXI editores, Serie: lingüística y teoría literaria, 1999, tercera edición, p. 30.

⁵ *Ibid.*, p. 23.

explícitamente temporales como “después”, “antes”, “al día siguiente”, o de caracterizar a los sujetos de la acción; pero aún el recuerdo más sencillo está determinado por aquellos que le preceden y le suceden. En esa relación recae su sentido: no hay eventos que concebamos de forma aislada, porque tendemos a establecer conexiones del tipo causa y efecto. Esto no quiere decir que no podamos experimentar el tiempo en instantes o momentos, sino que tendemos a entenderlos y comunicarlos bajo premisas narrativas que los vinculan. El mismo Ricoeur habla sobre las implicaciones de la narración en la historia en el primer volumen de su obra *Tiempo y Narración*. Vale bien, en este punto de la investigación, establecer la aclaración distintiva entre *narración* y *trama*, pues lo expresado arriba con respecto a la historia no quiere decir que exista una construcción dramática en torno a ella, sino que su intelección, su concepción como discurso (histórico), establece relaciones causales entre los eventos que la conforman: dichos eventos están seriados entre sí. Volvamos, pues, al origen de este apunte: “Dos eventos vinculados entre sí cobran sentido. El sentido recae en la conexión, porque hay una energía narrativa depositada en eso, en el puente, en el poder de unión entre esos dos puntos.”⁶ De esto concluimos que el sentido no reside en el evento *per se*, sino en la relación que establece con otros eventos.

Llamemos *Narrativa* a la unión lingüística y mental de los hechos, al reflejo de cómo entendemos y concebimos el mundo. Si bien no se nos enseña a configurar narraciones como tal, tampoco podemos escapar de ellas. De hecho, nos gusta esa mediación, pues facilita nuestra lectura de las cosas: nos tranquiliza la línea significativa de causa y efecto que une los puntos X y Y, aún cuando en realidad no estén relacionados entre sí, porque solidifica (y confirma) nuestra existencia, nuestro lugar en el universo. La narrativa es una necesidad, un vicio; pero a este punto volveré más adelante.

Uno punto uno punto uno: La inteligencia narrativa

Hablamos ya de cómo esa necesidad de orden tiene origen remoto en las culturas milenarias. Los relatos surgidos en éstas pueden considerarse como las expresiones narrativas primigenias que anteceden a aquellas que nos son contemporáneas: el mito y los cuentos folclóricos, por un lado, pero también el cine, el cómic, o los videojuegos, como

⁶ Christoph Bode; Rainer Dietrich, *Future narratives: theory, poetics, and media-historical movement*. Alemania, De Gruyter, 2013, p. 5.

“Two linked events have meaning. The meaning resides in the connection, and rightly so: because it is there that narrative energy was invested —in the bridge, in the binding power that connects those two points”.

ejemplos que nos son contemporáneos. La antropología cultural ha identificado la presencia de la función narrativa en la totalidad de culturas étnicas conocidas hasta ahora. Es, en cualquier sentido, una estructura mental arquetípica de la que no podemos desprendernos: tenemos inserto el chip de la narración, porque no importa a dónde veamos, nos enfrentamos de lleno con una variedad innumerable de estas expresiones.

En esto tiene origen aquello que Ricoeur llama, más adelante en su obra, la *inteligencia narrativa*, y que refiere a la operación mental que realizamos de manera automática para ordenar, en forma de narración, las cosas. Hablamos el lenguaje narrativo porque estamos inmersos en él: creamos relatos porque entendemos relatos, y así de forma continua. La interacción entre este tipo de discursos y nosotros es ininterrumpida, por eso podemos comprenderlos y formularlos.

[...] es posible una investigación de orden, precisamente porque las culturas han producido obras que se dejan agrupar entre sí según semejanzas de familia que actúan, en el caso de los modos narrativos, en el plano mismo de la construcción de la trama. En segundo lugar, este orden puede asignarse a la imaginación creadora, cuyo esquematismo forma. Finalmente, en cuanto orden de lo imaginario, implica una dimensión temporal irreductible, la de la tradicionalidad.

Cada uno de estos tres puntos muestra en la construcción de la trama el correlato de una auténtica inteligencia narrativa que precede, de hecho y de derecho, a toda reconstrucción del narrar en un segundo grado de racionalidad.⁷

En la cita anterior, Ricoeur habla sobre el orden de los paradigmas narrativos, y la tradicionalidad que los mismos constituyen. No podemos escapar de la función narrativa, no sólo porque se trate de una operación automática en nuestra mente, sino porque, en el campo de la expresión, esta función representa la base de un sistema que se regula a sí mismo. La literatura y el cine son medios sumamente arraigados a esa tradicionalidad; no sólo no rompen con ella, además, la reproducen.

⁷ Paul Ricoeur, *Tiempo y narración II: configuración del tiempo en el relato de ficción*, México, Siglo XXI editores, Quinta edición, 2008, p. 403.

Hay dos niveles de racionalidad en la reproducción de este sistema. El primero se refiere a aquel del que no somos conscientes: la intelección de los eventos en nuestra vida y su posterior ordenamiento y posible expresión; todos éstos, procedimientos llevados a cabo de forma automática. El segundo, el campo de la expresión, al cual se abocan todas las creaciones narrativas sin importar su medio, y que tampoco pueden romper con esta tradición, no porque no quieran, sino porque de otra forma no podrían ser leídas.

La legibilidad de las configuraciones narrativas está asentada sobre el paradigmático “orden natural del tiempo”, el cual refiere a cómo nosotros percibimos su transcurso, siempre yendo en forma lineal, del pasado al presente, sin detenerse ni retroceder. Esta representación (“la flecha del tiempo”) condiciona a la inteligencia narrativa: lo que es la experiencia de la realidad y su materialización expresiva.

La inteligencia narrativa, además, determina al lenguaje; y el lenguaje, a su vez, la determina. Es una dialéctica viva que se transforma y condiciona nuestra lectura del universo. Las experiencias del pensamiento adquieren su significado a través del proceso mental de intelección y narrativización que tiene base en procesos lingüísticos inherentes. Por ejemplo, el carácter diacrónico del lenguaje y su equivalencia con la linealidad del tiempo; o bien, la construcción sintagmática de agentes (paradigmas) tanto en narración como en cadenas de habla que cobran sentido como una unidad y no sólo como elementos o eventos separados entre sí.

Es así como entendemos la historia: como un discurso, como una unidad significativa y no como una serie de eventos independientes: “la disposición configurante transforma la sucesión de los acontecimientos en una totalidad significativa.”⁸ Así construimos también.

Uno punto uno punto dos: La triple mimesis

Antes de adentrarnos en los terrenos de la composición narrativa y la expresión del tiempo, es necesario hacer un recorrido teórico por los apuntes que plantea Paul Ricoeur acerca del proceso de mimesis en su obra previamente citada, *Tiempo y narración*. Ricoeur parte de *La Poética* de Aristóteles, y en concreto de su concepto *Mimesis*, para fragmentarlo en una triada que responde a la necesidad hermenéutica de comprender la funcionalidad del discurso narrativo en el esquema comunicacional de la obra.

⁸ Paul Ricoeur, *Tiempo y Narración I: configuración del tiempo en el relato histórico*, México, Siglo XXI editores, Quinta edición, 2004, p. 134.

La *Mimesis*, de acuerdo con Aristóteles, “tiene por objeto la vida humana; [...] nos seduce por su exactitud, su verdad, mas sin perder por ello su valor espiritual; este valor surge del aspecto formal del arte”⁹; es el proceso de imitación de la realidad sensible en la obra dramática, con el objetivo principal de establecer un vínculo entre el autor y el lector, señalando para este último el referente que ambos tienen entre sí: la realidad.

Aunque vimos anteriormente que la realidad es informe (es decir, sin forma clara u objetiva), nos es posible llegar a un consenso con respecto a códigos de comportamiento o de interacción entre sujetos. La lógica de la obra debe desenvolverse en una lógica muy similar a aquella de la vida (real), con la llana intención de volverla legible, comprensible.

Volvamos ahora a Ricoeur, cuyo interés, contrario al de Aristóteles, no era dar pauta a una escuela de la composición dramática para hacer de la obra de arte un sistema coherente, sino resolver el problema de la relación tiempo-narración a través de la construcción de la trama y sus alcances en el campo de la experiencia previa y la experiencia posterior al texto.

Pensemos en el esquema más simplificado de la comunicación, cuyos actores principales son el *emisor*, el *receptor* y, por supuesto, el *mensaje* (*autor*, *lector* y *texto*, respectivamente). Es la intención de Ricoeur comprender cuáles son las implicaciones de la expresión del tiempo en el pasar del autor al texto, y su refiguración en el pasar del texto al lector. Si bien tenemos que evitar caer en el error de confundir mimesis I con autor, mimesis II con texto, y mimesis III con lector, no es del todo errado establecer una primera relación entre dichas categorías, con el objetivo de comprender cuál es su parte en el proceso.

Tengamos en cuenta, finalmente, que la tradición hermenéutica a la que pertenece Ricoeur considera al texto como una obra viva con autonomía semántica que se actualiza al momento de la lectura. El texto establece un diálogo con su lector y es mediador entre el mundo de éste y el mundo del autor.

- Mimesis I

En este sentido, podemos decir que cualquier discurso narrativo escaparía a la comprensión si no configurara o representara la acción humana, puesto que ésta es el elemento que afianza su intelección. Ricoeur, al igual que Aristóteles, establece como primer estado de su

⁹ José Goya y Muniain; Francisco de P. Samaranch, *Introducción a la obra de Aristóteles en Aristóteles, Arte Poética*, México, Editorial Porrúa “Sepan cuantos...”, Cuarta Edición, 2008, p. L.

mimesis la representación del mundo de la acción, pero él, a diferencia del autor griego, considera ese mundo a partir de tres rasgos constitutivos, a saber: estructurales, simbólicos y temporales.

La comprensión del mundo de la acción implica reconocer, en una primera instancia, a la acción únicamente como acción y no sus implicaciones simbólicas o temporales; esto es, los rasgos estructurales de la acción. Sobre esto se erige la construcción de la trama, la representación del tiempo de la acción y la mimética textual y literaria. Podemos llegar a esto a partir de frases narrativas mínimas, gracias a las cuales identificaremos a los actantes y sus funciones. Pero estas frases no poseen por sí mismas una carga discursiva o temporal (al menos no en una primera lectura; veremos más adelante cómo Ricoeur plantea la posibilidad de que las acciones tengan una carga prenarrativa). Las frases de la acción necesitan de la narración para relacionarse entre sí y formar un único sistema significante. “Ella [la narración] añade los rasgos discursivos que la distinguen de una simple secuencia de frases de acción. Estos rasgos ya no pertenecen a la red conceptual de la semántica de la acción; son rasgos sintácticos, cuya función es engendrar la composición de las modalidades de discursos dignos de llamarse narrativos.”¹⁰

Ese primer momento de las frases de la acción independientes se encuentra dentro de un orden paradigmático: los elementos que las constituyen (actantes, funciones, fines, medios, circunstancias) son sincrónicos y no poseen una carga discursiva. Cuando estas frases están en relación con otras, forman parte de un orden sintagmático que ya puede llamarse discurso narrativo. Este orden cobra finalmente una carga temporal, pues imita al supuesto “orden natural del tiempo”. De esto podemos concluir que la imitación de la realidad en la construcción de la trama no se reduce al campo de la acción, sino también a su temporalidad y cómo la percibimos.

Identificamos la acción porque está mediatizada simbólicamente; es decir, está posicionada a partir de convenciones, normas, creencias e instituciones que constituyen el campo de la cultura. La acción significa dentro de este campo, simboliza (algo) de manera inmanente porque está determinada por su naturaleza cultural y social. Ésta es una primera lectura de la acción: “Si se puede hablar de la acción como cuasi-texto, es sólo en cuanto que los símbolos, entendidos como interpretantes, proporcionan las reglas de significación

¹⁰ Paul Ricoeur, *Tiempo y Narración I*, op. cit., p.118

según las cuáles se puede interpretar la conducta.”¹¹ Es así como las acciones pueden valorarse, entenderse e implicarse discursivamente; tal como Aristóteles explica en su *Poética*, donde los agentes y sus actos pueden ser dignos de ser representados o no.

Finalmente, habrá que reconocer a la acción como portadora, no sólo de articulaciones simbólicas, sino también de caracteres temporales que la determinan como viable de ser contada, sin entender por ello que haya una estructura prenarrativa de la acción (aún), sino que la acción se encuentra, *per se*, dentro de un campo temporal primigenio.

Nuestra relación con el tiempo implica sabernos dentro de él, aquello en lo que actuamos diariamente. Es lo que Ricoeur llama *estructura de la intratemporalidad*¹²: no podemos quitar a las acciones su carácter temporal porque nosotros mismos no podemos desprendernos de nuestro ser-en-el-tiempo. Representamos al tiempo de forma natural (las estaciones del año, el día y la noche, la vejez), y por eso le atribuimos inmanencia al campo de la acción.

- Mimesis II

Mientras que la primera fase de la mimesis se concentra en la lectura del mundo y en la identificación de los rasgos de la acción para su representación, esta segunda fase tiene por objeto la operación de configuración del texto narrativo a partir de dichos elementos.

Dice Ricoeur que se trata de la mediación entre el antes y el después de la configuración narrativa; es decir, entre la interpretación del mundo y su potencial comunicabilidad a un lector o receptor. Esto, a partir de la construcción concreta de la trama, la cual desempeña ya la función de integrar todos los elementos de la acción dentro de un único sistema narrativo.

Hablamos en el apartado anterior sobre el paso del orden paradigmático al orden sintagmático, el cual implicaba la interrelación de agentes independientes, sincrónicos y sin una carga discursiva, en un único sistema (discurso) diacrónico que les otorga una dimensión temporal y, por lo tanto, narrativa. La operación de configuración es, por lo tanto, mediadora entre lo que es o no temporal.

Con esto en cuenta, Ricoeur considera tres formas de mediación:

¹¹ *Ibid.* p. 121

¹² *Ibid.* p. 125

1. Mediación entre acontecimientos individuales y una historia pensada como un todo. La frase narrativa mínima adquiere sentido en función de otras frases mínimas. Es similar a la praxis cotidiana de orden en los eventos de nuestra vida: la historia es extraída de una serie de incidentes; o bien, estos incidentes son transformados en una historia; siempre teniendo en cuenta que esa historia responde a un tema o idea concretos.
2. Integración de factores heterogéneos como lo son agentes, fines, medios, interacciones, y circunstancias, en función de un sistema narrativo. Aristóteles también consideraba la función mediadora de la configuración narrativa al dividir la “tragedia” en tres partes: trama, caracteres y pensamiento. No podemos pensar este punto distante del anterior, puesto que las frases narrativas mínimas se componen de estos factores y, por consecuencia directa, la trama como unidad también.
3. Mediación de sus *caracteres temporales* propios. Los unifica en un sistema temporal-narrativo totalitario que “refleja la paradoja agustiniana del tiempo y la resuelve no según el modo especulativo, sino según el modo poético.”¹³ Al extraer la configuración de la sucesión, la trama se permite experimentar con el tiempo, expresarlo y fijarlo para que encontremos calma en esa representación; una respuesta al problema de la relación tiempo-narración: “Al mediatizar los polos del acontecimiento y la historia, la construcción de la trama aporta a la paradoja una solución: el propio acto poético.”¹⁴

Ahora bien, es importante no perder de vista que la operación de configuración, pese a ser expresión y experimentación, debe atenerse a normas de composición sin las cuales no podría ser considerada una obra efectiva, legible. Toda configuración narrativa está determinada por el esquematismo y la tradicionalidad de la función narrativa; apuntes que retomaré más adelante.

- Mimesis III

La tercera parte de este proceso recae en las manos del lector. Dice Ricoeur que una obra no es obra y no está completa sino hasta que es leída por alguien. En la lectura se prolonga el acto de la configuración. Incluso Aristóteles reconocía la importancia de este proceso al afirmar que la poética instruía al representar acciones de carácter elevado, realizaba la purgación de las emociones y las pasiones, y evocaba a la catarsis ante la presencia de

¹³ *ibid.* p. 133.

¹⁴ *Idem.*

incidentes trágicos. Es decir, la obra dramática cumple su cometido únicamente al finalizar el recorrido de la configuración en su público meta: “[...] diré que mimesis III marca la intersección del mundo del texto y el mundo del oyente o lector: intersección, pues, del mundo configurado por el poema y del mundo en el que la acción efectiva se despliega y despliega su temporalidad específica.”¹⁵

Recordemos que la tradición hermenéutica a la que pertenece Ricoeur le otorga autonomía semántica al texto; éste, liberado de la tutela de su autor, pero también del mundo (horizonte) dentro del cual fue concebido, será actualizado por el lector y su horizonte de referencias, puesto que el sentido verbal del texto ya no coincide con su sentido original. La lectura, entonces, no pretende imitar la intelección del mundo hecha por el autor, sino construir una nueva a partir del texto en el que el acontecimiento inicial, ya perdido, ha quedado materializado.

Al desprenderse del horizonte de su autor y de su intención inicial, el lenguaje escrito, fijado, designa un universo propio y no una simple situación. Este universo sólo está designado (no es mostrado aún), lo que hace posible la abstracción de la realidad circundante. El lenguaje narrativo rebasa a cualquier situación de comunicación inmediata, y suspende los elementos lingüísticos y retóricos de la referencia (espacio, tiempo) para proyectarlos en la situación de lectura. Es lo que el hermeneuta alemán Hans Georg Gadamer denominó como *fusión se horizontes*, pues lo que se comunica, más allá del sentido de la obra, es su referencia, la experiencia particular de lenguaje y el mundo que constituye su horizonte.

La falta de una situación común entre el autor, el texto y el lector obliga a este último a llenar los espacios vacíos en la configuración narrativa. Es parte de su interacción con la obra: “el acto de leer también acompaña al juego de la innovación y de la mediación de los paradigmas que esquematizan la construcción de la trama. En dicho acto, el destinatario juega con las coerciones narrativas, efectúa las desviaciones.”¹⁶

El texto no es obra sino hasta que es significado en la lectura. Previo a esto, el texto es un esbozo, un borrador, un entramado de agentes cuya significación es potencial pero se vuelve efectiva únicamente por la acción del lector. De acuerdo con la *teoría de la lectura* y la *teoría de la recepción*, el texto es una guía que el lector (sea individual o público) sigue y

¹⁵ *Ibid.* p. 140

¹⁶ *Ibid.* p. 147

vuelve efectiva. Hay textos, como el caso de *The Tulse Luper Suitcases*, cuya demanda de interacción es mayor a la de otros, lo cual determina a la ejecución hecha por el lector a ser creadora y no pasiva. Peter Greenaway, autor de este proyecto multimedia, busca esa participación a partir de la composición de sus planos, de la multiplicación de las imágenes en pantalla y de la estructura del relato, elementos en los que profundizaremos en los capítulos siguientes.

Concluimos, entonces, que la configuración narrativa resignifica el mundo en la medida en que narrar implica representar la acción conforme a un lenguaje específico. Esta configuración, a su vez, es resignificada por el lector, en tanto que leer es interpretar.

- El problema de la mimesis

Conforme a los apuntes anteriores, podemos definir al relato como la configuración de elementos o agentes abstraídos del mundo de la acción tangible, y dispuestos para un lector en un único sistema discursivo y narrativo. Dicho sistema está conformado a partir de la interpretación que su autor haya hecho del mundo de la acción y será, al mismo tiempo, interpretado por el lector final, quien lo volverá una obra.

No obstante, me parece importante, en este punto de la investigación, desarrollar la problemática que el mismo Ricoeur pone sobre la mesa cuando habla sobre *el círculo de la mimesis*,¹⁷ en tanto es útil para introducir los temas siguientes sobre el vicio que representan los discursos narrativos y una propuesta teórica de ruptura.

Al comienzo de esta investigación, se dejó en claro que la narrativa es una respuesta ante el caos que representa el universo: gracias a ella ordenamos eventos y les atribuimos un sentido. A lo largo de este primer capítulo he presentado propuestas teóricas que ayudan a entender cómo se da la intelección de ese supuesto caos y, posterior a esto, cómo queda expresado y ordenado en las distintas formas de discurso narrativo que conocemos. Todo esto, con la intención de introducir el relato multimedia como una posible ruptura ante este orden paradigmático de lo narrativo y sus implicaciones. En este sentido, la tradición hermenéutica y, en específico, el trabajo de Ricoeur, esclarecen el origen que los sistemas narrativos convencionales tienen con respecto a la realidad (subjetiva), en oposición al sistema narrativo *sui generis* que *The Tulse Luper Suitcases* representa en sí mismo.

¹⁷ *Ibid.* pp. 141-146.

El relato multimedia de Greenaway medita y vuelve consciente el proceso de narrativización y lectura que los espectadores o usuarios realizan de forma mecánica, bajo la premisa de que la realidad no es uniforme ni está ordenada como los textos narrativos nos han hecho creer. Lo que interesa a esta investigación, además de la reflexión teórica y narrativa en torno a este tipo de relato, es la relación de discordancia-concordancia que los textos narrativos concordantes tienen con respecto a la realidad discordante. En oposición a esto, Greenaway estructura un texto discordante para una realidad que lo es también.

Regresemos al campo de la hermenéutica: ¿es el mundo de la acción realmente discordante? Ricoeur propone que no. Nuestra experiencia temporal, como teme Greenaway, nos aparece ordenada y legible porque es producto del lenguaje narrativo al cual estamos acostumbrados mediáticamente y el cual, por consecuencia, hablamos. Lo que Ricoeur llama *violencia de la interpretación* es la predisposición de nuestra experiencia temporal a la concordancia narrativa. Ocurre lo mismo en el caso contrario. Los discursos narrativos discordantes, cuya presencia se hace cada vez más frecuente, minan desde adentro del sistema narrativo que construye nuestra experiencia en el tiempo: si el mundo parece caótico e inteligible es porque nuestros textos lo son también. Cuando el lenguaje narrativo muta y se transforma, nuestra experiencia temporal reacciona a ello.

Entonces, ¿es la experiencia previa al texto (mimesis I) producto de la experiencia posterior al texto (mimesis III)?, ¿nuestra experiencia temporal es producto de los sistemas narrativos o a la inversa?

Debemos considerar la posibilidad de que no existe experiencia que no esté regulada de forma inherente por sistemas simbólicos, entre ellos, narraciones. Por el contrario, hay una estructura prenarrativa en nuestra percepción del tiempo. Toda experiencia es una historia potencial esperando a ser ordenada. Asumamos, entonces, que el carácter narrativo de la experiencia temporal le es intrínseco, aunque podamos suponer, por ahora, que es producto de los mismos sistemas narrativos creados a partir de ella. En cualquier caso, los experimentos narrativos (*The Tulse Luper Suitcases* entre ellos) no son vanos ni inútiles, pero sí conscientes de la dificultad de su tarea.

A fin de cuentas, el ser y su condición están enredados en historias, y narrarlas, leerlas y comprenderlas es una actividad permanentemente secundaria a él.

Uno punto uno punto tres: La expresión del tiempo

Concluiré este apartado sobre la *aproximación hermenéutica a la interpretación del mundo* enfocándome en el resultado explícito de dicha interpretación: las configuraciones narrativas y la expresión del tiempo que suponen. Vimos en el apunte sobre Mimesis II que la inteligencia narrativa no sólo implica los actos de la intelección, sino también aquellos de la creación.

Somos seres que cuentan relatos, pero la mayoría de las veces esos relatos se pierden en el carácter evanescente de la oralidad. Por lo tanto, el relato oral se vuelve un suceso también, una experiencia perecedera y finita que se nos escapa de las manos. Por eso, ideamos sistemas para fijar el tiempo, aunque sea de forma ilusoria: creamos el alfabeto para representar los sonidos, el calendario para los días, el reloj para las horas y, por supuesto, los sistemas narrativos, escritos y audiovisuales, para esculpir el tiempo de aquellos eventos importantes en nuestra vida. “El tiempo se hace tiempo humano en la medida en que se articula en un modo narrativo, y la narración alcanza su plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal.”¹⁸

La labor de la ficción no es arbitraria, tiene por intención construir una representación del tiempo o, por lo menos, de una faceta suya. La solución a la paradoja agustiniana de la distensión y extensión del tiempo es, como vimos antes, el campo de la creación poética.

La expresión del tiempo, su materialización, parte de los mismos principios que la intelección narrativa: elementos aislados cobran sentido en un sistema unitario donde establecen una relación e interactúan con otros elementos.

Al pasar del orden paradigmático de la acción al sintagmático de la narración, los términos de la semántica de la acción adquieren integración y actualidad. Actualidad: términos que sólo tenían una significación virtual en el orden paradigmático —simple capacidad de uso— reciben una significación efectiva gracias al encadenamiento a modo de secuencia que la intriga confiere a los agentes, a su hacer y a su sufrir. Integración: términos tan heterogéneos como agentes,

¹⁸ Paul Ricoeur, *Tiempo y Narración I*, *op. cit.*, p.113.

motivos y circunstancias se vuelven compatibles y operan conjuntamente dentro de totalidades temporalmente efectivas.¹⁹

La operación de configuración narrativa transforma los acontecimientos en una totalidad significativa con un tema o idea central como base de la narración. Es una secuencia de signos transformados en un único signo. Este signo final, además, tiene una extensión delimitada que nos ayuda a identificarlo como texto unitario, a distinguirlo entre los otros textos y entre aquellos agentes que no lo son.

La autonomía que el signo narrativo encuentra en su delimitación (en el espacio comprendido entre su inicio y su punto final) lo potencian más allá del tiempo: se encuentra a sí mismo suspendido, como vimos en *Mimesis III*, libre de cualquier referencia temporal directa y presto a la resignificación que le otorgue la lectura.

Al mismo tiempo, estos discursos narrativos individuales están adscritos a sistemas mayores que comprenden los medios de su expresión. La literatura y el audiovisual son ejemplos de estos grandes sistemas narrativos, los cuales, a su vez, contienen formas menores de expresión: el cuento, en el caso de la literatura, o el cortometraje, en el caso del audiovisual. No hay discurso narrativo que no esté inserto en un sistema que lo condicione a nivel formal: están determinados por la tradicionalidad y la esquematización de los sistemas a los cuales pertenecen.

Ricoeur retoma a Northrop Frye y su teoría de los símbolos literarios, a los cuales define como estructuras verbales hipotéticas. Frye dice sobre estos símbolos que atraviesan por cuatro fases, a saber: la literaria, la formal, la arquetípica y la última fase, en la que el símbolo funciona como mónada. Llamamos a la tercera fase arquetípica porque comprende las estructuras narrativas (verbales o visuales) que constituyen en sí mismas un paradigma y que, por lo tanto, son parte de un imaginario establecido y reconocido, tanto de creación como de lectura. Por ejemplo, la gramática para la literatura o el montaje para el audiovisual: reconocemos su función estructural, de modo que les damos la lectura que demandan y, en caso de que construyamos relatos, nos adaptamos a esas reglas de creación.

El salto del orden paradigmático al orden sintagmático implica reproducir estas formas verbales que, a fuerza de repetición y de costumbre, nos son inteligibles por parecer naturales: “la recurrencia de las mismas formas verbales, nacidas del carácter

¹⁹ *Ibid.* p. 119.

eminentemente comunicable del arte poético, al que otros han designado con el término de *intertextualidad*; es esta recurrencia la que contribuye a la unificación y a la integración de nuestra experiencia literaria.”²⁰

Pensemos que los sistemas mayores a los cuales se adscriben los relatos se regulan a sí mismos. La literatura, por ejemplo, es un sistema vivo y autopoietico que se reproduce en tanto reproduce formas verbales: lo que leemos (temas, ideas, pero también formas) se vuelve escritura, y esa escritura eventualmente se volverá lectura, y ésta, a su vez, se volverá escritura de nuevo.

La autorregulación de los grandes sistemas narrativos tiene su base en la sedimentación de sus formas, en su esquematización y la tradicionalidad que suponen. No pensemos esto como un problema; la imaginación creadora existe porque existen estas reglas; es más, ella misma las establece. Por supuesto, a todo paradigma, existe un momento de quiebre e innovación.

Uno punto dos: El vicio

El lenguaje es el código mediante el cual opera la narrativa: la ordena secuencialmente y sienta las bases para su carácter lineal y percedero en el tiempo. Por eso, escapar de ella nos parece imposible, porque tampoco podemos escapar del lenguaje. A fuerza de repetición, el orden narrativo de las cosas se nos presenta como natural y gobierna, no sólo nuestra experiencia temporal, sino también nuestra capacidad de intelección y posible composición de textos.

No se trata de un sistema completamente cerrado, ni de la transmisión de un depósito de contenido inerte; el mismo sistema da lugar a una transformación gradual que busca modificar nuestra experiencia temporal. Lo que pretendo señalar es la falta de conciencia frente a tal hecho y aventurarme a suponer qué ocurriría si hiciéramos consciente nuestra experiencia temporal, pues no hay que olvidar que la refiguración de la obra recae en las manos del lector.

La tarea, no obstante, es difícil y temeraria, ya que el lenguaje como medio de lo narrativo nos hace dudar de su arbitrariedad. Siendo éste el único medio para la composición de un relato, se le cree natural, pues aún el carácter arbitrario del lenguaje mismo nos parece lejano e incierto. Pero si la relación entre las palabras y las cosas no es natural, tampoco lo

²⁰ Paul Ricoeur, *Tiempo y narración II*, op. cit. p. 400.

es aquella entre los eventos y su expresión lingüística. Por lo tanto, es válido concluir que la denotación no es sino el mito de un sentido primario que lentamente ha reforzado en nosotros la idea de que el lenguaje mantiene una relación intrínseca con las cosas. Incluso la denotación es una estructura del lenguaje que pretende disfrazar la misma estructura, hacerla pasar por materia orgánica e inherente al ser humano.

Tanto el lenguaje como los relatos forman parte de una segunda naturaleza que nos distingue del resto de los mamíferos: el orden de la costumbre. Se le llama segunda naturaleza porque configura formas de la conducta humana que nos parecen constitutivas de nuestra especie pero que son, en realidad, hábitos y conductas artificiales.

Por supuesto, hacer consciente esto es incómodo, pues revela que las cosas y los hechos sólo son construcciones contingentes, formas habituales de ver el mundo. Sin algo sólido a lo cual podamos sujetarnos, el orden (narrativo) de las cosas se desharía escandalosamente frente a nosotros, dejando tras de sí un caos de eventos y objetos sin estructura ni forma. Los paradigmas, en cambio, ofrecen tranquilidad y seguridad.

He ahí el vicio, la adicción a ese orden representado de forma primaria en la narración. Decir que la narración ordena es un consuelo ante lo informe, porque pone consonancia donde sólo hay disonancia; por ejemplo, nuestra historia personal es también un relato construido que implica el ordenamiento de los eventos en nuestra vida, así como la materialización de la idea que tenemos de nosotros mismos. Existimos porque interpretamos los eventos que nos acontecen, para posteriormente poder expresar dicho relato y volver a alguien más testigo de nuestra existencia. Por lo tanto, nos aferramos desesperadamente a la idea de que el orden es nuestro mundo, sin tomar en cuenta que la imposición de la consonancia narrativa sobre la disonancia temporal es obra de lo que anteriormente denominamos como *violencia de la interpretación*. Anteponemos a los eventos la idea del orden, viciando así nuestra experiencia temporal.

Calificar la intelección narrativa de los eventos como viciada implica forzar al lector potencial a resignificar el propio acto de la lectura, el cual también está regulado por el esquematismo y la tradición. Es eso lo que Roland Barthes, filósofo y semiólogo francés, llama *el ojo legible*, y que refiere a la predeterminación de nuestro proceso de lectura, lo que implica, en consecuencia, la predeterminación de nuestra apreciación de los eventos y relatos. Esto como resultado de una red de códigos culturales que nos determinan a narrar y

ser narrados: hay una obligatoriedad en el orden progresivo de la narración y esa misma obligatoriedad reduce las posibilidades semánticas y hermenéuticas de un hecho o un texto.

El problema con estos códigos es que empezamos a ver construcciones narrativas donde no las hay. Sí, creemos entender que hay una conexión propia entre *X* y *Y* por el simple hecho de que están una después de la otra, pero si *A* o *F* se encontraran cercanas a *X*, estableceríamos una conexión entre ellas también, aun cuando no la haya. Concebimos un hecho en función de otro sin cuestionarnos esa relación. Por lo tanto, la percepción de la realidad no sólo es informe, sino que está contaminada por la narrativa.

Los textos narrativos son, en su gran mayoría, finitos dentro de sí mismos, lo cual reduce, también, el potencial de su lectura. La estructura de estos textos (arquetípica, repetitiva) supone, en su esquema más básico, un planteamiento, un desarrollo y un desenlace que después reproducimos o buscamos, en otras obras, en otros textos, en la realidad misma. Nuestra lectura de textos, en general, nos condiciona a leer en todas partes la misma historia porque no multiplicamos sus sentidos.

¿Cómo podemos, entonces, multiplicar esos sentidos; expandir las posibilidades semánticas y hermenéuticas del texto? Lo que sugiere esta investigación, apoyada en los textos de Ricoeur y Barthes, pero también de Greenaway y el relato multimedia que es nuestro objeto de estudio, es hacer consciente el mundo de la obra y sus posibilidades intrínsecas antes de ser solidificado en un sistema narrativo (dígase escrito, visual o simplemente oral). Barthes nombra a esto *el texto escribible*.

[Sobre el texto escribible] un presente perpetuo sobre el cual no puede plantearse ninguna palabra consecuente (que lo transformaría fatalmente en pasado); el texto escribible somos nosotros en el momento de escribir, antes de que el juego infinito del mundo (el mundo como juego) sea atravesado, cortado, detenido, plastificado, por algún sistema singular (ideología, género, crítica) que ceda en lo referente a la pluralidad de entradas, la apertura de las redes, el infinito de los lenguajes.²¹

Al apostar por la contingencia, ironizamos los sistemas totalitarios de intelección de la realidad y su materialización en discursos narrativos, contrarrestando con ello el vicio que

²¹ Roland Barthes, *S/Z*, México, Siglo XXI, Colección: Crítica Literaria, Decimoprimer edición en español, 2001, p. 2

representan y la idea nietzscheana de que la tragedia tiene su origen en la búsqueda de concordancia del discurso de la comunicación y la necesidad de recubrir el caos con el velo apolíneo de la creación narrativa. Lo cierto es que, en este punto de la investigación, no podemos seguir considerando de forma categórica que todo discurso narrativo debe corresponder a la consonancia de los hechos, ni que la temporalidad es enteramente disonante.

Uno punto dos punto uno: Códigos hermenéuticos

El deseo del lector por ordenar es producto de lo que Barthes llama, en su análisis estructural de la obra de Honoré de Balzac *Sarrasine*, códigos hermenéuticos y códigos proairéticos de la narrativa. Estos códigos, por supuesto, son culturales; ya sea que queramos verlos como propiedad de un grupo de individuos o bien, que ese grupo esté poseído por ellos. Lo que Barthes sugiere es que el lector, al momento de la lectura (mimesis III), es quien asume y recrea el flujo de eventos de forma lineal en el tiempo; es él quien los ordena y establece relaciones causales entre ellos.

Para entender el funcionamiento de estos códigos, es necesario entender cómo es que los textos nos condicionan también: ¿por qué reproducimos una sola lectura en el resto de nuestras lecturas? De acuerdo a la tradición hermenéutica representada por Gadamer y Ricoeur, nosotros mismos somos un conjunto de códigos y lecturas pasadas. Cuando nos enfrentamos a un texto, lo hacemos armados de todos los textos a los cuales nos hemos enfrentado previamente.

Leer es un gesto llevado a cabo de forma activa por el lector. Lo vimos anteriormente en los apuntes sobre mimesis III: el texto no es obra sino hasta que su sentido es designado por su destinatario. El problema incurre en que el carácter activo de ese gesto está amañado por la reproducción pasiva de esas designaciones y el molde inerte del resto de los textos, sin tener en cuenta que al leer también escribimos nuestra lectura: “leer no consiste en detener la cadena de los sistemas, en fundar una verdad, una legalidad del texto y, en consecuencia, provocar las *faltas* de su lector; consiste en embragar esos sistemas no según su cantidad finita, sino según su pluralidad.”²²

En concreto, los códigos hermenéuticos son definidos como “un conjunto de unidades que tienen la función de articular, de diversas maneras, una pregunta, su respuesta, y los

²² Roland Barthes, *Ibid.* p. 7.

varios accidentes que pueden preparar la pregunta o retrasar la respuesta, o también formular un enigma y llevar a cabo su desciframiento.”²³ Cuando nos enfrentamos a un texto, establecemos un horizonte de expectativas dentro del cual ordenamos los elementos ofrecidos por el sistema que conforma. La construcción del relato supone un espacio dilatorio entre las preguntas y las respuestas que plantea el texto para generar expectativa en el lector. Por lo tanto, el enigma es estructurado conforme a ese horizonte de expectativas y el deseo de su resolución, mutilando así cualquier sentido singular que el lector pueda aportar.

La premisa de los apuntes barthianos, al igual que lo escrito por Ricoeur, es que el texto no es texto por sí mismo, sino que se vuelve texto gracias al lector. Los códigos forman una red a través de la cual pasan los elementos de significación y se ordenan para formarlo. Es un proceso de significación y ordenamiento involuntario: cultural, mas no natural.

Dicho esto, es necesario poner sobre la mesa el problema que surge frente a estos apuntes. La cuestión sobre el origen del texto no se encuentra únicamente del lado de la composición, sino también de aquel de la creación lectora, pues de nada serviría romper paradigmas de configuración narrativa si la configuración lectora los va a restablecer para formar un relato coherente de aquello que no pretendía serlo.

Uno punto dos punto dos: La reescritura, la interactividad

Vale la pena aclarar, antes de ir más allá en este apartado, que por *interactividad* no me refiero al poder de decisión que el lector, convertido en usuario, pueda tener sobre el relato y su sucesivo acontecer, sino a aquella interactividad que ocurre desde el momento en que el lector se enfrenta al texto y abstrae elementos de éste, los interpreta y toma parte en su reestructuración. Existen textos ,como nuestro objeto de estudio, donde si bien la interacción no recae en la capacidad de decisión que pueda tener el lector, sí le es demandada una lectura activa, pues hay vacíos o brechas que deben ser completados. Ahora bien, tanto el nivel de interactividad como el de la capacidad dada al usuario de tomar decisiones, generan distintas experiencias de lectura. Quizá, pese a la idea común, haya una mayor libertad en la interacción hermenéutica entre lector y texto que en aquella donde el lector o usuario toma decisiones, pues ésta sólo ofrece opciones de un mismo menú, mientras que la interacción hermenéutica permite al lector configurar elementos del relato con la libertad que desee. Llamaremos a este nivel de interactividad como *reescritura*.

²³ *Ibid.* p. 12.

La reescritura llevada a cabo por el lector tiene base, también, en los códigos barthianos tratados en las líneas anteriores. Leer es un proceso de reescritura constante porque el discurso narrativo deja de hablar en nombre del autor y lo hace conforme a los intereses del lector: la voz de la lectura, de acuerdo con Barthes, es la voz misma del lector.

La interacción activa entre el texto y el lector es la simple capacidad que tiene el lector de generar el vínculo entre hechos independientes para conformar el relato. Si algo no está ordenado de forma narrativa, no significa para él. Para que un evento sea comunicable, debe estar convertido en narración.

Invariablemente, siempre es el lector quien conforma un relato de lo que simplemente es discurso (relato y discurso son los dos componentes básicos de la narrativa). [...] Ya sea que fuera causado por él o no, lo que sucede es la materia prima de la creación narrativa que, después de todo, no es más que la conversión del discurso en lo que receptor percibe como un resumen significativo de su experiencia. La materia prima de la narración pueden ser dos eventos cualquiera que son unidos en un lenguaje.²⁴

Así pues, es válido dejar al autor de lado en este proceso de reescritura, porque finalmente la activación de la obra no procede de él, sino de su receptor.

Volvamos a la problemática que atañe a aquellas obras de la modernidad cuyos autores, conscientes del esquematismo paradigmático de la tradición narrativa, buscan abandonarlo lo más posible, dando como resultado obras que han renunciado al criterio de totalidad, síntoma del rompimiento con la tradición. Hay una intención deliberada de no terminar la obra, o bien, de dejar vacíos en ella para distanciarse del estilo único que representa el esquematismo, la estructura arquetípica. La pregunta más pertinente de hacer al respecto es si ese tipo de obras son efectivas o no al momento de su recepción.

El problema, no obstante, no puede permanecer únicamente del lado de la composición y la creación, sin tener en cuenta, como se dijo anteriormente, que el sistema narrativo también lo compone el receptor. Es necesario introducir al lector en la ecuación y

²⁴ Christoph Bode; Rainer Dietrich, *op. cit.*, p. 72

“[...] We said: it is always and invariably the reader who makes a story out of what is ‘only’ discourse (story and discourse being the two basic components of narrative). [...] Whether it was caused by you or not, what happens is the raw material of story-making, which is, after all, nothing but the conversion of discourse into what the recipient perceives as a meaningful summary of what s/he has just encountered. The raw material of narrative can be any two events than (*sic.*) can be linked in a language”.

preguntarnos si él está dispuesto a sacrificar su necesidad de orden; pero, más aun, si puede desprenderse de su capacidad intrínseca de conectar eventos. El análisis caería en una trampa sistémica si el aspecto formal fuera considerado por encima de las expectativas del lector. “Es ahí donde el paradigma de la consonancia se refugia porque es ahí donde se origina. Lo que parece insalvable, en última instancia, es la expectativa del lector de que finalmente prevalezca alguna consonancia.”²⁵

De frustrar completamente la espera del lector por el orden, perderíamos su interés en la obra. Para evitar esto, ésta debe mantener en sí cierta reminiscencia del paradigma y la tradición narrativa, pues es esto lo que genera el vínculo con el receptor quien, en caso contrario, se vería a sí mismo perdido en un océano de signos y referentes sin aparente coherencia. La disolución de la trama, dice Ricoeur, debe ser comprendida como una invitación (sutil) que el autor hace al lector para que coopere en la obra, para que sea él mismo quien cree la trama. El lector, quien se encuentra a sí mismo en el papel del autor, reformula la obra que el primer autor se ha negado a construir.

Por lo tanto, el contrato entre ambas partes del esquema comunicativo no puede, de momento, suprimir el horizonte de expectativas del lector; ni siquiera desprenderse por completo de la tradición narrativa. Esquematismo y tradicionalidad suponen, de entrada, categorías de interacción entre la operatividad de la escritura y aquella de la lectura; son el arbitrio, la regulación, la mediación entre ambas partes del esquema.

Así como hay una tradición de la composición, también la hay de la lectura. Por supuesto, esta última ha sido, con el tiempo, determinada y regulada por el esquematismo de la configuración narrativa, lo cual deja libre una pista que plantea el posible punto de partida para la revolución en la expresión y concepción del tiempo: de modificar la estructura de los textos, modificamos también el *modus operandi* de su lectura. “Los paradigmas recibidos estructuran las *expectativas* del lector [...] Proporcionan líneas directrices para el encuentro entre el texto y su lector.”²⁶ Es la relación dialéctica entre emisor y receptor, entre el texto y su lectura.

El acto de la lectura, siempre activo, es llevado de la mano por el juego entre la innovación narrativa y su sedimentación, y ambos son regulados por el esquematismo y la tradición de la configuración narrativa.

²⁵ Paul Ricoeur, *Tiempo y narración II*, *op. cit.* p. 412.

²⁶ Paul Ricoeur, *Tiempo y narración I*, *op. cit.* p. 147

Uno punto dos punto tres: Estructura de las revoluciones narrativas

La tradición narrativa se estructura y regula a sí misma: entraña el orden de sus paradigmas cuyo control llega más allá de lo que, en un primer momento, podríamos creer. Este orden tiene base en la relación dinámica entre la sedimentación y la innovación de dicha tradición.

Encontramos el origen de la sedimentación en las distintas tradiciones narrativas de las que nuestra cultura es heredera (hebrea, cristiana, germánica, entre otras). Dichas tradiciones se han asentado, durante un largo periodo, en el esquema de paradigmas y estructuras arquetípicas de las que se compone nuestra labor narrativa actual. Romper de tajo con esa tradición no es tarea sencilla, pues implicaría, de entrada, sacrificar la intelección de la obra y, con ello, su efectividad.

El juego entre sedimentación e innovación es similar a aquel en epistemología desarrollado por Thomas S. Kuhn en *La estructura de las revoluciones científicas*.²⁷ De acuerdo con Kuhn, hay un periodo en el que el paradigma, establecido como principal criterio de trabajo e investigación, produce estabilidad y, por lo tanto, se mantiene. Este periodo es denominado *ciencia normal*. En algún momento, sin embargo, ese paradigma no será suficiente para responder a las preguntas que se planteen los científicos, lo cual implicará la existencia de anomalías y la necesidad de un cambio. Una vez establecido, el nuevo paradigma se vuelve también ciencia normal y lo será hasta que haya nuevas anomalías, lo que demostrará su insuficiencia y posterior necesidad de remplazo.

Lo importante a entender en el aporte de Kuhn es que la ruptura con los paradigmas establecidos es producto de condiciones sociales (económicas, incluso) que dictan pauta en las necesidades del conocimiento. No se trata de un proceso aislado ni independiente a corrientes de pensamiento contrasistémicas, porque las revoluciones se gestan dentro del mismo sistema, pues lo natural a éste es que se produzcan contestaciones y réplicas.

Entonces, la innovación narrativa tiene lugar dentro del mismo paradigma. Viene de las obras singulares todavía adscritas a la estructura de la tradición. Estas obras producen elementos formales que, de alguna u otra forma, alteran esa estructura. “[Los] paradigmas, nacidos a su vez de una innovación anterior, proporcionan reglas para la experimentación posterior en el campo narrativo. Estas reglas cambian por la presión de nuevas invenciones, pero lo hacen lentamente, e incluso resisten al cambio en virtud del propio proceso de

²⁷ Thomas S. Kuhn, *La estructura de las revoluciones científicas*, México, Fondo de Cultura Económica, 1971.

sedimentación.”²⁸ Son los mismos paradigmas quienes sientan las bases para que la innovación, aunque lenta, tenga lugar. La tradición plantea las reglas con las que el autor se encargará de jugar.

Posteriormente, y al igual que en el proceso de las revoluciones científicas, lo que nació como innovación terminará por volverse norma: guía estructural en la creación narrativa futura esperando ser cuestionada y replanteada. Los paradigmas nacen de la imaginación creadora y se adscriben a modelos establecidos respecto a la forma, el género y el tipo (por aquellas obras particulares que constituyen paradigmas en sí mismas). No hay estructura o regla que no tenga una fecha de caducidad señalada y uno sigue al otro en un proceso dialéctico inagotable.

Lo que Kuhn llama *anomalía*, Ricoeur lo presenta como *crítica* en su obra. La crítica es el punto de quiebre entre la historia de la tradición narrativa y sus estructuras, y una lógica de las posibilidades narrativas que escapan a los relatos. Su labor, incisiva, es señalar las posibilidades formales de la narración que se pierden por causa de la tradición. Esta crítica, que bien puede ser una obra, implica rupturas y cambios en los paradigmas, pero no puede desprenderse de la tradición narrativa en tanto depende de ésta para ser legible. De lo contrario, no podríamos considerarlas como obras válidas debido a su poca efectividad en el lector.

Aunque no es señalado propiamente por Ricoeur, sus apuntes invitan a pensar en la historia y el arte de narrar como un sistema que se regula a sí mismo; esto es la eficacia historicista del arte narrativo. Cualquier forma de expresión contra la tradición viene de la tradición misma y estará regulada por ésta. El triunfo o el fracaso de la crítica y la innovación podrá medirse en la efectividad de sus obras, teniendo en cuenta que ésta deviene de una construcción social donde impera la linealidad. Una obra efectiva es aquella que logra la intelección en el lector. Hay una estrecha relación entre los paradigmas sedimentados y la efectividad, en tanto esta última deviene de una construcción social donde impera la linealidad de los relatos.

Aunque categórico, el apunte anterior no pretende transmitir la idea errónea de que la efectividad de la obra dependerá de su consonancia respecto a la experiencia temporal. La crítica, en efecto, ha logrado sentar las bases para plantear la interrogante sobre si la obra imita la experiencia temporal o a la inversa; lo que invita a pensar que no todas las obras de

²⁸ Paul Ricoeur, *Tiempo y narración I*, op. cit., p. 138.

la tradición representan la consonancia de la experiencia temporal, ni que ésta sea enteramente disonante.

Uno punto tres: La ruptura: antinarrativa

Concentraré el análisis en la configuración narrativa por encima de la experiencia temporal, siendo esta última inasequible a nosotros en un estado puro: cualquier discurso respecto a la experiencia temporal (la realidad) está contaminado por el lenguaje y las capacidades igualmente subjetivas de enunciarla que cada uno tenemos. El pasado tal como fue (la realidad pasada) son hechos que se han perdido en el transcurso del tiempo: de ellos sólo quedan los testimonios, apenas creíbles, de quienes lo recuerdan o creen recordarlo; testimonios que significan un filtro cognitivo y de interpretación.

La diferencia entre el discurso de la experiencia temporal pasada y el relato de ficción es que este último no aspira, *per se*, a un criterio de verdad; al menos no a una verdad objetiva en relación directa con la susodicha realidad. El relato de ficción construye su propia verdad a partir de elementos de la realidad que lo vuelven verosímil (mimesis I). La apariencia de lo verdadero, irónicamente, ha provocado que las narraciones pierdan cualquier sentido de verdad, pues el relato de ficción se somete a premisas que consideramos verídicas, pero las cuales, bajo una nueva luz (la de la posmodernidad), adquieren un tono totalitario y poco legítimo. Éstas premisas son, también, producto de la tradición y del esquematismo de la narración: la supuesta linealidad de la experiencia temporal y la aceptación incuestionable de la verdad del texto como única verdad.

Narrar, entonces, es construir a partir de subjetividades y nociones temporales apenas comprobadas, decimonómicas; es someterse a criterios de creación y composición, pero también de intelección. Nuestra realidad es producto de los textos, pero también de lo que culturalmente hemos aceptado como *tiempo* y que, por lo tanto, reproducimos en múltiples lecturas, una similar a la otra.

Los vicios de la narración, de su intelección, son producto de esta tradicionalidad que, conforme al mismo juego entre sedimentación e innovación, ha comenzado a reinventarse en la labor de la creación narrativa. Conscientes del paradigma al cual se someten, algunos autores y teóricos han optado por distanciarse del principio de orden, apelando, no a la consonancia del texto respecto a una realidad disonante, sino a un texto disonante que es reacción a una realidad inasequible. Si nuestra experiencia temporal es, en apariencia,

consonante, es debido a un artificio literario que se nos ha vuelto costumbre. El discurso temporal disonante (las narrativas posmodernas) busca minar, desde dentro, nuestro deseo de concordancia transformado en la base una lectura (falaz) del tiempo y de los acontecimientos en él suscitados.

La necesidad de lo verosímil ha quedado, pues, desplazada frente a la urgencia por evidenciar los códigos culturales de orden que afectan nuestra experiencia temporal. Mientras el texto esté más distanciado del paradigma, comulgará mejor con “el espíritu” de creación de nuestra época.

En los comienzos, la seguridad de la representación realista encubría la inseguridad de la composición novelesca. En el otro extremo del recorrido, la inseguridad puesta al descubierto por la convicción de que la realidad es informe se vuelve contra la idea misma de composición ordenada. La escritura se convierte en su propio problema y en su propia imposibilidad.²⁹

Esta problematización del tiempo y de la narración produce una doble ruptura: 1) con la concepción filosófica de la experiencia temporal y su supuesta consonancia, y 2) con el sentido de semejanza (realismo) autoimpuesto a todas las configuraciones narrativas.

A estas narraciones que no aclaran la experiencia temporal sino que, por el contrario, la obscurecen, las designaremos con el nombre de antinarrativa.³⁰ Este término, acuñado por el filósofo francés Jacques Derrida, refiere a toda narración reaccionaria que busca frustrar la aplicación automática de nuestros códigos hermenéuticos de orden en la acción, con la intención de que los veamos como códigos culturales y no como aspectos de la naturaleza humana. La función de la antinarrativa es problematizar todo nuestro proceso de narración e interpretación, interrumpiéndolo, atajándolo.

Se trata de textos metaficcionales en el sentido de que nos obligan a alejar nuestra atención del relato en su contenido, para evidenciarlo en su forma. Los textos antinarrativos se refieren constantemente a ellos mismos, pues quieren romper con la ilusión de realidad que las ficciones construyen. En este sentido, el objetivo representativo de la narración es desplazado por la conciencia de la ilusión y el esfuerzo por liberarse del paradigma.

²⁹ Paul Ricoeur, *Tiempo y narración II*, *op. cit.*, p. 411.

³⁰ Robert Scholes, “Language, narrative and anti-narrative”, *Critical Inquiry*, Vol. 7, Estados Unidos, The University of Chicago Press, 1980, pp. 204-212.

Las antinarrativas, obras autoreflexivas, meditan sobre la operación de configuración narrativa y de ficción. Buscan, además, incluirnos en este proceso de reflexión y de cobrar conciencia de los usos literarios del lenguaje como formato de orden y estructura. Esto a través de la ironía de los códigos de referencia narrativos: se recurre a segundos códigos que hablen de los primeros desde la distancia, que cuestionen su uso, su función en el texto y su efecto sobre la lectura. En otras palabras, emprenden un proceso de metalenguaje y de constantes referencias a la instancia autoral y sus recursos.

En *The Tulse Luper Suitcases*, por ejemplo, Peter Greenaway recurre a artificios del discurso cinematográfico (múltiples pantallas y canales de audio, recursos textuales, fragmentación episódica de la narración), no sólo para interrumpir el flujo del relato y problematizar nuestro proceso de interpretación, sino para referirse al cine y sus recursos como entidad ilusoria de la narración de ficción. La plástica de su imagen subraya el hecho de la no búsqueda de la verosimilitud, sino del distanciamiento del paradigma narrativo en pos de generar nuevos códigos, nuevas formas en las cuales ahondaré en el segundo capítulo de esta investigación.

Otro aspecto de la antinarrativa es el rechazo de las ficciones totalizadoras en favor de relatos de lo contingente. Los relatos clásicos configuran su verdad como verdad absoluta y desarrollan una cadena de eventos como preponderantes, excluyendo cualquier otra posibilidad en el desarrollo de los mismos eventos. No así las narrativas consideradas posmodernas, que juegan con el valor de verdad de los acontecimientos y presentan varias posibilidades de acción, sin posicionar una sobre el resto. “[La antinarrativa] no le permite al lector inferir una secuencia coherente y real. El modelo temporal ofrecido por esta narrativa es el de la *multiplicidad* de líneas temporales, a menudo incompatibles o incoherentes entre sí.”³¹ Estas narrativas de lo contingente apelan a la incertidumbre como un valor que, irónicamente, es más realista que el valor de verdad, pues apuestan a que la vida es más incertidumbre que certeza.

El propósito de la antinarrativa es que, ante la imposibilidad de reconstruir la trama y ordenarla, el espectador se desprenda de su necesidad de orden y de los códigos culturales mediante los cuales él genera ese orden. Busca, además, repercutir en la lectura tradicional que el lector hace, tanto de los relatos como de los acontecimientos. Queda, sin embargo, la

³¹ Omar Murad, “Narrativa y antinarrativa en la presentación de los acontecimientos límite”, *IX Jornadas de Investigación en Filosofía*. Argentina. Universidad Nacional de la Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, 2013, p. 5.

duda sobre si este desprendimiento por parte del lector es realmente posible o si, por el contrario, el lector forzará los elementos del relato posmoderno en una lectura tradicional del mismo.

Para evitar éste y otros problemas de intelección, la obra antinarrativa debe apelar a un criterio de efectividad establecido por la normativa de la tradición: “el autor, en lugar de abolir cualquier convención de composición, debe introducir nuevas convenciones [...] que deriven de estar por medio de la ironía, la parodia y la burla.”³² De no apoyarse en los recursos de la tradición, la antinarrativa corre el riesgo de perder su efectividad y ser llanamente rechazada por el lector. Se privaría de sentido al cisma narrativo si fuese tajantemente distante de la tradición: la ruptura debe ser gradual.

El riesgo de la ruptura son los múltiples sentidos que pueden surgir de la falta de orden en los elementos del texto. Estos sentidos, ruido en la comunicación, son nombrados por Barthes como *contracomunicación*, pues alteran la eficacia en la transmisión del mensaje. Por esa razón, se invita a ironizar los códigos del pasado en lugar de negarlos: la ironía refiere, retoma, resignifica los esquemas de la tradición en el relato; la negación, por el contrario, es un código nuevo que no sabemos cómo leer.

Más aun, se duda sobre la existencia del texto antinarrativo debido a la ausencia de principio y de final. El principio y el fin de la trama son el marco que delimita al texto, la frontera que lo separa de lo que no es. Sin un límite claro, el texto es un inventario, un clasificador, un campo semántico; acepciones que no molestan a los productos antinarrativos, pues se entiende que la misma estructura del texto limita el potencial de la obra.

Ahora bien, ¿por qué *antinarrativa* en oposición a lo que anteriormente era simplemente narrativa? Las estructuras clásicas del relato, de acuerdo con Robert Scholes (crítico literario y teórico de la metaficción), son parte de un sistema de categorías psicológicas y sociales que inhiben el progreso individual y colectivo. La apuesta de la antinarrativa es que, una vez afectada la intelección acumulativa y lineal de eventos en el tiempo, la percepción general del universo se verá modificada en favor de un peldaño más en la evolución. Es pertinente confesar, sin embargo, que el mismo Scholes se muestra incrédulo ante dicha teoría pues, de entrada, no es posible augurar respecto a algo que nos es bastante lejano aún: la estructura acumulativa de la narración tiene raíces muy profundas

³² Pau Ricoeur, *Tiempo y narración II*, op. cit. p. 412

en nuestra intelección cotidiana de eventos. Lo que sí es posible es plantear situaciones respecto a eventos particulares y su proceso de narrativización.

Tomemos, por ejemplo, los llamados *acontecimientos límite*, eventos que implican una gran cantidad de información o un fuerte impacto emocional en los individuos. Estos acontecimientos conllevan una doble problemática: 1) para ser representados a partir de los recursos narrativos convencionales y 2) para ser comprendidos a partir de categorías de lectura tradicionales. Este tipo de eventos, sea por su rareza o por su intensidad, superan nuestra capacidad de comunicarlos y representarlos, razón por la cual buscan cobrar sentido a partir de formas alternativas de expresión y narrativización disidentes a aquellas de la tradición.

Tendemos a racionalizar nuestras historias personales conforme a un esquema narrativo clásico que acota nuestra capacidad de lectura de las mismas. El límite que representa eso es la posibilidad de que sean los esquemas quienes construyen nuestra narrativa personal y no los acontecimientos en sí mismos. Ésta, por supuesto, es una suposición teórica difícil de comprobar, pero nos apoyamos de los autores anteriormente referidos para plantear la posibilidad de que la narrativa, como cualquier lenguaje, puede moldear estructuras de pensamiento y percepción.

Éste es el poder del autor: su capacidad de influir en el lector; de someterlo, incluso, en un sistema de signos que interactúan entre sí conforme a reglas específicas que solicitan una lectura particular. Por supuesto, el lector no está fuera de la ecuación, pero asombra pensar en la posibilidad de que la influencia del autor a través del texto pueda romper esquemas y paradigmas, no sólo en la tradición literaria, sino en el lector también.

Si bien es cierto que ignoramos totalmente lo que es una cultura donde no se narra o, aun más escandaloso, donde no se supiera lo que significa narrar, no podemos ignorar que nuevas formas narrativas se están gestando dentro de la misma tradición. Este cambio, como cualquier otro, será lento y paulatino, y quizá no sea total, pues los paradigmas siempre encuentran formas de sobrevivir. La narrativa evoluciona pero no desaparece.

Antinarrativa en el relato audiovisual

[...] *En adelante, de aquel pasado suyo verdadero o hipotético, él queda excluido; no puede detenerse; debe continuar hasta otra ciudad donde lo espera otro pasado suyo, o algo que quizás había sido un posible futuro y ahora es el presente de alguien otro. Los futuros no realizados son sólo ramas del pasado: ramas secas.*

-¿Viajas para revivir tu pasado? -era en ese momento la pregunta del Kan que podía también formularse así: ¿Viajas para encontrar tu futuro?

Y la respuesta de Marco:

-El otro lado es un espejo en negativo. El viajero reconoce lo poco que es suyo al descubrir lo mucho que no ha tenido y que no tendrá.

-Italo Calvino, Las ciudades invisibles.

Dos punto uno: Percepción del relato cinematográfico

En *Ensayos sobre la significación en el cine*, Christian Metz, semiólogo y teórico francés, plantea la premisa de que el lenguaje cinematográfico es, en mayor o menor medida, equiparable con el lenguaje de las palabras y las cosas. Esta equivalencia radica, principalmente, en que tanto el cine como el lenguaje significan a partir de un mecanismo común: el montaje de sus elementos.

De momento no interesa incurrir en la discusión llevada por Metz a lo largo de su obra sobre si el cine es un lenguaje o simplemente una lengua. Lo importante a considerar respecto a tal planteamiento es que el relato cinematográfico (y podemos ampliar esta noción al relato audiovisual) es un asunto de percepción. Es en las imágenes y en su sucesión donde nosotros, como espectadores, lo reconocemos.

El relato cinematográfico, de acuerdo con Metz, tiene dos momentos: 1) uno paradigmático, constituido por la imagen aislada y los elementos sensibles de percepción en ella y 2) uno sintagmático, el cual construye el sentido general de la obra y del relato a partir de la unión de sus imágenes para su posterior lectura. Ahora bien, la inteligibilidad histórica dada al cine ha supeditado el momento paradigmático al sintagmático, propiciando que la sintaxis de las imágenes parezca la única forma de dar sentido al relato.

Se habla de *la gran sintagmática de la banda de imágenes*, la cual implica el ordenamiento lineal de éstas, de la misma forma que lo sería el orden sintagmático de los

elementos lingüísticos en una oración: uno sucede al otro en una continua y unilateral cadencia que construye el sentido general a partir de la relación implicada en la proximidad de dichos elementos. Es importante tener en cuenta, no obstante, que el carácter lineal de esta sintagmática no recae en el relato (que bien podría brincar entre un tiempo pasado, presente o futuro de forma intermitente), sino en el acto *per se* de narrar mediante las imágenes y su sucesión, siempre en presente, siempre en una sola dirección: ese es el movimiento del relato audiovisual.

Este movimiento, por supuesto, tiene origen en lo que cultural e históricamente ha sido denominado como cine y que ha determinado nuestros procesos de percepción y lectura del mismo. Aprehendemos sus códigos, entendemos sus funciones dentro del relato y los reproducimos en nuestras lecturas posteriores.

Tomemos el famoso experimento Kulechov como prueba de esto. A dos imágenes que se suceden una a la otra se les atribuye un sentido e incluso se interpretan posibles historias a partir de la relación establecida entre ellas, aun cuando no estén realmente vinculadas entre sí. Parece imposible para el humano (sea espectador o cineasta) no identificar un hilo narrativo invisible en la sucesión de dos imágenes. Esta continuidad es parte de un proceso de inducción general en la lectura del relato cinematográfico, presa también, como explicamos en el capítulo anterior, de la tradicionalidad y la sedimentación de sus estructuras.

Es por ello que la semiología es la primera disciplina que se aboca a la tarea de estudiar este tipo de relatos. Siendo la imagen su materia prima, el relato nace en la medida en que el encadenamiento de los planos lo vuelve perceptible para un espectador. Una primera conclusión de este apartado sería, entonces, que el relato audiovisual siempre es en función de lo que perciben sus receptores a partir de la sucesión de los elementos audiovisuales en pantalla.

Éste es el mecanismo de significación del relato cinematográfico y que ha sido institucionalizado como “el cine” y “el ver cine”. Los espectadores han naturalizado sus códigos de lectura y significación del audiovisual. Por ejemplo, cuando en pantalla hay una escena en la que dos personajes conversan y mediante dos planos en contracampo se muestra el rostro de ambos, el espectador entiende que los dos planos se encuentran en el mismo espacio y tiempo, sólo muestran distintas perspectivas. Éste, aunque podría parecer un ejemplo burdo, causaba gran escándalo y desorientación para los espectadores del cine

de la primera mitad del siglo XX, quienes estaban mayormente habituados a planos amplios y tomas duraderas para una sola escena. No es del todo evidente, pues estamos inmersos en un contexto específico determinado por la época y un sinfín de productos previos que conforman un bagaje audiovisual, pero los códigos de lectura del cine son culturales y se modifican con el tiempo y la normalización de los mismos. Romper con ellos implica asumir el riesgo de que el relato puede no ser del todo legible para la audiencia.

Asistir a la proyección de una película “desencadena en el espectador un proceso a la vez perceptivo y afectivo de *participación*.”³³ Conforme los recursos audiovisuales se suceden, el espectador accede a creer en la verosimilitud de lo que se le está mostrando en pantalla. Es lo que Metz denomina “la *impresión de realidad* que el espectador experimenta ante el filme.”³⁴ Ahora bien, el alcance de ésta va más allá de la credibilidad en el relato; recae también en los códigos específicamente cinematográficos que lo construyen: encuadres, cortes, planos, el montaje mismo o la musicalización de una escena, por nombrar algunos, son todos elementos del discurso audiovisual que los espectadores reconocen, en mayor o menor medida, y que tienen por objetivo guiar su lectura.

La participación del espectador en la construcción del relato es esencial en el sentido de que él es quien lo percibe y abstrae a partir de la sucesión de los elementos en pantalla. Recordemos que tanto el cine como el relato cinematográfico son cosas susceptibles de ser percibidas y sólo existen en la medida en que haya alguien para decodificarlos. Podemos decir, entonces, que no es Kulechov quien compone los relatos de su experimento, sólo los sugiere para que sean concretados por alguien más. Esta lectura participativa de los espectadores es mayormente inconsciente; el proceso de significación de las imágenes y los sonidos en pantalla es algo inherente a la mente humana, la cual se esfuerza por ordenar las cosas en forma narrativa antes que sólo ser sensible a ellas. Por lo mismo, los códigos cinematográficos se han naturalizado al grado de ser casi invisibles para la visión: un corte entre dos planos o el montaje paralelo de dos escenas ya no escandaliza ni desorienta al público. Es parte, como dijimos líneas más arriba, de la *impresión de realidad* que se construye tanto cultural como visualmente.

³³ Christian Metz, *Ensayos sobre la significación en cine (1964-1968) Volumen 1*, México, Paidós: Comunicación y Cine, p. 32.

³⁴ *Idem*.

A este respecto, Peter Greenaway (entre muchos otros autores) se ha abocado a la tarea de hacer consciente para los espectadores este proceso perceptivo que opera en sus ojos y mente al momento de enfrentarse con el audiovisual. Si bien el acto de ver cine demanda al espectador su participación constante en la decodificación del relato, esta participación es mayoritariamente pasiva. La falla del cine, de acuerdo con Greenaway, es que no plantea la interacción con el espectador más allá de desplegar elementos audiovisuales encadenados de forma única entre sí para que los lea. El cine como institución no brinda opciones, ni sugiere otras posibilidades narrativas: es, más bien, un medio limitado respecto a la labor autoimpuesta de contar historias.

¿Hay una solución? El cine que propone Greenaway, y en específico *The Tulse Luper Suitcases*, deja de lado el realismo de la representación en pantalla para disminuir esta *impresión de realidad* planteada por Metz y evidenciar así la artificialidad de los códigos del discurso audiovisual. Cuando se evidencian estos códigos, se vuelven propensos a ser cuestionados, pensados y replanteados; y cuando esto ocurre, las audiencias se cuestionan a sí mismas, su relación con las imágenes, las dinámicas de visualización y la construcción de los relatos. Quizá, aunque se trata de una apuesta mayor, cuestionen también sus propios procesos perceptivos y narrativos: los de la vida cotidiana.

Lo cierto es que tanto los códigos especializados que conforman al cine (sus recursos y las relaciones entre ellos) como los códigos adquiridos en el seno de un grupo socio-cultural específico, están estrechamente relacionados entre sí. El cine, de alguna u otra forma, imita los procesos de la percepción humana. La significación fílmica no funciona únicamente mediante los códigos explícitamente cinematográficos, hay códigos de naturaleza *extracinematográfica* que intervienen en la pantalla en función de ser inteligibles para el humano: “productos complejos y terminales de *otras* aventuras culturales y de diversas organizaciones cuyos campos de acción, más generales, desbordan por mucho al cine sin por ello excluirle.”³⁵ Entre estos códigos culturales, Metz ubica a la iconología (formas más o menos institucionalizadas de producción de imágenes, representación de objetos y reconocimiento de esas representaciones) y la percepción (hábitos visuales de identificación y construcción de formas y figuras, representación del espacio propia de cada cultura y estructuras auditivas diversas). Ambos aspectos están determinados por un contexto espacial y temporal específico.

³⁵ *Ibid.*, p. 134

La institucionalización del cine y de sus formas no sólo limita al medio en su quehacer y producción, también impone a los espectadores una única faceta de sí mismo. De ahí la necesidad de ironizar con sus estructuras y recursos formales, y de evidenciar para el público que hay otras formas de hacer cine y otros recursos más allá de aquellos reconocidos como cinematográficos. La apuesta de Greenaway es producir audiovisuales que reflexionen sobre sí mismos y sobre el fenómeno de su *visión*, es decir, aportar y regular sus propios recursos audiovisuales para modificar, también, su lectura.

[Sobre el cine] se le puede considerar un lenguaje en la medida en que se ordenan los elementos significativos en el seno de disposiciones regladas, diferentes a las que practican nuestros idiomas y que tampoco son un calco de los conjuntos perceptivos que nos ofrece la realidad [...] La manipulación fílmica transforma en un discurso lo que podría haber sido únicamente un calco visual de la realidad. Surgido como una significación puramente analógica y continua -la fotografía animada, el cinematógrafo-, el cine ha ido trazando a lo largo de su maduración diacrónica, algunos elementos de una semiótica propia.³⁶

Si bien Metz escribe sobre la evolución de la semiología y el análisis cinematográfico, esta cita puede ser tomada como prueba de que, de evolucionar en sus códigos, el cine modificaría también los recursos de las disciplinas que se abocan a su análisis. “En la medida en que el filme afrontó problemas del relato se vio conducido, tras sucesivos titubeos, a constituir un conjunto de procedimientos significantes específicos.”³⁷ Hay formas institucionalizadas de hacer y ver cine; de modificar éstas, probablemente se modificaría también el proceso de significación del relato.

Apostemos, entonces, por una semiología del multimedia.

Dos punto dos: Elementos antinarrativos en el relato de Peter Greenaway

El presente análisis tiene como principal intención desentrañar los nodos narrativos propuestos por el director galés Peter Greenaway en su proyecto multimedia *The Tulse Luper*

³⁶ *Ibid.*, pp. 128-129

³⁷ *Ibid.*, p. 118.

Suitcases. Sin embargo, vale bien precisar al lector la siguiente nota: no es posible hacer el análisis de la totalidad del proyecto. En primer lugar porque dicha totalidad nos es inasequible: las exposiciones que tuvieron sitio en varios museos y galerías alrededor del mundo, así como otros materiales y productos, se han perdido debido a su carácter efímero. En segundo lugar, porque un análisis completo no es útil para los fines de esta investigación, cuya intención principal no es trabajar las categorías del análisis del relato, sino precisar si el autor lo modifica o reestructura a partir de los elementos audiovisuales que lo conforman.

Podemos entender una primera conclusión: sí hay un acto narrativo en lo que hace Greenaway, por lo tanto, sí hay un relato. La reestructuración de éste no consiste en suprimirlo de la enunciación, sino en afectarlo. Es lo que anteriormente denominamos como antinarrativa: los mecanismos insertos en la enunciación que buscan frustrar la aplicación automática de los códigos hermenéuticos mediante los cuales ordenamos un relato a partir de eventos específicos. Greenaway utiliza los recursos audiovisuales como elementos antinarrativos para problematizar nuestro proceso de percepción e interpretación del relato.

Si queremos comprobar esta hipótesis, será suficiente con analizar a profundidad un solo episodio de los 16 que conforman las tres películas del proyecto. Hemos seleccionado del tercer largometraje, *The Tulse Luper Suitcases, Part III: From Sark to Finish*, el episodio 14, el cual está dividido, a su vez, en 13 capítulos que narran el periodo en el que el personaje principal, Tulse Luper, fue prisionero de un coronel de guerra de la Unión Soviética. En cada uno de los 13 capítulos (llamados “juegos” dentro del relato), se aprecian distintos recursos audiovisuales utilizados con fines antinarrativos. Es por eso que este episodio se presenta como una buena opción de análisis, porque es en sí mismo una unidad conformada a partir de todos los elementos utilizados en el proyecto. Dicha diversidad de elementos permitirá ahondar en las categorías del análisis, tanto semiológico como narratológico, y en las posibilidades llevadas a cabo por el autor para frustrar el flujo del relato y la aplicación automática de nuestros códigos de interpretación y ordenamiento.

Los elementos narrativos, discursivos y audiovisuales de este episodio permiten entrever y referir a la totalidad del proyecto, así como plantear las rupturas con las categorías del análisis narratológico que retomamos de los textos teóricos.

La decisión de realizar el análisis de forma cronológica y no conforme a las categorías planteadas por los autores no responde únicamente a la necesidad de comprobar cómo el flujo del relato, en el orden temporal dispuesto por el autor, es afectado por los elementos en

pantalla, sino también a la complejidad del mismo proyecto, la cual se resiste a las categorías del análisis teórico. Por tal motivo este análisis plantea, también, a partir de las rupturas descritas y analizadas, una nueva forma de pensar la construcción del relato para proyectos multimedia de naturaleza similar a la de *The Tulse Luper Suitcases*.

El texto de André Gaudreault y François Jost, *El relato cinematográfico*, fue tomado como base para el planteamiento teórico de este análisis. Este texto, a su vez, está conformado de manera importante a partir de las categorías que Gerard Genette propone en su obra *Figuras III*, la cual también fue consultada y conforma parte importante del aparato teórico y crítico de las líneas siguientes.

No pretendemos arrojar conclusiones totalitarias y hegemónicas, pues Greenaway tampoco pretende tal objetivo con su proyecto, sino jugar con todas las posibilidades de acción e interpretación a nivel narrativo y semiológico.

Finalmente, la idea concreta del análisis es comprobar, a partir de la narratología de Genette, la hipótesis de esta investigación: que Greenaway utiliza elementos audiovisuales para alterar nuestra percepción del relato; que dichos elementos le otorgan al relato el carácter antinarrativo antes que el narrativo; y que las antinarrativas modifican nuestra manera de ordenar el mundo y nuestras experiencias en él.

Dos punto dos punto uno: La empresa narratológica

Conforme el cine evolucionó y sus códigos de significación cambiaron, se expandieron las posibilidades narrativas del medio. Y conforme esto ocurrió, se modificaron también las formas de análisis del mismo. La semiología tuvo que apoyarse, no sólo del estudio de las imágenes y la construcción de sentido en la unión de los elementos audiovisuales, también de la narratología y del análisis de los elementos explícitamente narrativos: puntos de vista, narradores y temporalidades, principalmente.

André Gaudreault y François Jost, investigadores en estudios cinematográficos, plantean que existe un “proceso de discursivización fílmica”³⁸, el cual refiere a las distintas operaciones llevadas a cabo para confeccionar el relato cinematográfico. Este proceso tiene dos niveles de narratividad:

1. La mostración: resultado de la puesta en escena y el encuadre para construir los fotogramas los cuales, a su vez, darán lugar a los planos.

³⁸ André Gaudreault; François Jost, *El relato cinematográfico*. Barcelona, Paidós. 1995, p. 63

2. La narración: resultado de la articulación entre plano y plano (el montaje).

Recordemos que el relato cinematográfico se vuelve perceptible en la medida en que los elementos audiovisuales se encadenan en pantalla. Dos planos que se suceden entre sí sugieren un relato que será interpretado por un espectador. Ahora bien, en tanto el acto narrativo del cine está compuesto por imágenes, la figura narradora principal es denominada por Gaudreault y Jost como “el gran imaginador”³⁹, un equivalente en el cine al narrador de las palabras en el relato literario. Es él quien se encarga de desplegar ante nosotros, espectadores, las imágenes y los sonidos que construyen el relato cinematográfico. Es importante aclarar, no obstante, que el gran imaginador no es la instancia autoral del producto ni la personificación de un narrador omnisciente: más bien se trata de la instancia discursiva que se vuelve más o menos sensible en la medida en que el relato se encadena.

El nivel de sensibilidad del gran imaginador varía de producto a producto y de espectador a espectador. Opera mediante los elementos del discurso audiovisual, del lenguaje cinematográfico que es identificado a partir de sus recursos: encuadres, cortes, montaje, yuxtaposición de los planos, etc. Está estrechamente ligado con la naturalización de los códigos cinematográficos: si un corte entre dos planos no altera el hilo narrativo o desorienta al espectador, entonces decimos que el gran imaginador es imperceptible; si, por el contrario, ese corte altera la lectura interpretativa del relato, entonces el gran imaginador se hace presente en el acto discursivo. Este hecho, por supuesto, varía entre los espectadores en tanto para unos los códigos cinematográficos están más interiorizados que para otros. A este respecto, Gaudreault y Jost plantean una equivalencia entre los recursos audiovisuales que vuelven perceptible al gran imaginador y los indicadores de la lengua que remiten al locutor de un discurso: deícticos. Los deícticos permiten descifrar el discurso en función de quién es el locutor y cuánto sabemos de él. En el cine, estas *marcas de enunciación* que remiten a la instancia discursiva son cambiantes y contingentes.

Un texto clásico pretende ocultar por completo la instancia discursiva que lo produce, apearse lo más posible a la impresión de realidad y apelar por una naturalidad y realismo tanto en el relato como en los códigos que lo configuran. Por el contrario, un texto moderno no sólo no pretende ocultar al gran imaginador, sino que lo pone en evidencia. Las marcas de enunciación se vuelven *marcas de distanciamiento*. El lenguaje cinematográfico existe cuando se vuelve sensible, pero esto ocurre en función del espectador.

³⁹ *Ibid.* pp. 54-57.

Juego 1. Identificar las piezas

El episodio empieza cuando un narrador caracterizado como un coronel cuenta que, a mediados de los 60, Tulse Luper fue transferido a un sitio de control fronterizo entre Alemania Oriental y Occidental. Este narrador, al cual ubicamos en un nivel diegético superior al de los hechos acaecidos al protagonista, forma parte de los “expertos” en la vida de Tulse Luper a quienes debemos toda la información recabada sobre él y mostrada a lo largo del proyecto. Mientras el narrador habla, en pantalla nos son presentados los cinco personajes que protagonizan la acción: el Coronel Kotchef y su esposa la Teniente Alazarín (ambos interpretados por dos actores cada uno), Tulse Luper, Raoul Wallenberg (compañero de Luper desde el episodio anterior) y Pytor Musil, traductor personal de Kotchef.

Para la presentación de los personajes y durante el transcurso de la escena, Greenaway recurre a textos en pantalla como elementos de información primordial, ya sea para evitar confusiones (por ejemplo, con los actores que interpretan a un mismo personaje) o para puntualizar las dinámicas desarrolladas dentro de su obra, como la repetición de algunos fragmentos del relato o la traducción de los diálogos en otros idiomas. Gaudreault escribe, a propósito de los recursos textuales, que estos “contribuyen a construir el mundo diegético: situando las imágenes que vemos en el tiempo y el espacio, construyendo los caracteres de los personajes, nombrándolos, nos ofrecen el cuadro de interpretación dentro del cual la historia que se desarrolla ante nuestros ojos se hace verosímil.”⁴⁰ Los textos en pantalla son un elemento cinematográfico al cual Greenaway recurre constantemente durante la totalidad del proyecto y en la mayor parte de sus obras.

Retomemos el hilo del relato. Luper y Wallenberg son tomados prisioneros por Kotchef y Alazarin. Después de una larga discusión mediada por Musil, Wallenberg es puesto en supuesta libertad, mientras Luper es obligado a permanecer en el punto de control. La acción se resume muy simple, pero Greenaway la complejiza de diversas maneras.

En primer lugar, tenemos los múltiples niveles de narración a los que recurre el autor en la composición de sus cuadros, en los que la pantalla está dividida y cada división presenta una acción distinta. La mayor parte de la escena vemos un tablero de ajedrez al fondo, sobre el cual se presenta a los personajes, se muestra el interrogatorio al que son sometidos Luper y Wallenberg y la escena concluye con la partida forzada de este último. Del

⁴⁰ *Ibid.*, p. 79

mismo modo, vemos intervenir al narrador que habla y explica pormenores de la acción mientras ésta transcurre al fondo [Imagen 1]. Pero estas divisiones de la pantalla no siempre presentan acciones distintas. En algún punto de la escena, la pantalla se divide en tres; en los extremos izquierdo y derecho se muestra la misma acción (el interrogatorio) pero interpretada por las dos parejas de actores para los personajes de Kotcheff y Alazarin, una en cada lado. Mientras tanto, al centro del cuadro, vemos a Martino Knockavelli, amigo de infancia de Tulse Luper, escribiendo lo que suponemos es el relato de la vida de nuestro héroe [Imagen 2].

Esta doble mostración de la escena juega también con una de las categorías propuestas por Genette para el análisis del tiempo narrativo: la frecuencia. Entendemos por frecuencia narrativa “las relaciones de repetición entre el relato y la diégesis.”⁴¹ En este caso, hablamos de la repetición de la enunciación del hecho. En la pantalla vemos a las dos actrices que interpretan a Alazarin, sentadas frente a una máquina de escribir, transcribir con sumo rigor lo dicho por los involucrados en el interrogatorio que tiene lugar justo detrás de ellas en el campo fílmico. Lo importante es que ellas no se encuentran en el mismo espacio, sino que han sido reunidas artificialmente dentro de un solo cuadro y cada una atiende una interpretación distinta del mismo interrogatorio. Greenaway narra dos veces en el relato lo que ha ocurrido una sola vez en la historia. Gaudreault y Jost nombran a este tipo de relato como repetitivo, puesto que el mismo hecho es narrado en dos ocasiones desde distintas perspectivas con la intención de hacer al espectador “trazar el vínculo espacial entre las dos secuencias y vincular narrativamente el interior y el exterior.”⁴² Pero Greenaway, más que querer ubicar al espectador espacial y temporalmente, quiere generar una ruptura en él: evidenciar el discurso cinematográfico e ironizar con la construcción realista sobre la cual se ha volcado.

En la escena se repiten pequeños fragmentos de ambas representaciones: algunos movimientos, como Kotcheff arrebatándole el tablero de ajedrez a Luper o Wallenberg cuando deja caer su abrigo al abrir los brazos en señal de victoria; o bien, diálogos, como el de Wallenberg (“You wish”) cuando discute con el coronel sobre el origen de Herodes o la respuesta de Kotcheff (“No, he wasn’t. He was an Assyriain”) repetida en tres ocasiones, intercalando en éstas a los dos actores. A partir de aquí se sobreponen las dos

⁴¹ Gerard Genette, *Figuras III*, Barcelona, Lumen, 1989, p. 172

⁴² André Gaudreault; François Jost, *op. cit.*, p. 131

representaciones de la acción. En algún punto, casi al finalizar la escena, escuchamos a ambos actores en su diálogo apenas separados por una pequeña fracción de segundo. La osadía es divertida y frustrante: Greenaway juega incluso con la intención que pueden poner los actores en el diálogo (uno de los Kotcheff es más severo, mientras el otro se ríe constantemente de forma sardónica). De no ser por el recurso textual de los subtítulos, ni siquiera entenderíamos qué está diciendo el personaje debido a que los diálogos están sobrepuestos.

La conjunción de estos elementos es un problema que Gaudreault y Jost clasifican como de orden específico para el relato cinematográfico y que se distingue de aquel del relato literario en tanto el cine “pone al espectador en presencia de una cantidad importante de signos (y por lo tanto de acontecimientos) simultáneos, de manera que la *simultaneidad* de acciones diegéticas está íntimamente vinculada con la *sucesividad*.”⁴³ Todos estos recursos tienen por objetivo evidenciar la instancia discursiva que enuncia el relato: son marcas de distanciamiento a las que recurre Greenaway para romper la impresión de realidad del cine y hacer al espectador cuestionar los códigos con los que este medio construye sus discursos narrativos. En su obra, las divisiones de la pantalla multiplican y problematizan la simultaneidad de signos y acontecimientos. El espectador es forzado a ampliar su atención debido a que en la pantalla se le muestra una gran cantidad de información visual que se vuelve información narrativa.

Juego 2. El contrato

Suponemos que es Martino Knockavelli quien escribe los hechos acaecidos a Luper. En este capítulo, al igual que en el anterior, Knockavelli aparece en una pantalla secundaria escribiendo lo que se nos muestra en la escena. Kotcheff y Luper se enfrentan a una partida de ajedrez (representada simbólicamente en la pantalla) mientras hablan sobre el acuerdo al que llegarán: Luper deberá jugar ajedrez para él y contar historias para Alazarin. “Puedo ser su Gulag Sheherezade” dice Luper y vemos a Knockavelli escribir ese diálogo [Imagen 3 e Imagen 4].

Cuando *The Tulse Luper Suitcases* finaliza, se nos revela a los espectadores que nada de lo acaecido a Luper ocurrió en realidad y que todo fue una invención de Knockavelli. Entendemos, pues, que gracias a él nosotros tenemos la información del relato. Esta

⁴³ *Ibid.* p. 122

construcción lógica del flujo de información dentro de la misma diégesis puede parecer compleja en una primera instancia, pero se simplifica bastante si pensamos que el testimonio de los “expertos” (los narradores) en la vida de Luper se construye a partir de los escritos y objetos dispuestos por Knockavelli en las maletas. No obstante, como mencionamos anteriormente, ésta es la primera vez en el proyecto en que se sugiere este cambio en el foco del relato. Entendemos por focalización la orientación de la perspectiva narrativa. Ubicar el foco del relato no responde a la pregunta *¿quién habla?*, sino *¿quién sabe?* o, más específicamente, *¿a partir de quién se nos revela la información?*⁴⁴. Saber quién habla es saber quién está narrando y eso, en el caso de nuestro objeto de estudio, refiere a los “expertos”. Conocer el foco del relato es otorgarle un valor distinto al flujo de la información: *¿con quién compartimos los datos?*, *¿quién sabe tanto como nosotros?* Es tener conciencia de “las relaciones de conocimiento entre narrador y personaje.”⁴⁵

Genette propone tres posibilidades con respecto al análisis de la focalización narrativa. Gaudreault y Jost recuperan dichos apuntes en sus ensayos sobre el relato cinematográfico⁴⁶:

1. Relato no focalizado: el narrador sabe más que todos los personajes.
2. Relato con focalización interna: el cual a su vez puede dividirse en “fijo”, cuando los acontecimientos se desarrollan a partir de la consciencia de un solo personaje; “variable”, cuando este personaje cambia a lo largo de todo el relato; y “múltiple”, cuando un mismo acontecimiento se desarrolla a partir de la consciencia de distintos personajes.
3. Relato con focalización externa: el narrador, y por lo tanto el espectador, tienen menor información de la que tiene cualquiera de los personajes.

Podemos asumir que en la mayor parte de *The Tulse Luper Suitcases* y hasta el momento en que se nos muestra a Martino Knockavelli escribiendo el relato, la focalización es de grado cero: ni las imágenes ni la información nos son reveladas de forma explícita a partir de la consciencia de un solo personaje. El gran imaginador, encargado de desplegar los elementos en pantalla, se mantiene imparcial respecto a lo que muestra y, por ende, narra. Pero sería un error asumir que un relato mantendrá el mismo grado de focalización durante su totalidad. Genette escribe, a propósito de lo anterior, que “el criterio de

⁴⁴ Gerard Genette, *op. cit.*, p. 241

⁴⁵ André Gaudreault; François Jost, *op. cit.*, p. 138

⁴⁶ *Idem.*

focalización no se mantiene necesariamente constante en toda la duración del relato [...] La fórmula de la focalización no siempre se aplica a una obra entera, sino más bien a un segmento narrativo determinado que puede ser muy breve.”⁴⁷

Es en el episodio 14 donde se sugiere un cambio en el tipo de focalización. Si nosotros aprehendemos los sucesos de la historia a partir de la consciencia de Knockavelli, podemos concluir que la focalización del relato se vuelve interna y fija sobre él, a pesar de que este foco no es sugerido sino hasta casi el final del proyecto. Pero nuestro objeto de estudio no es tan sencillo. Es necesario tener en cuenta que Knockavelli es un personaje de la diégesis y, por lo tanto, forma parte de aquel flujo de imágenes que conforman el relato principal: uno superior al que él estructura.

Antes que el relato de la vida de Tulse Luper, se nos muestra el relato de aquellos “expertos” que cuentan la vida de este personaje. Y aun antes que eso, se nos muestra el relato de Knockavelli escribiendo la vida de Tulse Luper a partir de la cual los “expertos” presentarán los hechos de los que somos testigos. La conciliación entre estos múltiples niveles diegéticos es llevada a cabo por el gran imaginador, quien media el flujo del discurso narrativo audiovisual a partir de sus códigos.

La cuestión con *The Tulse Luper Suitcases* es que estos códigos no tienen por objetivo mediar el flujo del relato, sino interrumpirlo, perturbarlo, remitir intencionalmente al enunciador para recordarle al espectador que el discurso al cual se enfrenta no es natural: está mediado. Las marcas de distanciaci3n cobran relevancia cuando se despliegan en la pantalla una serie de elementos cuya intenci3n escapa de servir contenido narrativo. Por ejemplo, respecto a los elementos en pantalla durante la escena del juego de ajedrez. Al centro, Luper, Musil y Kotchef est3n de pie en una hilera viendo hacia el frente; justo debajo de ellos, hay un tablero de ajedrez digital en el que se dispone la supuesta partida; en cada extremo de la pantalla se repite de forma invertida la imagen de Luper (a la izquierda) y de Kotcheff (a la derecha); sobrepuesto a todo lo anterior se nos muestra un conjunto de garabatos, escritos, numeraciones y listados, sin ninguna relaci3n aparente con la escena; finalmente, al fondo en la imagen, tenemos el tablero de ajedrez principal, aquel que representa el punto de control fronterizo [Imagen 4].

Lo antinarrativo de este ejercicio se ubica en los elementos audiovisuales que no tienen intenci3n alguna de ayudar en la construcci3n del relato y, por el contrario, lo

⁴⁷ Gerard Genette, *op. cit.*, p. 246

perturban. He ahí el ejemplo de los garabatos que aparecen sobre la pantalla y cambian constantemente: no guardan relación alguna con la escena, no aportan información relevante al relato. “[El lenguaje cinematográfico de Greenaway] tiende a utilizar todos los recursos que ofrece el cine (imagen, sonido, voz, texto) y a combinarlos de forma única para generar sentido a través de un sistema de interrelaciones antes que de una unidad destinada únicamente a brindar contenido narrativo.”⁴⁸

Este sistema de interrelaciones en los elementos audiovisuales cobra, de alguna u otra forma, cierta autonomía respecto a la instancia autoral. Es el texto mismo quien regula sus recursos y, por lo tanto, la narración. De ahí que autores como Metz desconozcan la figura del gran imaginador de Gaudreault y Jost y pretendan posicionar a la película misma como la enunciativa del discurso narrativo, cuya mediación y proyección permanece en el nivel del texto.

Juego 3. Ruppert y la sirena

Del apunte anterior concluimos que el cine de Greenaway ofrece dos posibilidades con respecto a la composición de su imagen: 1) así como el texto puede disponer de una gran cantidad de elementos audiovisuales que pueden o no servir contenido narrativo, 2) también puede dirigir deliberadamente nuestra atención hacia una sola acción o elemento.

El tercer capítulo relata el intercambio de prisioneros al que fue sometido Raoul Wallenberg luego de su encuentro con Kotcheff (Juego 1). Al iniciar éste, los puntos de atención en la pantalla se multiplican nuevamente: sobrepuesto sobre un tablero de ajedrez digital dividido por la mitad, tenemos el encuentro entre las autoridades de ambas fronteras: del lado izquierdo (occidente) están un diplomático, una mujer con gabardina azul y el prisionero conocido como Rupert; del lado derecho (oriente) se encuentran Raoul Wallenberg y un capitán soviético. Al centro en la pantalla, un pequeño cuadro muestra el rostro nervioso de Wallenberg y, después, el rostro severo del diplomático occidental. De manera similar a los capítulos precedentes, estos elementos alternan protagonismo en el cuadro. Conforme avanza el diálogo en el que se explica el intercambio de los prisioneros, se alterna el gran

⁴⁸ Traducido de: Karine Bouchy, “Let’s make a renewal”, [en línea], Bélgica, *Image & Narrative*, Vol.12, agosto de 2005. Dirección URL: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/bouchy.htm> [consultada el 03/03/2017].

“[Le langage cinématographique de Greenaway] tend à utiliser toutes les ressources offertes par le cinéma - image, son, voix, texte- et à les combiner d’une manière unique pour faire sens par un système d’interrelations plutôt qu’à travers une totalité unitaire destinée uniquement à servir un contenu narratif”.

espacio en pantalla entre las figuras del diplomático y el capitán junto con el rostro de Wallenberg. En el campo sonoro, los diálogos se repiten en dos ocasiones sobrepuestas, al igual que en los capítulos precedentes.

Por el contrario, cuando el intercambio de prisioneros está a punto de ocurrir, los puntos de atención se reducen a uno solo: la toma amplia que presentaba a todos los personajes en la frontera es minimizada a un cuadrado en el que se ve a Wallenberg abrazando a la mujer de la gabardina azul [Imagen 5]. Esta mutilación del espacio tiene que ver con el *cuadro situacional*⁴⁹ del que hablan Gaudreault y Jost respecto al relato cinematográfico. La imagen, como materia prima del cine, muestra por default todos los elementos del espacio en el que ocurre la acción, sin que haya necesidad de subrayar su presencia mediante la palabra o la narración: “en un relato fílmico el espacio está casi constantemente presente, está casi constantemente representado.”⁵⁰ No obstante, existen propuestas cinematográficas en las que dicho cuadro situacional es suprimido: los elementos en el espacio representado son pocos, o nulos, con la posible intención de subrayar los elementos o acciones que sí son representados en la imagen; o bien, con la intención de involucrar al espectador en una participación más activa en su proceso de apreciación.

Pensemos en el espacio que propone Greenaway: las escenas y acciones ocurren de forma recurrente sobre fondos negros y escenarios sencillos con pocos elementos, de forma paradójica a la composición en constante sobrecarga de la imagen. No negamos con eso que la imagen (la unidad mínima del cine) es un significante espacial. El cine muestra de forma simultánea tanto la acción como el espacio donde toma lugar. La representación de éste es, como explican Gaudreault y Jost, indefectible a la imagen. Aún en el vacío del cine de Greenaway (espacio hodológico) hay información. Pero, ¿qué informa un espacio como éste? Podríamos empezar por apuntar que ese vacío no es total, sino parcial y deliberado. Hay una intención detrás del acto de evidenciar que el espacio fílmico también es una representación: se inserta dentro de aquello que definimos anteriormente como marcas de distanciamiento en el discurso cinematográfico, pues rompe intencionalmente con la impresión de realidad adscrita a la representación en cine.

De forma paradójica a este apunte, nos encontramos con que el espacio en la imagen de Greenaway no se limita a aquel espacio donde ocurre la acción principal. El cuadro

⁴⁹ André Gaudreault; François Jost, *op. cit.*, pp. 89 - 91.

⁵⁰ *Ibid.* pág. 89

cinematográfico implica admitir a un grupo de objetos en escena, lo cual, a su vez, determina que varios otros queden descartados de ella sin por ello perder su lugar en la diegesis. Esto, para Greenaway, se traduce como uno de los múltiples límites que el cine clásico ha admitido dentro de sí y su formato. Al dividir la pantalla y multiplicar los puntos de atención, el autor no sólo atenta contra el estándar de la percepción de los espectadores, sino contra los límites de la imagen cinematográfica, antes relegada a mostrar un solo momento y un solo cuadro situacional. Ese espacio (llamado simplemente como “potencial”⁵¹ por Gaudreault y Jost) se vuelve tangible ante los ojos del espectador, quien puede verlo de forma simultánea a otros espacios en pantalla.

¿Qué implica esto a nivel narrativo? De la misma forma que el montaje paralelo le otorgó a la figura del gran imaginador el poder de la ubicuidad en los distintos sitios donde el relato tomaba lugar, la simultaneidad en la mostración de varios hechos implica, por fuerza, que el gran imaginador mute. El relato de Greenaway no se concentra en una sola acción y espacio, sino que despliega una serie de posibilidades tanto narrativas como semiológicas que surgen a partir de la modificación de los códigos cinematográficos. Más aún, estas posibilidades no sólo hacen al cine explorar sus posibilidades formales, sino a sus espectadores concebir nuevas formas de lectura y percepción.

Juego 4. Los árboles de frutas

En el cuarto capítulo se nos muestra a Luper relatando para la teniente Alazarín la historia de un hombre llamado Mr. Lucas, quien sembraba en su jardín un árbol de frutas por cada hijo que tuviera, incluidos entre éstos a los hijos que habían perecido durante el embarazo o muerto en su infancia. Así, el jardín sumaba 17 árboles y cada uno tenía un nombre propio.

A primera vista, puede parecer un relato bastante sencillo, aún con los recurrentes juegos visuales del autor. En la pantalla vemos a Luper, Musil y Alazarín sobrepuestos sobre la imagen que, según entendemos, continúa al capítulo anterior: la mujer de gabardina azul yace desnuda y muerta sobre la frontera del tablero de ajedrez. A esta imagen está sobrepuesta, también, una fotografía del interrogatorio ocurrido en el primer juego, cuando Wallenberg y Luper se enfrentan por primera vez a Kotcheff.

Hay un elemento extra que toma cierto protagonismo en la escena: un resumen del cuento de Luper aparece textual sobre la silueta de Musil, quizá como representación de la

⁵¹ *Ibid.* pág. 95.

traducción que él hace para Alazarin [Imagen 6]. Este texto en pantalla, titulado ‘Historia 357’, es la continuación de un listado de relatos que Greenaway introduce entre los episodios del proyecto; relatos que no guardan relación alguna con el relato principal y que supuestamente eran escritos por nuestro héroe para ser resguardados en una de sus 92 maletas. Podemos considerar al elemento textual como un elemento antinarrativo, no sólo porque interrumpe la atención de la acción principal en pantalla (Luper contando la historia), sino porque el texto guarda también ciertas disidencias con el relato oral de Luper: errores de ortografía, cambios de palabras, datos distintos; insistiendo con ello, quizá, en la idea de Greenaway de que no hay una historia ni una narración absoluta.

La temática y estructura del capítulo pueden inducir al error de pensar que el relato principal es aquel del Sr. Lucas y sus árboles fúnebres; que por un momento hemos abandonado el relato de Tulse Luper, prisionero de guerra en un punto de control fronterizo. Pero esto no es así. Dicen Gaudreault y Jost, con respecto al acto de la narración en cine, que “el cine tiene una tendencia casi “natural” a la delegación narrativa, a la articulación del discurso”⁵², donde dichos discursos tienen frecuentemente la función narrativa del lenguaje. Lo mismo ocurre con los personajes dentro de un relato cinematográfico: narran. Salvo algunas excepciones, esas narraciones no corresponden al relato principal (*megarelato*⁵³), sino a relatos secundarios que se construyen dentro de éste. Estos relatos secundarios (*subrelatos* para Gaudreault y Jost; *metarelatos*⁵⁴ para Genette) están ubicados en un nivel metadieético.

Estructuremos las categorías planteadas por Genette respecto de los niveles narrativos del relato⁵⁵ en *Los árboles de fruta* de *The Tulse Luper Suitcases*. En el nivel extradiegético, es decir, el acto primero de enunciación y narración dirigido al público espectador del proyecto, tenemos al gran imaginador, quien entreteje todos los elementos del relato cinematográfico para enunciar el resto de los niveles diegéticos supeditados a él: Knockavelli, los “expertos” y Tulse Luper. Genette puntualiza la diferencia entre la instancia discursiva (el gran imaginador), encargada de suceder el relato para nosotros, y la instancia literaria o autoral (es decir Greenaway) encargada de estructurar la obra.

⁵² *Ibid.* pág. 57

⁵³ *Idem.*

⁵⁴ Gerard Genette, *op. cit.*, pp. 287 - 289

⁵⁵ *Ibid.* pp. 283 - 286

En el nivel diegético, ubicamos aquellos eventos narrados por la instancia discursiva del nivel extradiegético. Este nivel conforma el relato primero, es decir, la diégesis. En este caso, y debido al protagonismo del relato en pantalla, es común pensar que el relato primero es aquel sobre Tulse Luper, buscador de uranio que pasa su vida de prisión en prisión. Sin embargo, hay por lo menos dos instancias narrativas superiores a ésta cuya mostración intercede como parte de la diégesis: Knockavelli y los “expertos”. Ahora bien, esto no quiere decir que el proyecto total tenga como principal objetivo mostrarnos estas instancias por encima del relato de Luper: la diégesis no siempre es sinónimo del relato principal que motiva la enunciación narrativa. Pero sí es importante tener en cuenta los múltiples niveles de narración que el autor de una obra propone en tanto la construyen formal y discursivamente. A continuación, un esquema que pretende esclarecer los niveles diegéticos del proyecto.

Instancia autoral:	- Peter Greenaway: estructura la obra.
Nivel Extradiegético	- Gran imaginador o instancia discursiva: sucede los elementos audiovisuales para la composición del relato.
Nivel Intradiegético	- <i>The Tulse Luper Suitcases</i>
	- Martino Knockavelli, personaje de la diégesis que escribe el relato de Tulse Luper.
	- Los “expertos”, personajes narradores que cuentan la vida de Tulse Luper a partir de lo escrito por Knockavelli.
Nivel Metadieético	- Tulse Luper, personaje principal, buscador de uranio, contador de historias.
Nivel Metadieético Segundo	- Relatos secundarios contados por Luper. Ejemplo: Mr. Lucas y los árboles de fruta.

Finalmente, queda redondear el hecho: tanto el relato sobre Tulse Luper y su vida en las prisiones como el relato de Mr. Lucas (y el resto de los relatos secundarios contados por Luper) se ubican dentro del nivel metadieético, puesto que son enunciados por instancias diegéticas superiores. La osadía de Greenaway es que el relato principal de su obra está en un nivel metadieético y, además, éste estructura otros niveles supeditados a él.

A la transición entre niveles diegéticos, Genette la nombra como *metalepsis narrativa*: “El paso de un nivel narrativo a otro no puede asegurarse en principio sino por la narración,

acto que consiste precisamente en introducir en una situación, por medio de un discurso, el conocimiento de otra situación.”⁵⁶ Estos saltos ponen en evidencia, no sólo la presencia de un narrador, sino la mediación entre él y el lector. El juego de representaciones y narraciones de Greenaway señala las instancias discursivas, tanto extradiegéticas como diegéticas. La cámara se hace evidente porque los personajes ven hacia ella (rompen con la cuarta pared), así como la interpretación de los actores: de pie en una hilera viendo hacia el frente, como en una puesta en escena teatral. La metalepsis en este relato, así como los elementos visuales que lo acompañan, apuntan hacia una instancia discursiva superior, a diferencia de otros textos cinematográficos cuya intención es ocultar dicha instancia y hacer pasar el relato como inmediato (no mediado).

Juego 5. Familias felices

Luper, Kotcheff, Musil y Alazarín permanecen de pie frente a la pantalla y entablan una conversación. Kotcheff cuestiona a Luper sobre la temática de sus historias. Cuando Luper explica sus motivos, genera reacciones entre el coronel y su esposa, mientras que Musil se limita a traducir todo. Luper habla sobre el juego inglés “Happy Families” y Kotcheff concluye la escena haciendo una analogía entre la vida y un juego de mesa. Finalmente, le tiende la mano a Luper y él se la estrecha con cautela [Imagen 7]. El capítulo se antoja sencillo debido a su estructura lineal: no hay anacronías en la sucesión temporal, ni cambios entre los puntos de vista narrativos o audiovisuales, tampoco hay metarrelatos que evidencien los niveles diegéticos de la narración. Se trata simplemente de una conversación.

Es bastante común, en la narrativa literaria, encontrar fragmentos dedicados únicamente a diálogos entre personajes. En dichos casos, el narrador desaparece o pretende hacerlo: no importan tanto las anotaciones que él pueda hacer respecto al diálogo, sino las palabras de los personajes por sí mismas. De ahí que la instancia literaria decidiera “imitar” a los personajes en su acción de dialogar y no simplemente narrar dicha acción. En esta distinción, se encuentra la *distancia*, categoría de análisis propuesta por Genette, la cual evalúa el relato de los acontecimientos y las palabras.

Es importante señalar que no hay un equivalente como tal para la *distancia* en el análisis del relato cinematográfico que hacen Gaudreault y Jost. Podría establecerse una

⁵⁶ *Ibid.* pág. 289

relación entre ésta y la ocularización y auricularización⁵⁷ del relato cinematográfico, pues ambas pretenden la ilusión de ausencia del meganarrador. Sin embargo, en el cine dicha ilusión se mantiene de forma constante: la presencia del gran imaginador es poco clara y, sólo en ocasiones, perceptible. No es raro encontrar grandes escenas dialogadas, ni mucho menos considerar la sucesión de acontecimientos como inmediata. En el discurso audiovisual, lo raro es que la instancia narradora intervenga, que el ordenamiento del relato se vuelva evidente, lo mismo que la mediatez entre éste y el lector/espectador.

El cine de Peter Greenaway, y en específico *The Tulse Luper Suitcases*, es la excepción a la regla. Aún en *Familias felices*, donde la escena transcurre sin sobresalto alguno, no se disimula la presencia de la instancia discursiva. Al espectador se le recuerda constantemente que se está enfrentando a un discurso mediado, a una realidad artificial de la que debe permanecer distante.

Genette desarrolla en sus apuntes sobre *el relato de palabras*⁵⁸, la diferencia capital entre el discurso restituído y el discurso transpuesto de estilo indirecto libre. En el primero, el narrador es sustituido totalmente por el personaje, mientras que en el segundo, el personaje habla a través de la voz del narrador. En el relato cinematográfico no es posible establecer de forma categórica dichos elementos de análisis ya que la presencia de la instancia narradora y discursiva (su identificación) dependerá del bagaje cultural del lector: “la percepción de la enunciación, pues, varía a la vez en función del contexto audiovisual que la acoge y en función de la sensibilidad del espectador”⁵⁹. Evidenciar la enunciación cinematográfica es obligar al espectador a renunciar al efecto de ficción del relato: al contrato que establece con el autor mediante el cual acepta que todo lo que le será mostrado en pantalla es lógico y posible. No obstante, la efectividad de dicha acción está determinada por el contexto, tanto de la obra como del espectador. Pensemos, por ejemplo, en los principios del cine, cuando una analepsis narrativa requería de una explicación para poder ayudar al espectador a ubicarse en el espacio y tiempo de la acción. Actualmente, resulta mucho más sencillo comprender cuando nos estamos enfrentando a una anacronía en el relato porque el lenguaje cinematográfico ha establecido códigos identificables que naturalizamos y entendemos.

⁵⁷ André Gaudreault; François Jost, *op. cit.*, pp. 139-147.

⁵⁸ Gerard Genette, *op. cit.*, pp. 229 - 241.

⁵⁹ André Gaudreault; François Jost, *op. cit.*, pág. 52

He ahí la importancia de un capítulo aparentemente sencillo como *Familias felices*. Aun en una escena común, como lo es una conversación entre personajes, Greenaway rompe con los códigos culturales del medio y obliga al espectador a cuestionar y replantear sus propios hábitos de lectura. Por supuesto, no podemos acusar o aplaudir a Greenaway por separarse completamente del ejercicio narrativo; sería apresurado y no es el caso. Pero sí podemos decir que lo interviene; “no se trata de distanciarse por completo de la narración, sino de *afectarla* [...] Greenaway propone encontrar otras maneras de hacer cine además de producir imágenes y sonidos dependientes de la narración.”⁶⁰ Es en la formulación de este nuevo lenguaje cinematográfico que Greenaway deconstruye aquel lenguaje institucionalizado por el mismo medio.

Juego 6. Kotcheff busca una fortuna

Una animación digital muestra una casa que cae sobre el tablero de ajedrez que se ha mantenido constante hasta ahora. Después, vemos el escenario real donde ocurre la acción de este capítulo: al fondo, dos siluetas (se trata de los dos actores que interpretan a Kotcheff) se desplazan lentamente, junto con la cámara, de izquierda a derecha. De pronto, la pantalla es invadida por la animación de una maleta abierta que se llena de varios tableros; bajo ésta, la leyenda “Maleta número 82: Juegos de mesa” [Imagen 8].

The Tulse Luper Suitcases está ordenado, entre muchas otras formas, como una lista de 16 episodios, o bien, de 92 maletas. Es común en el trabajo de Greenaway, que para escapar al ordenamiento narrativo lineal se recurra a un ordenamiento sistémico o enciclopédico (véase *The Falls*, 1980; o *A TV Dante*, 1989), donde el flujo del tiempo está determinado por listas o clasificaciones antes que por la historia misma. En este caso, el sistema de orden principal es el catálogo de las 92 maletas pertenecientes al protagonista.

“Greenaway generalmente recurre a sistemas para organizar material de forma irónica”⁶¹, para señalar que cualquier intento de orden llevado a cabo por el humano entra, al igual que el cine y la narrativa (una forma de orden por sí misma), dentro de los artificios

⁶⁰ Traducido de: Karine Bouchy, *op. cit.* [consultada el 03/03/2017].

“C’est donc dire premièrement qu’il ne s’agit pas d’évacuer la narration mais de “l’affecter” [...] Greenaway propose de trouver d’autres manières de “faire tenir” un film qu’en produisant des images et des sons dépendant de la narration”.

⁶¹ Traducido de: Alan Woods, *Being naked, playing dead: the art of Peter Greenaway*. Manchester. Manchester University Press, 1996, pp. 128

“Greenaway generally uses systems to organize material, in a series of ironised closures”.

culturales que consideramos naturales. El cine de Greenaway tiene la aspiración Darwiniana de definir el mundo a partir de objetos o elementos previamente clasificados. Tener sistemas y listas como base del ejercicio narrativo es también una forma de antinarrativa, puesto que el flujo del tiempo en el relato no está determinado por el relato mismo, sino por la sucesión de dichos sistemas. Pensemos, por ejemplo, que en *The Tulse Luper Suitcases* no hay una relación entre los 16 episodios que lo conforman, no se explica la travesía de Luper de una prisión a otra, simplemente porque eso no es importante. Estos sistemas varían a lo largo del proyecto, dejando en claro que aun el mismo ordenamiento seleccionado por Greenaway no es absoluto y es susceptible al cambio. En *Moab Story*, la primera película del proyecto, se enlistan las primeras veintiún maletas al mismo tiempo que se muestran una serie de rótulos titulados *92 objetos para representar al mundo* y que son parte de un trabajo de Greenaway previo a *The Tulse Luper Suitcases*.

En *Kotcheff busca una fortuna*, la mostración de Kotcheff recorriendo el espacio en su búsqueda se ve interrumpida en tres ocasiones por pequeños relatos secundarios que no guardan relación alguna con el relato principal. Luper continúa con la labor de contar historias (entendemos que es para Alazarín, a pesar de que ella no interviene de ninguna forma en este capítulo) y éstas aparecen listadas al igual que en el capítulo cuarto [Imagen 9]. La lista de relatos secundarios conforma otro sistema del cual se vale Greenaway para narrar este apartado. “Los sistemas son simplemente pomposas ilustraciones del caos: evasivos, manipuladores, mitos que se engañan a sí mismos [...] El orden en el mundo es burlado por el desorden y la decadencia, contar es inútil frente a cosas que son incontables.”⁶² Pensemos, de entrada, que no hay una relación entre los objetos contenidos en las maletas: pueden ir desde cosas comunes como lápices y fotografías, cosas extrañas como el cadáver de un perro y sangre, hasta elementos imposibles de guardar como un arcoíris, fuego o niños. Lo mismo ocurre con los relatos secundarios de Luper: hay algunos que ni siquiera entran en la categoría de relatos, en tanto no tienen un sujeto protagonista que realice una acción ni hay un evento temporal al cual referirse, son simples reflexiones.

Decimos que se trata de una organización enciclopédica del relato porque sus elementos (personajes, narradores, metarrelatos, etc.) están dispuestos como si se tratara de un catálogo dentro del cual el espectador tiene cierta capacidad de selección. Incluso la

⁶² *Ibid.* pág. 22

“[...] systems are merely pompous examples of chaos: evasive, manipulative, self-deluding myths [...] Order in the world is mocked by disorder and decay, counting is helpless in the face of the countless thing to count”.

frecuencia en el relato de acontecimientos diegéticos está comprendida dentro de esta clasificación. Pensemos en las múltiples escenas que se repiten al menos en dos ocasiones, cada una con un actor distinto para interpretar a un personaje, tal como ocurre en este capítulo en el que vemos dos subpantallas expandirse y contraerse para mostrarnos dos momentos de búsqueda encabezados cada uno por un Kotcheff diferente. La intención no es únicamente subrayar el hecho: no es que Greenaway quiera enfatizar la búsqueda del coronel, sino que quiere mostrarnos el abanico de posibilidades que tal evento, o simplemente su interpretación frente a la cámara, implican.

La frecuencia en este caso es interesante porque es simultánea. Greenaway expande el alcance de la imagen cinematográfica, incluyendo dentro de un solo cuadro información que en un principio, en otro tipo de cine, no podría estar ahí. Sus imágenes están estructuradas como una pintura: buscan la autosuficiencia, la independencia del sentido generado, en otros textos, únicamente mediante el montaje. Estas imágenes son, en sí mismas, sistemas narrativos complejos porque, dentro de un mismo cuadro (*Inter-framing narrative systems*⁶³), se muestran las posibilidades de acción y reacción de un mismo evento narrativo.

Ahora bien, vale subrayar un punto escrito anteriormente: estos sistemas son establecidos de forma irónica, no son reales ni pretenden serlo. Para comprobar esto, tomemos de ejemplo los tres relatos secundarios que interrumpen esta escena, listados cada uno con los números 392, 393 y 394. Creer en este sistema implicaría tener el conocimiento de 391 relatos contados previamente, cuando en realidad no es así. El relato previo al 392 es listado con el número 357, mientras que el subsecuente en el capítulo posterior será listado con el número 448. Teniendo en cuenta esto, se pueden sugerir dos posibilidades:

1. La brecha entre un relato y otro es un reflejo del tiempo al pasar. Queda claro que Luper es prisionero de Kotcheff por mucho más tiempo del que se muestra en pantalla. La duración del relato es, salvo en contadas excepciones, menor a aquella de la historia. Es lo que Genette llama Elipsis, cuando el paso del tiempo se insinúa sin contarse.
2. El listado de los relatos hecho por Greenaway tiene nula importancia, es otro elemento de clasificación utilizado para restar prioridad a la sucesión del relato por sí mismo. El relato diegético avanza conforme a los metarrelatos y al listado de las maletas.

⁶³ Cristina Degli-Esposti Reinert, "Neo-Baroque Imaging in Peter Greenaway's Cinema", en *Peter Greenaway's Postmodern Poststructuralist Cinema*. Inglaterra, The Scarecrow Press, 2001. pág. 63

El capítulo concluye sin gran avance: ninguno de los Kotcheff encuentra un tesoro. Al final, un último elemento invade la pantalla: en el plano sonoro, relojes y cronómetros aumentan gradualmente conforme se despliega el rótulo que ilustra el texto “Maleta número 83: instrumentos de medición”.

Juego 7. Cumplimiento del contrato

Luper continúa con la labor de contar historias para Alazarin. En escena se encuentran ellos dos y Musil, quien se mantiene en aparente distancia. La disposición del espacio es diferente en esta ocasión: los personajes aparecen, como en capítulos anteriores, de pie frente a la cámara, pero están separados en tres subpantallas que simulan estar a diferentes distancias respecto a la visión del espectador. Estas subpantallas están dispuestas sobre el espacio digital que es el tablero de ajedrez y sobre éste, a su vez, tenemos sobrepuestos en el cuadro los mismos elementos que en el segundo capítulo: garabatos, letras, y animaciones descontextualizadas con respecto a lo que ocurre en la escena [Imagen 10]. Las historias que Luper cuenta son listadas con los números 448, 449 y 450. Estas tres historias, a diferencia de las narradas anteriormente, son ilustradas por imágenes que se superponen a la pantalla. Por ejemplo, en la historia 448 sobre la muñeca de tamaño natural de Alma Mahler que Oscar Kokoschka tenía, aparecen los rostros de Alma y Gustav Mahler; en la historia 449, sobre la verdadera personalidad de Enrique VIII, se nos muestra el rostro de éste; finalmente, la historia 450 se ilustra con la imagen de la maleta número 9, aquella que contenía lápices pertenecientes a uno de los personajes en *Moab Story*, primera película del proyecto. Conforme a lo explicado en los apuntes hechos sobre el capítulo cuarto, podemos deducir que estos tres relatos secundarios se ubican en un nivel metadieético, en tanto Luper, su enunciador, es una instancia intradieética.

Genette propone, respecto al relato metadieético, una serie de categorías cuya función es explicar la relación que éste guarda con el relato primero dentro del cual está inserto. Esta relación puede ser *explicativa*, cuando pretende dar sentido a acontecimientos en el relato primero, *temática* cuando el metarrelato no mantiene continuidad temporal o espacial con el relato primero y aun así funciona por contraste o analogía con él, o *independiente*, cuando lo importante no es la relación que guardan ambos niveles diegéticos, sino la función narrativa como tal. “Podemos observar que desde el primero hasta el tercer

tipo la importancia de la instancia narrativa no hace sino aumentar.⁶⁴ En el tercer tipo, el contenido metadieético no es relevante, sino el acto narrativo per sé. Pensemos en *Las mil y una noches* y el hecho de que Scheherezade se mantiene con vida gracias a sus relatos. Lo mismo ocurre con Tulse Luper. Greenaway evidencia la poca importancia que tienen estos elementos, por ejemplo, cuando en los textos hay disidencias con el relato oral o cuando aparecen textos incompletos de relatos que nunca tendrán espacio en el campo sonoro. Pero no se puede negar el gran peso que se le da a Luper como contador de historias y al salto de un nivel dieético a otro.

Ahora bien, en este capítulo se subraya la presencia de la Teniente Alazarin, quien hasta antes en la historia se había mantenido a raya de la acción. Cuando Luper termina el relato 450, Alazarín lo hace detenerse y es ella quien toma la batuta de la escena: su diálogo expresa deseo de cocinar para Luper, pero deja entrever que posiblemente es a él a quien desea. Musil traduce para Luper, pero como es costumbre, sólo resume el diálogo. La irrupción de Alazarin es una metalepsis en tanto hace transitar al espectador de un nivel metadieético (el relato contado por Luper) a un nivel intradieético (la situación que los involucra a ambos como narrador y narratario). Genette habla del efecto producido por la intervención del narrador o el narratario: extradieéticos cuando intervienen en el relato primero, o intradieéticos, cuando intervienen en un metarrelato. Nuestro ejemplo se ubica en la segunda opción. Sin embargo, el efecto que Genette explica no es comparable al que se produce en esta escena, puesto que en realidad nunca abandonamos el nivel intradieético. Pensemos que en literatura, adentrarnos en un relato secundario implica, por fuerza, abandonar momentáneamente el relato primero. No ocurre así en el cine, donde se tiene la opción de mostrar o no en pantalla ese relato segundo.

Dicen Gaudreault y Jost, al respecto de los narradores secundarios en el relato cinematográfico, que éstos pueden ser de carácter *monódico* (cuando su única materia de expresión es la lengua) o *polifónico*⁶⁵ (cuando recurren a todas las materias de expresión y recursos cinematográficos para ilustrar el relato segundo). En este ejemplo, y pese a las ilustraciones que se sobreponen en la pantalla, Luper es considerado un narrador monódico, puesto que su único canal expresivo es el oral. En un caso así, cuando no se abandona la mostración del nivel dieético pese a que se nos está contando un relato metadieético,

⁶⁴ Gerard Genette, *op. cit.* pág. 289

⁶⁵ André Gaudreault; François Jost, *op. cit.*, pág. 58

podemos decir que nos enfrentamos a un doble discurso explícito. Es parte del carácter icónico de la palabra: nosotros espectadores producimos imágenes mentales de aquello que escuchamos al mismo tiempo que retenemos las imágenes de lo que vemos. El doble relato en el cine se materializa en pantalla.

Por lo tanto, es válido decir que la intervención de Alazarin, pese a ser una metalepsis que nos hace transitar de un nivel diegético a otro, no surte el efecto que plantea Genette. La transición o inmersión en los niveles diegéticos en el relato cinematográfico no es siempre comparable con aquella del relato literario. Lo importante a señalar del relato en cine es que la inmersión en los distintos niveles diegéticos no implica, como en su equivalencia literaria, la desaparición del meganarrador. El gran imaginador sigue presente en la dirección del relato, pero también orchestra los elementos expresivos requeridos por los narradores intradiegéticos. El meganarrador cinematográfico nunca cede por completo su lugar.

Lo importante de la situación narrativa ejemplificada en este capítulo es la puesta en evidencia de la figura del narratorio. De la misma forma que distingue entre la instancia narradora y la instancia autoral, Genette establece la diferencia entre el narratorio lector (nosotros espectadores) y el narratorio virtual (aquel para quien la instancia narradora ha construido el relato). Además, Genette señala que así como hay instancias narradoras intradiegéticas, hay narratorios intradiegéticos, justo como Alazarin en este capítulo.

Juego 8. Haciendo un bebé

El capítulo anterior concluye con la presentación de las maletas número 84 (recuerdos de viaje) y 85 (mapas). Después se despliega la cortinilla que presenta el capítulo siguiente. Por una breve fracción de tiempo, el rostro de Luper viendo fijamente a la cámara ocupa la pantalla, pero inmediatamente después es interrumpido por el texto “Get out!” que se despliega al centro de la imagen.

El cuadro siguiente está dividido en dos: arriba y abajo en la pantalla vemos la misma escena entre Kotcheff y Alazarin, pero interpretada por las dos parejas de actores que desde el principio se han intercalado en sus apariciones [Imagen 11]. El juego del capítulo se antoja bastante interesante: la misma escena (o por lo menos la misma idea de escena) es interpretada por ambas parejas, pero nunca con una intención similar; una de las Alazarin es mucho más tajante en sus diálogos, mientras que la otra expresa cierta vergüenza en lo que

dice. Esta diferencia en la intencionalidad de las actrices ocasiona que las escenas, iniciadas en un mismo punto, tomen un rumbo distinto para cada pareja.

Los apuntes que Genette hace respecto a la *Frecuencia narrativa* pueden servirnos para introducir el análisis de esta secuencia, pero son insuficientes. La frecuencia en la narración es, de acuerdo con Genette, las relaciones de repetición entre aquello que ocurre en la diégesis y aquello que es mostrado en el relato. Es decir, cuántas veces se repite en la historia y cuántas en el texto. A partir de eso, el autor propone cuatro categorías: 1) Una vez lo que ocurre una vez, 2) *N* veces lo que ocurre *n* veces, 3) *N* veces lo que ha ocurrido una vez y 4) Una vez lo que ha ocurrido *n* veces. Genette incluye las primeras dos categorías en lo que denomina como *Relato singulativo*, aquel cuya sucesión narrativa es siempre lineal y donde la información en el relato es congruente con la información en la historia. De la misma forma, llamará *Relato repetitivo* a aquel cuya estructura comprende la tercera categoría, donde la repetición de un solo hecho puede implicar cambios en el punto de vista o simplemente tener una carga estilística. Finalmente, llama *Relato iterativo* a aquel donde en una sola emisión narrativa se comprenden las distintas repeticiones del mismo hecho en la historia.⁶⁶

El ejercicio propuesto por Greenaway en el capítulo octavo de este episodio puede ser equiparado con el *Relato repetitivo* de Genette: nosotros vemos dos veces en el relato lo que presuntamente ha ocurrido una sola vez en la historia. Sin embargo, conviene arrojar de inmediato las discrepancias entre aquello escrito por Genette y lo propuesto por Greenaway. Contrario a Genette, quien considera la repetición como una herramienta para ayudar al lector a trazar vínculos entre los elementos del relato, o bien para explicar los distintos puntos de vista de un mismo acontecimiento, Greenaway recurre a la repetición para perturbar la lectura que pueda hacer el espectador de su obra.

Pensemos que, gracias a la fragmentación de la pantalla, la repetición en este capítulo ocurre de manera simultánea, no lineal; el hecho de que el espectador se enfrente al mismo tiempo a las dos emisiones narrativas afecta ya su lectura. Más aun porque entre dichas emisiones no hay una verdadera similitud salvo en los diálogos. La escena se desarrolla dentro del mismo margen, pero con resultados diferentes: ambas parejas incurren en una discusión, pero un Kotcheff es mucho más agresivo con su esposa, mientras que el otro se

⁶⁶ Gerard Genette, *op. cit.* pp. 172 - 176

mantiene más reprimido; ambas parejas terminan teniendo relaciones sexuales, pero una de forma mucho más dulce que la otra [Imagen 12].

La fragmentación en la pantalla es un elemento constante en el trabajo de Greenaway. De alguna forma, el realizador llegó a la conclusión de que uno de los límites principales del cine es su propio medio, ya que la imagen cinematográfica se mantiene al margen de todas sus posibilidades. Al expandir los límites del cuadro (dentro y fuera del mismo), Greenaway puede jugar con una gran cantidad de elementos audiovisuales, los cuales terminan por afectar el relato y su lectura. Por ejemplo, en este capítulo, busca hacernos conscientes de la contingencia de los hechos y los relatos. Es como si, al jugar con la idea de que el relato es una construcción subjetiva, nos presentara más de una posibilidad: elimina de su discurso el “esto fue así y no de otra forma” y opta por un “esto pudo ocurrir así, pero también así”.

Sin embargo, ésta no es la única forma de relato repetitivo en el ejemplo. Dentro de una misma emisión narrativa, hay fragmentos que se repiten e interrumpen la sucesión de la escena. Esta repetición ocurre en algunos diálogos o movimientos con la intención de romper el carácter acumulativo de la narración. Greenaway ironiza con la continuidad de la escena entre los cortes: un mismo diálogo es dicho de una forma o posición distinta, pese a que implica la representación de un mismo momento en el universo de Tulse Luper. No es sólo el hecho de que la continuidad pase a segundo plano, pues esto es un elemento antinarrativo *per se*; también es importante subrayar la importancia de romper con la lectura del espectador: interrumpirla, cuestionarla y replantearla.

Ambas formas de frecuencia narrativa en el relato de Greenaway son elementos que en este contexto específico funcionan como disnarrativos. Para comprender este concepto, retomado de Alain Robbe-Grillet por el filósofo francés Gilles Deleuze en sus ensayos sobre cine, es preciso retomar los apuntes de Metz sobre la significación de la imagen cinematográfica y la relación que plantea con elementos o estudios propios de la lingüística. Metz equiparaba el montaje cinematográfico con el sintagma lingüístico, es decir, con la cadena que formamos al unir fonemas y morfemas, ya sea al hablar o escribir, donde estos elementos mínimos son llamados paradigmas y pertenecen a un campo semántico cuya función es equivalente o reemplazable con aquella del elemento en la cadena del habla. Metz señala que en una película, la cadena de planos y secuencias tiene mucho mayor peso que aquellos planos o secuencias por sí mismos. La narración convencional cobra sentido únicamente en relación con los elementos previos o subsecuentes al plano en el proceso del

montaje. A esta estructura narrativa se opone la disnarrativa, donde el paradigma cobra mayor peso que el sintagma. “Basta con que el paradigma se vuelva lo principal en el orden estructural, o bien que la estructura se vuelva “serial”, para que la narración pierda su carácter acumulativo, homogéneo e identificable que debe al orden del sintagma.”⁶⁷ Por ejemplo, en la escena de cama entre Kotcheff y Alazarin, donde el juego entre las dos representaciones contingentes, sus diferencias y repeticiones poco realistas, cobra mayor importancia que la escena por sí misma. La narración no es lineal, no sólo debido a la repetición o la fragmentación, sino también a la totalidad de su estructura. Si tuviéramos que esquematizar esta última, no nos sería suficiente con una línea progresiva que va de un punto a otro; la estructura ideal para representar este capítulo debería bifurcarse, señalar varios nodos paralelos que representan el carácter contingente de los hechos y los relatos.

Hablamos anteriormente de los momentos paradigmático y sintagmático del relato cinematográfico y de la gran sintagmática de la banda de imágenes planteada por Metz respecto del flujo lineal de este relato. Acordamos, también, que el movimiento del cine supedita el momento paradigmático (la imagen aislada y los elementos sensibles de percepción en ella) al momento sintagmático (la unión de estas imágenes gracias al montaje). Si bien la sintagmática de las imágenes no es enteramente equiparable con aquella de la lingüística, ambas articulan elementos con un lenguaje y codificación propios de cada medio.

En *L'image-temps*, Deleuze escribe sobre los dos ejes de significación que implica el discurso narrativo del cine: uno vertical y uno horizontal. En el vertical, ubicamos a la imagen fija y los elementos que la componen, materia sensible de significación por sí mismos y que establecen un vínculo con el espectador a partir de la representación de los objetos. El plano es la unidad mínima de significación en el cine. Por su parte, el eje horizontal es aquel que surge del montaje y de la unión de las imágenes para la composición del discurso narrativo: ahí donde el relato se vuelve sensible y perceptible para el espectador. La narratividad fílmica se ha institucionalizado de manera que el sintagma cobre mayor peso frente al paradigma. Es decir, que el discurso narrativo siempre fluctúa conforme a la unión de las imágenes y no ahonda en las posibilidades (narrativas, también) de una imagen aislada o sus equivalentes:

⁶⁷ Traducido de: Gilles Deleuze, *Cinéma 2: L'image-temps*. París, Francia. Les éditions de minuit: collection “critique”, 1985. pág. 178.

“[...] il suffit que le paradigme devienne l'essentiel dans l'ordre structural, ou même que la structure devienne “sérielle”, pour que la narration perde le caractère accumulatif, homogène et identifiable qu'elle devait au primat du syntagme”.

En cine, el momento de ordenación (montaje) es, en cierto modo, más esencial -por lo menos “lingüísticamente”- que el momento de elección de las imágenes (*découpage*) [...] El paradigma de imágenes, en cine, es frágil, aproximativo, a menudo muerto antes de nacer, fácilmente modificable y siempre evitable. Sólo en muy pequeña medida la imagen fílmica adquiere sentido con relación al resto de las imágenes que hubiesen podido aparecer en el mismo punto de la cadena.⁶⁸

Algunos ejemplos de cine moderno (entre ellos, por supuesto, Greenaway) pretenden ahondar en la pobreza de recursos paradigmáticos del medio. Esta condición de superioridad de la cadena sintagmática frente a los elementos paradigmáticos ha determinado la construcción del discurso cinematográfico y, por ende, su lectura. Ejemplos como este capítulo y los capítulos siguientes proponen que el cine se desvincule de la linealidad y unilateralidad de sus discursos narrativos, aprovechar los recursos de su medio y apostar por otro tipo de construcción discursiva que reestructure sus formas de lectura y percepción.

Juego 9. El juego de mesa del punto de control / Juego 10. La sobrina de Stalin

Los capítulos nueve y diez comprenden una estructura similar a aquella del capítulo anterior: la doble repetición de los hechos narrados y las acciones contingentes con las que cada actor dimensiona su interpretación. En el capítulo noveno, Kotcheff y Luper están tomando un baño. Musil se encuentra en medio de ambos: traduce las historias de Luper para Kotcheff y las ideas de Kotcheff sobre un nuevo juego de mesa para Luper. La repetición ocurre en la enunciación de los metarelatos de Luper. Cuando él narra para el coronel las historias listadas como 630, 631, 632 y 633, una subpantalla con la imagen de Luper narrando las mismas historias hacia la cámara se sobrepone a aquella de la escena del baño. Tenemos, pues, dos momentos de enunciación y dos narrarios: Kotcheff y nosotros como audiencia [Imagen 13].

La repetición del relato se encuentra en la doble enunciación de los metarelatos, la cual se hace explícita tanto en el campo visual como en el sonoro. Tiene base en la simultaneidad de ambas emisiones narrativas, aun cuando se trata de niveles diegéticos

⁶⁸ Christian Metz, *op. cit.*, p. 93

diferentes. Podríamos incluso considerar al texto que se despliega a partir de las narraciones como otra forma de repetición, puesto que es un elemento audiovisual y, al menos en este caso, funge como otro enunciador del metarelato.

Ahora bien, ésta no es la única forma de relato repetitivo. Al igual que en los capítulos octavo y décimo, la estructura del relato consiste primordialmente en intercalar las interpretaciones de las dos parejas de actores para el coronel y su esposa. La principal diferencia entre el capítulo nueve y el diez es que, en el noveno, la pantalla no se fragmenta y el relato repetitivo no es simultáneo, sino subsecuente: hay diálogos o acciones de Kotcheff que son repetidos por ambos actores en pantalla, uno después del otro.

En la historia, los relatos secundarios contados por Luper guardan extrema similitud con los hechos acaecidos a Kotcheff y Alazarin: Luper habla sobre una pareja de ogros encargados de controlar el acceso a un puente: él aspira volverse rico, ella anhela ser madre. A Kotcheff no le caen en gracia las historias y estalla en contra de Luper. En este punto climax del relato, son mostradas simultáneamente ambas interpretaciones de Kotcheff, una sobrepuesta a la otra, de modo que la repetición del relato vuelve a presentarse al mismo tiempo y con las diferencias implicadas en el juego de cada actor.

Para Greenaway, repetir no es reproducir de forma compulsiva el mismo fragmento, pues eso implica enfrentar al espectador a los mismos vacíos y omisiones una y otra vez. La percepción de su narratario juega un papel importante en la repetición del director, pues él incluye una serie de variaciones entre los elementos que componen cada fragmento de la obra. Sí, la idea se repite, pero las variaciones entre una repetición y otra permiten un entendimiento diferente por parte del espectador, quien presta mayor atención a los cambios, a los elementos extra y a las diferencias entre un fragmento y otro. Hay una mayor participación por parte del lector cuando dentro de la misma repetición percibe ciertas contingencias.

Ocurre algo similar en el capítulo décimo titulado *La sobrina de Stalin*. Un intercambio de prisioneros es llevado a cabo en el punto fronterizo entre territorio soviético y occidental: Kotcheff tiene como prisionera a la hija de un diplomático italiano que supuestamente lleva en su vientre al nieto de Stalin, así que busca intercambiarla por la sobrina del mandatario soviético, Petronova, listada en el relato como el personaje número 91 (véase el *Juego 6* sobre los sistemas narrativos). El capítulo se concentra en la llegada de las prisioneras al punto de control y el inicio de labor de parto de la hija del diplomático. Para presentar esta

escena, Greenaway divide en dos la pantalla, al igual que en el capítulo octavo: arriba y abajo vemos la misma situación repetirse con la constante salvedad de las dos parejas de actores distintas para los personajes principales y las reacciones diferentes para estímulos similares que ello conlleva. La complejidad visual de este capítulo con respecto a la del capítulo octavo se eleva un grado: a las dos subpantallas presentadas en la imagen, se agregan imágenes secundarias que alejan o acercan el plano para resaltar algunos detalles de la escena [Imagen 14]. Estas imágenes transitan a lo largo de la pantalla, alterando así la composición del cuadro.

El discurso cinematográfico se adscribe generalmente a la visión de su director. El cine, en tanto representación de la realidad, mantiene su discurso dentro del carácter subjetivo de ésta. Los procesos cinematográficos, tales como el montaje o el encuadre, capturan la realidad como es vista por la persona que los dirige. Por lo tanto, la visión de los espectadores resulta deliberadamente orientada hacia aquello que el director considera de mayor relevancia, dejando de lado la capacidad del espectador para priorizar por su cuenta aquellos elementos que él considere más importantes. “El director, al escoger por nosotros, discrimina en lugar nuestro de la misma forma que nosotros lo hacemos en la vida real. Aceptamos inconscientemente su análisis porque nos parece coherente con las leyes de la atención que nos rigen de forma cotidiana; pero nos priva del privilegio de selección.”⁶⁹ Greenaway ha hecho consciente la parcialidad del medio cinematográfico: combatirla es una de las obsesiones que motivan su trabajo. Lo cierto es que el cine (aun el cine de Greenaway) no puede desprenderse tan fácilmente de su medio y sus implicaciones. En pantalla se muestran limitadas posibilidades para un evento: el espectador no tiene más remedio que atenerse a ver lo que alguien más ha decidido mostrar para él. Esto ha generado espectadores perezosos, inconscientes de los límites de su percepción y de su capacidad de selección ante la imagen.

Sería nulo insistir que Greenaway rompe por completo con dichos límites y devuelve al espectador el poder de discernir entre un elemento y otro. No es el caso. Pero sí expande el espacio de posibilidades dentro de las fronteras del mismo medio cinematográfico. Las

⁶⁹ Traducido de: Christopher Williams, *Realism and the cinema*. Londres, Reino Unido. Routledge and Kegan Paul, 1980, pág. 42.

“Now, the director who chooses for us, exercises, in our place, the discrimination with which we are faced in real life. We unconsciously accept his analysis because it is consistent with the laws of attention; but it deprives us of the privilege, no less grounded in psychology, which we abandon without realizing it, and which is, at least virtually, the freedom to modify our method of selection at every moment”.

pantallas divididas, por ejemplo, despliegan un mayor número de elementos de selección y atención: los espectadores ven más en el espacio de lo que comúnmente pueden ver, por lo tanto, reactivan su participación en la obra, discriminan algunos elementos y priorizan otros. Son ellos quienes construyen una nueva obra a partir de la dada por el autor. Esto permite la deconstrucción de una perspectiva cinematográfica hegemónica, así como de sus convenciones, dispositivos y técnicas asumidas tanto por el creador como por el lector. El cine propuesto por Greenaway es más liberal, democrático, inclusivo y coactivo, en tanto otorga al espectador un catálogo de elementos a partir de los cuales él selecciona y construye una nueva obra.

Juego 11. El hijo de Stalin

El capítulo onceavo comienza justo donde ha terminado el capítulo décimo. La hija del diplomático italiano es devuelta a la línea fronteriza luego de haber dado a luz; se escuchan sus gritos y sus súplicas, al igual que el llanto del recién nacido. La toma es amplia y revela una gran cantidad de espacio en la escena, donde de extremo a extremo hay un gran número de soldados movilizándose. La pluma fronteriza se levanta y las dos prisioneras son empujadas para cruzar al otro lado de la línea.

Bajo el mismo tenor de ideas desarrolladas en los apuntes sobre el capítulo décimo, podemos incluir el hecho de que la toma principal de este capítulo sea amplia y abarque una gran cantidad de espacio, lo cual permite que el espectador concentre su atención sobre el punto que desee: “de esto resultan tomas más vivas e interesantes para los espectadores, quienes estudian cada personaje como les plazca y generan sus propios cortes.”⁷⁰ Una toma así de amplia permite que el espectador mismo opere el proceso de montaje, justo como si se estuviera enfrentando a una pintura. La idea de esto es que el espectador, al enfrentarse a un plano que muestra gran cantidad de elementos, sea quien seleccione y priorice aquellos de su interés. Es él quien genera mentalmente el proceso del montaje, anteriormente pensado como exclusivo del proceso de realización.

Otro de los elementos importantes de esta secuencia es el hecho de que la acción del capítulo es relatada y explicada por el narrador externo caracterizado como un general. Su intervención, similar a las anteriores, consiste en un recuadro con su rostro en un fondo negro sobrepuesto al resto de la escena [Imagen 15]. Explica la gran victoria que implicó

⁷⁰ *Ibid.* p. 43.

para los rusos el que la prisionera comenzara el trabajo de parto de su lado de la frontera, pues ellos tendrían en su poder tanto a la sobrina como al nieto de Stalin. De esto podemos deducir que él ofrece a los espectadores nociones que, en teoría, no son del conocimiento de todos los personajes. Más que narrar, él explica las escenas; desarrolla puntos cognitivos con la intención de dar a los espectadores más información que aquella sugerida en el relato de las imágenes. ¿De qué otra forma sabríamos la victoria de los soviéticos o el rapto del bebé por parte de Kotchef y Alazarin? Nada de eso es mostrado en pantalla.

Genette escribe, a propósito de la perspectiva narrativa, la distinción entre la voz de la narración y el punto de vista. El narrador puede ser omnisciente, protagonista o un personaje más en la trama, pero esto no determina a partir de quién nos es dada la información del relato (ver *Juego 2*). Si concentramos el análisis del foco narrativo en este capítulo de la vida de Tulse Luper, podemos decir que se trata de un relato no focalizado, puesto que el coronel, quien funge como narrador omnisciente explícito, tiene mayor información que cualquiera de los personajes y no se concentra en la conciencia de ninguno para revelar el relato a los espectadores. Él, en su calidad de experto en este periodo de la vida de Luper, se dispone a analizar la información previamente recabada: “La focalización no se deduce de lo que el narrador (explícito o no) debe supuestamente conocer, sino de la posición que adopta en relación con el protagonista cuya historia relata.”⁷¹ Es esa misma posición la que lo implica en un espacio temporal respecto al del relato principal, ya que el punto de vista también está determinado por el tiempo en el que toma lugar el acto narrativo, diferente del tiempo del relato. Puesto que el coronel ofrece los hechos a los espectadores como ya ocurridos en la línea temporal, lo ubicamos dentro de lo que Genette denomina como *narración ulterior*: la narración refiere a hechos en el pasado.

En este punto, resulta necesario recordar el juego narrativo mediante el cual Greenaway reconstruye la vida de Tulse Luper: historiadores y expertos recaban la información y objetos contenidos en las maletas para, a partir de ellos, armar el relato (o los relatos) de lo acaecido a nuestro héroe. Este aspecto determina sin duda *la voz y el punto de vista* de la narración, puesto que el relato nos es transmitido mediante la figura de los “expertos” o “historiadores”, ellos tienen, o asumen tener, conocimiento total de la situación. En el relato que ellos disponen para nosotros, no hay vacíos en la información. Por lo tanto, podemos descartar la focalización externa como un elemento de su construcción.

⁷¹ André Gaudreault; François Jost, *op. cit.*, pág. 153

A esto se le conoce como *perspectiva narrativa*⁷² y Genette propone, a partir de la *focalización y la voz* del relato, cuatro categorías:

1. Cuando los acontecimientos son narrados desde el interior y el narrador es un personaje en la acción, decimos que el héroe cuenta su historia.
2. Cuando los acontecimientos son narrados desde el exterior, pero el narrador es un personaje en la acción, decimos que un testigo cuenta la historia del héroe.
3. Cuando los acontecimientos son narrados desde el exterior y el narrador está ausente en la acción, decimos que el autor cuenta la historia desde el exterior.
4. Cuando los acontecimientos son narrados desde el interior y el narrador se mantiene ausente de la acción, decimos que es un narrador analista u omnisciente.

El análisis realizado hasta ahora nos permite identificar al narrador de esta secuencia específica como “analista u omnisciente”: él está ausente en la acción y la información que tiene es superior a la de cualquier otro personaje. Esto puede corroborarse en el capítulo siguiente.

Juego 12. El perro muerto

En el capítulo doceavo, el coronel relata lo ocurrido a Petronova luego de descubrirse que, en realidad, no era la sobrina de Stalin. Sin embargo, al igual que en el capítulo precedente, la información entre lo mostrado y lo narrado de forma oral es desigual. La imagen nos muestra una escena poco usual: acostados en una cama se encuentran Kotchef, Alazarin, Luper y Musil. Kotchef duerme mientras Luper cuenta historias que Musil traduce para Alazarin. La cámara se desplaza hacia la izquierda y descubrimos a Petronova sola en una bañera metálica: lloriquea y se queja de forma espasmódica mientras intenta limpiarse.

El recuadro con el rostro de nuestro narrador se sobrepone nuevamente a la pantalla [Imagen 16]. Gracias a él, sabemos que Petronova, una vez descubierta como impostora, es obligada a permanecer en territorio soviético bajo el mando de Kotchef, quien la toma como amante para compensar el amorío entre Alazarin y Luper. También sabemos, gracias al narrador, que Petronova insiste en su identidad como sobrina del mandatario soviético y que finge su virginidad con Kotchef infligiéndose una herida en el brazo. El conocimiento de estos hechos o situaciones que no son mostrados en pantalla depende totalmente de la intervención del narrador; de entrada, porque los personajes desconocen algunas de las

⁷² Gerard Genette, *op. cit.*, pág. 242.

nociones explicadas anteriormente, como la virginidad fingida de Petronova. Bajo este orden de ideas, podemos concluir que el relato no está focalizado, en tanto los hechos enunciados por el narrador no se concentran en la conciencia de ningún personaje.

Sin embargo, es posible extender la explicación sobre la función del narrador en estas secuencias. No se trata únicamente de puntualizar las relaciones de conocimiento planteadas por Genette entre lo que saben los personajes, lo que sabe el narrador y lo que, por añadidura, sabemos los espectadores. El narrador de este capítulo es una herramienta discursiva que multiplica los puntos de información. Pensemos, por ejemplo, que sin necesidad de recrear las escenas, nosotros como espectadores tenemos noción de qué pasó antes e incluso después del momento mostrado en la pantalla.

El coronel es un narrador explícito que se ubica un nivel diegético por encima de los hechos acaecidos a Luper. Sin embargo, no es considerado el narrador principal de la obra, sino un personaje dentro de la diégesis (ver esquema del *Juego 4*). De acuerdo con los apuntes de Gaudreault y Jost, en el relato cinematográfico, todos aquellos narradores explícitos en pantalla son, en realidad, subnarradores, aun cuando no formen parte del relato principal y sean ellos quienes lo enuncien. “El único narrador *verdadero* de la película, el único que merece por derecho propio esta denominación, es el gran imaginador o, por llamarlo de otra manera, el *meganarrador*”⁷³, pues él es la instancia que controla el flujo de elementos que construyen el relato. Es gracias a él que los narradores explícitos (en este caso, el coronel) se vuelven visibles y tienen un lugar en la enunciación.

El meganarrador del relato cinematográfico está más o menos oculto y es muy fácil perderlo de vista, especialmente cuando hay un narrador explícito construyendo el relato principal. El cine narra todo el tiempo. A diferencia del meganarrador literario, el meganarrador cinematográfico dispone para nosotros imágenes que configuran el relato sin necesidad de la materia lingüística, por lo tanto, el flujo de la narración (salvo en ejemplos específicos e intencionados) nunca se detiene. Este flujo de elementos audiovisuales, equiparable con el flujo de palabras en la narración literaria, conforma la figura del gran imaginador. Los meganarradores se estructuran a partir de la materia de la enunciación. El gran imaginador nunca desaparece, porque siempre hay elementos que suceden en la pantalla; puede ser sensible en mayor o menor medida, pero siempre está presente en la narración. Él es quien conforma el nivel extradiegético del relato cinematográfico.

⁷³ *Ibid.*, p. 57.

Adentremos este análisis en el proyecto multimedia de Greenaway. Creemos entender que el relato principal (el de mayor nivel diegético) es el de Tulse Luper y sus viajes de prisión en prisión. Sin embargo, si reflexionamos en la estructura del proyecto general, podemos empatar el relato principal con el de los expertos que analizan los objetos contenidos en las maletas y, a partir de ellos, reconstruyen la vida de Tulse Luper. De acuerdo con Genette, la vida de Luper es un metarelato contado por los expertos, quienes adquieren el carácter de personajes intradieгéticos y, al mismo tiempo, de narradores secundarios.

Lo anterior funciona únicamente conforme al orden explicado por Genette en sus apuntes sobre los niveles narrativos. Resultaría nulo quitarle importancia al relato de la vida de Tulse Luper como el relato principal del proyecto, ya que éste está ordenado de manera que las prisiones y sus maletas conducen la intervención de los narradores y no a la inversa. Por lo tanto, es permisible concluir que los niveles narrativos no determinan (al menos no en todos los casos) el relato principal de una narración.

El ejemplo se complica aun más si pensamos que, de manera simultánea, nos enfrentamos a cuatro niveles dieгéticos distintos. El gran imaginador y su tejido de elementos audiovisuales que muestran para nosotros lo que ocurre en pantalla conforman el nivel extradieгético; el coronel narrador que se encarga de precisar la información narrativa sobre la vida de Tulse Luper constituye el nivel intradieгético; Tulse Luper y los personajes con los que interactúa forman parte de un primer nivel metadieгético; y finalmente, el relato del naturalista que encuentra a un perro muerto en la playa (relato contado por Luper para Alazarin) se encuentra dentro de un nivel metadieгético inferior.

La violencia perceptiva que ejerce Greenaway en este capítulo no es sólo visual, sino también cognitiva: un espectador debe enfrentarse a, por lo menos, tres relatos que son mostrados en pantalla al mismo tiempo [Imagen 17]. Se trata de niveles dieгéticos que se configuran a sí mismos en una cadena incesante que nos hace dudar, a nosotros también, sobre el lugar que ocupamos en este relato y en nuestras propias narraciones.

Juego 13. Fin del juego

En el treceavo juego, vemos a Musil golpeado y atado. Una voz le pregunta sobre su última voluntad, por lo que pide contar una parte de la historia de Luper, pese a que “no existe tal cosa como la historia, sino que existen historiadores”. Musil explica que Kotchef y Alazarin

tuvieron al bebé que durante tanto tiempo esperaron: se trataba de un hijo entre Petronova y un hombre que vivía debajo del puente fronterizo. A cambio de su libertad, Petronova tuvo que renunciar a su primogénito y entregarlo al coronel y su esposa, quienes huyeron para formar su familia feliz.

En este capítulo, Musil adquiere el carácter de un narrador secundario: los hechos son filtrados, no sólo mediante su consciencia, sino también a partir de su propia estructura discursiva. El relato está focalizado en él y es él quien también lo narra. No obstante, pese a que este capítulo se concentra exclusivamente en la narración de Musil y él toma la batuta de narrador, sigue siendo un narrador secundario cuyo relato constituye el nivel metadieético. La gran narración, aquella del gran imaginador, es la que nos muestra a Musil relatando el trágico final para el control fronterizo de Kotchef.

Ubicamos, entonces, en el nivel metadieético de esta secuencia narrativa, al relato de Musil sobre Petronova, su bebé, Kotchef y Alazarin, el cual constituye un relato secundario contado por una instancia diegética. Musil es esa instancia: él está ubicado dentro del nivel intradieético de la narración, lo mismo que la situación en torno a él. Finalmente, en el nivel extradieético, tenemos la figura eterna y omnipresente del gran imaginador, quien dispone las imágenes para encadenar el relato.

Tanto el metarrelato de Musil como el relato principal son contados de forma ulterior a los hechos que comprenden. Ambos son lineales en su estructura primaria que enuncian eventos ocurridos antes en la línea del tiempo. El relato contado por Musil, además de ser un relato secundario que construye otro nivel diegético, puede pensarse como una analepsis narrativa, en tanto remite a eventos ocurridos en el pasado de la misma historia. Dichos eventos son mostrados en una pantalla sobrepuesta a la imagen principal: Petronova y su amante se escabullen para poder huir [Imagen 18]

De este capítulo, resulta interesante la oralidad a la que recurre Greenaway para contar, sino la totalidad de los acontecimientos, gran parte de ellos. Esto implica reducir las acciones y eventos a palabras: el narrador (Musil) habla por sí mismo y tiene por completo la batuta de la enunciación. No sólo no escuchamos al resto de los personajes, ni siquiera los vemos; nuestro conocimiento de la situación acaecida luego de la captura de Petronova depende totalmente de la conciencia de Musil. Cuando el narrador (aun cuando sea secundario, como en este caso) nunca cede la palabra a los personajes, hablamos de un

*Relato de acontecimientos diegético*⁷⁴, es decir, nunca se pretende la ilusión de cercanía con los eventos o personajes referidos en el relato.

Esto provoca que el tiempo, lo mismo que los hechos, se condense: en una emisión narrativa de unas cuantas líneas o párrafos (en el caso del relato literario), o bien, de unos pocos minutos en pantalla (para el relato cinematográfico), se acumulan días, semanas, meses o incluso años. Es la forma más común de estructurar un relato: se seleccionan los hechos de la historia más relevantes para la construcción dramática de éste y se les da una intención en la narración.

Dicha condensación del tiempo es visible tanto en este último capítulo como en la estructura general del episodio. Los eventos narrados por Musil no son eventos que hayan tenido lugar durante tres minutos (tiempo que dura la narración de Musil). Suponemos, pues nunca se aclara tal información, que se trata de eventos ocurridos en un lapso amplio: por ejemplo, el embarazo de Petronova, la huida de Kotchef y Alazarin y el ataque final al punto de control fronterizo. A esto, Genette lo denomina *Sumario*⁷⁵, categoría del tiempo narrativo que refiere a un tiempo de la historia superior a aquel del relato en el cual se enuncia.

Paralela a esta categoría encontramos la *Escena*, la cual refiere a una equivalencia entre el tiempo del relato y el tiempo de la historia. Por ejemplo, en el interrogatorio al cual es sometido Musil, no se nos dan indicios de que éste tenga un tiempo mayor o menor al mostrado en pantalla; el tiempo dado en el relato es similar al tiempo supuesto en la historia. Lo que permiten los niveles diegéticos de la narración es el juego de temporalidades. Mientras el interrogatorio tiene una duración equivalente tanto en la historia como en el relato, la narración de Musil sobre los hechos ocurridos condensa en pocos minutos hechos que ocurrieron durante varios días en la historia.

Sobre Luper no se sabe más. En su versión de los hechos, Musil nunca da indicios de lo acaecido a Luper, sólo menciona es que el bebé de Petronova fue nombrado en su honor, pues su nombre significa en ruso “Ya hecho.”⁷⁶ Al concluir su relato, Musil es fusilado y una animación de un cuerpo de agua rojo (supuestamente sangre) cubre la pantalla hasta el obscuro total.

⁷⁴ Gerard Genette, *op. cit.*, pp. 222 - 226

⁷⁵ *Ibid.*, pp. 152 - 155.

⁷⁶ *Ready-made* en la versión original.

Una última intervención del coronel narrador concluye por completo con este fragmento del relato. Sobre la pantalla en negro se despliegan textos de los relatos secundarios contados por Luper a lo largo de todo el episodio. Él aparece en un recuadro sobrepuesto a la pantalla y cuenta la historia número 1001, aquella del hombre que fue tomado prisionero en un punto de control fronterizo entre oriente y occidente. El coronel de ese lugar lo obligaba a jugar ajedrez con él y a contar historias para su esposa. Cuando el prisionero pudo escapar, 1001 días después, no podía diferenciar entre una reina y un peón, y no tenía más historias para contar. Ese hombre recorrió el mundo sin seguir las reglas de éste, sintiéndose libre al fin.

La osadía de Greenaway es sutil pero importante. Al concluir el relato de esta forma, sugiere ya el final del proyecto: nada de lo supuestamente acaecido a Luper es verdad, todo es una construcción narrativa, subjetiva y contingente, y lo que pensamos todo el tiempo como el relato principal de la narración no es, sino, un relato secundario más, enunciado por una instancia ubicada en un nivel diegético superior. Con esto, Greenaway propone, quizás, la contingencia de nuestros propios actos, la posible idea de que nosotros no seamos sino personajes de un relato secundario enunciado por una instancia diegética ubicada arriba nuestro.

Dos punto tres: Contingencia, función social de la antinarrativa

Los elementos del relato audiovisual expuestos en el análisis anterior pretenden restar a la narración la pesadez con la que enuncia los eventos que la conforman. La atmósfera de abstracción que Greenaway conjura busca que esos elementos no definan a precisión los hechos de la historia, sino que sugieran un marco de posibilidades dentro del cual el espectador pueda construir una nueva obra. Lo irónico del ejemplo es que, a pesar de la saturación de recursos y la violencia perceptiva implicada en enfrentarse con un texto como *The Tulse Luper Suitcases*, nos encontramos frente a un relato que no pretende imponerse como absoluto o verdadero: es la levedad del discurso cinematográfico.

Vivimos en una cultura que busca rodearse de verdades; una cultura donde los lenguajes a partir de los cuales enunciamos y nombramos las cosas conjugan múltiples signos, cada uno con un sentido propio. El problema es que esa multiplicidad se pierde en la fijación de los mensajes, en la encadenación de sus elementos. Los lenguajes formalizados, tal como el cine, pretenden acercarnos a hechos unilaterales que excluyen de sí una infinidad

de posibilidades fenomenológicas y de representación. En contra de estas líneas, autores como Peter Greenaway, cobijados bajo el pensamiento posmoderno, recurren a esos lenguajes formales, no para dictar verdades y certezas desde las cuales nos acerquemos a las cosas, sino para indagar el mundo a partir de cuestionamientos y experimentos.

La contingencia se vuelve un valor social en tanto nos obliga a desprendernos de nuestra necesidad de un orden que, a fin de cuentas, es ficticio. Así, los medios narrativos se vuelven una manera de explorar posibilidades y lecturas diversas, y no una reproducción mecánica de un mundo que nunca ha dejado de ser incierto. Sobre este tema, diversos autores, entre ellos el escritor italiano Italo Calvino, han reflexionado incansablemente.

[...] la imaginación como fuente de conocimiento o como identificación con el alma del mundo. ¿Por cuál opto? A juzgar por lo que llevo dicho, debería ser un decidido partidario de la primera tendencia, porque el relato es para mí la unificación de una lógica espontánea de las imágenes y de un proyecto guiado por una intención racional. Pero al mismo tiempo siempre he buscado en la imaginación un medio para alcanzar un conocimiento extraindividual, extrasubjetivo; por lo tanto, sería justo que me declarase más cerca de la segunda posición, la identificación del alma con el mundo.

Pero hay otra definición en la que me reconozco plenamente, y es la imaginación como repertorio de lo potencial, de lo hipotético, de lo que no es, no ha sido ni tal vez será, pero que hubiera podido ser.⁷⁷

Tanto Calvino como Greenaway recurren a sistemas de relaciones de los elementos en la historia para narrar y construir sus relatos, de forma tal que el lector no se enfrente a un texto con una estructura hegemónica, sino que sea él quien elija la estructura que mejor le convenga, expandiendo así los horizontes de significación de la obra. Se trata de textos múltiples que sustituyen la unicidad de un yo y apuestan por la polifonía de miradas sobre el mundo. Es en el acto de la lectura que el discurso se ensancha para abarcar horizontes más amplios y, dentro de estos, sentidos menos autoritarios.

El valor del cine de Greenaway es el carácter connotativo (de múltiples sentidos) que otorga, en mayor o menor medida, a los elementos técnicos que antes tenían una función

⁷⁷ Italo Calvino, *Seis propuestas para el próximo milenio*, Madrid, Siruela: Biblioteca Calvino, 2014, Onceava edición, p. 97.

meramente denotativa. No podemos dejar de lado los aportes de la semiología a este respecto, pues es gracias a ella que identificamos la disposición y el funcionamiento de las principales estructuras significantes empleadas en el mensaje fílmico. Sin embargo, el relato cinematográfico que propone Greenaway obliga a los códigos que lo estructuran a modificar su función en la cadena de imágenes, multiplicando sus sentidos y sus valores; de forma que un corte entre plano y plano no establece, necesariamente, una relación entre éstos, y la cadena total de imágenes no obedece a un único sentido narrativo, sino a uno disnarrativo (ver apuntes sobre el *Juego 8*), funcionando éste como operación de quebrantamiento con la narrativa como modelo unívoco de verdad y con su lógica causal, es decir, la relación propuesta por el montaje entre planos, secuencias y escenas.

La narratividad fílmica, no obstante, es una institución tan arraigada al imaginario cultural de los individuos que quebrarla no es una tarea viable ni efectiva. Es una convención que se repite y consume en innumerables propuestas audiovisuales y que, por lo tanto, desemboca en moldes más o menos fijos a los que se somete cualquier relato. Para modificar estos moldes, es necesaria una evolución diacrónica y gradual de los códigos a partir de los cuáles se construyen. “La originalidad de los artistas creadores consiste en jugar astutamente con el código o utilizarlo de manera ingeniosa más que atacarlo frontalmente o violarlo, y menos aún ignorarlo.”⁷⁸ De ahí que Greenaway elija no distanciarse de la configuración de un relato identificable (el de Tulse Luper como personaje) pues éste es el gancho que motivará el lector a realizar la lectura del proyecto: “una violación demasiado clara de esta codificación tal y como existe en un momento dado se ve sancionada con la ininteligibilidad, para la gran masa del público, del sentido literal del filme.”⁷⁹

Lo que Greenaway puede ofrecer a los lectores es la apertura del sentido y de la interpretación. Cuando una obra comprende significados plurales responde a un criterio más grande que aquel de la creación artística: el de la necesidad de una nueva forma de acercarse a la realidad. “Desde que la ciencia desconfía de las explicaciones generales y de las soluciones que no sean sectoriales o especializadas, el gran desafío de la literatura es poder entretener los diversos saberes y los diversos códigos de una visión plural, facetada del mundo.”⁸⁰ Una constante del arte es que éste responde y refleja la forma en que la ciencia y

⁷⁸ Christian Metz, *op. cit.*, p. 125.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 157.

⁸⁰ Italo Calvino, *op. cit.*, p. 114.

la cultura se aproximan a la realidad. Por lo tanto, la revolución que plantea este tipo de arte abierto a la interpretación es una revolución pedagógica y perceptiva que pretende modificar la visión de los espectadores sobre las cosas.

¿Puede el cine, entonces, atribuirse la labor de transformar cómo las personas ven el mundo? Y, de ser así, ¿eso significa que vemos las cosas como las vemos a causa de la cultura audiovisual en la que estamos inmersos? No hay forma empíricamente comprobable de dar respuesta a éstas y otras preguntas que vinculan la estructura de los lenguajes a partir de los cuales nos comunicamos con la forma como conceptualizamos y clasificamos la realidad. Sin embargo, teóricos y artistas apuestan por llevar al límite esos procesos de conceptualización y clasificación en los individuos a partir de juegos con los lenguajes: si se potencian los mensajes y los códigos que los constituyen y los vuelven legibles, quizá sea posible potenciar también las estructuras mentales a partir de las cuales los receptores descifran dichos mensajes y aprehenden esos códigos.

Lo valioso del cine a este respecto es que, una vez emancipados los códigos de aquellos del lenguaje oral y escrito, puede construir preceptos de lectura individuales que signifiquen dentro de un universo fílmico particular. El riesgo, claro está, es que esos nuevos códigos se institucionalicen y la lucha por deconstruir la narrativa vuelva a iniciar desde cero.

Dos punto tres punto uno: Aprender a leer

Una obra abierta no sólo multiplica los signos con los que está constituida, también obliga a su lector a explotar las capacidades cognitivas e imaginativas gracias a las cuales decodifica e interpreta los textos a los que se enfrenta. Cuando el artista creador se niega a asignar un significado final y concreto a su obra, la libera de la hipóstasis de un único sentido totalitario. Sin embargo, la importancia de este apartado no recae en evitar este sentido desde la composición, sino desde la recepción de la obra para así responder a la pregunta “¿Qué pasa si en el momento de la lectura el lector ordena lo que no debería ser ordenado?”.

Hablamos ya sobre el potencial de la lectura: sobre cómo una obra no es obra sino hasta el momento en que es decodificada por un receptor, y también sobre cómo la lectura implica, en la mayoría de los casos, la reproducción automática de esquemas tradicionales de narración. Lo que pretendo en este momento de la investigación es plantear una variable más a este proceso comunicativo: si el receptor sabe o no aproximarse a obras abiertas.

Lo anterior no implica que existan espectadores o lectores incapaces de llevar a cabo el acto de la lectura respecto a otros que sí tengan dicha facultad: no se trata de un tema de credenciales cognitivas gracias a las cuales un lector está más capacitado que otro. Todos los lectores tienen, *a priori*, la misma capacidad. Lo que cambia, en dado caso, son los referentes a partir de los cuáles un individuo se aproxima a la obra.

Por ejemplo, leer antinarrativa conlleva necesariamente entender qué es la antinarrativa y qué implica, a nivel perceptivo y cognitivo, que *yo* lector me enfrente a un texto de dicha naturaleza. De no ser comprendidas, las intervenciones al relato sugeridas por el autor serían rechazadas, o bien, olvidadas. En el mejor de los casos, los códigos hermenéuticos a partir de los cuales ordenamos el mundo pondrían orden a un relato que no pretendía tenerlo; en el peor, la obra sería rechazada en su totalidad. Éste es el límite de la interpretación de una obra como *The Tulse Luper Suitcases*: si bien los elementos sólo sugieren sentidos y determinadas conexiones, están ahí con la intención de perturbar el relato y la aplicación de dichos códigos; si el flujo del relato permanece inmutable y el espectador experimenta una sensación de orden, quiere decir que la empresa de Greenaway ha fracasado.

Llegado a este punto, es evidente que hay una trampa que no hemos podido evitar. Las siguientes líneas, a propósito de *El espectador emancipado* de Jacques Rancière, podrían aportar al respecto.

Al pedir a los espectadores que sean activos como intérpretes, Rancière da a entender que las políticas de participación recaen, no en montajes anti-espectaculares con cierto sentido comunitario, ni en la afirmación de que la sola actividad física conlleva la emancipación del espectador, sino en poner en práctica la idea de que todos somos igualmente capaces de inventar nuestra propia traducción [de la obra, de su sentido]. Libre de un medio artístico privilegiado, este principio no implicaría dividir a las audiencias entre activas o

pasivas, capaces o incapaces, sino que nos invitaría a apropiarnos de las obras y a usarlas de formas que los autores quizá nunca habrían imaginado.⁸¹

Si la obra de Greenaway es abierta y sólo sugiere sentidos para que el espectador los interprete libremente, no debería importar si el relato se ve interrumpido o no en el proceso de la lectura. Es, en parte, lo que busca el autor al componer relatos con una gran cantidad de referentes.

La falla del espectador, escribe Alan Woods respecto de esta problemática, lo obligará a completar los huecos, a reflexionar seriamente sobre la obra: “dicha falla es, por supuesto, sólo una faceta de la libertad del espectador; por cada significado ‘perdido’ hay un nuevo significado -o asociación, o conexión- y ésta es su contribución creativa.”⁸² Por lo tanto, aun cuando el espectador ordene lo que no debería ser ordenado, se trata de una lectura válida, pues toda recepción de una obra es una nueva interpretación y una nueva ejecución de sus significados intrínsecos.

Pensemos que este tipo de narrativas inmersivas son una escuela de la lectura que pretende mostrar y normalizar los códigos a partir de los cuales autores como Greenaway componen y estructuran relatos. Cuando el lector se da cuenta de que no puede leer ni apreciar la obra como comúnmente lo haría, se ve obligado a crear nuevos códigos y a enfrentarse con la obra de otra forma. Ya que los hechos no están unidos el uno con el otro por determinaciones causales, es la labor del receptor posicionarse deliberadamente en medio de una inexhausta red de relaciones y escoger por sí mismo sus propios modos de acercarse a la obra: dinamizar, multiplicar y expandir al más alto grado sus facultades perceptivas.

⁸¹ Traducido de: Claire Bishop, *Participation*, New York CUNY, Whitechapel Ventures Limited, 2006, p. 16.

“In calling for spectators who are active as *interpreters*, Rancière implies that the politics of participation might best lie, not in anti-spectacular stagings of community or in the claim that mere physical activity would correspond to emancipation, but in putting to work the idea that we are all equally capable of inventing our own translation. Unattached to a privileged artistic medium, this principle would not divide audiences into active and passive, capable and incapable, but instead would invite us all to appropriate works for ourselves and make use of these in ways that their authors might never have dreamed possible”.

⁸² Traducido de: Alan Woods, *op. cit.*, p. 25.

“[...] the inevitable failure of the viewer, of any viewer to catch all the references: such a failure is of course only a facet of the viewer’s freedom; for every ‘lost’ meaning there is a new meaning -or association, or connection- which is the viewer’s creative contribution”.

Anexo: Imágenes referidas por el análisis narratológico



Imagen 1



Imagen 2

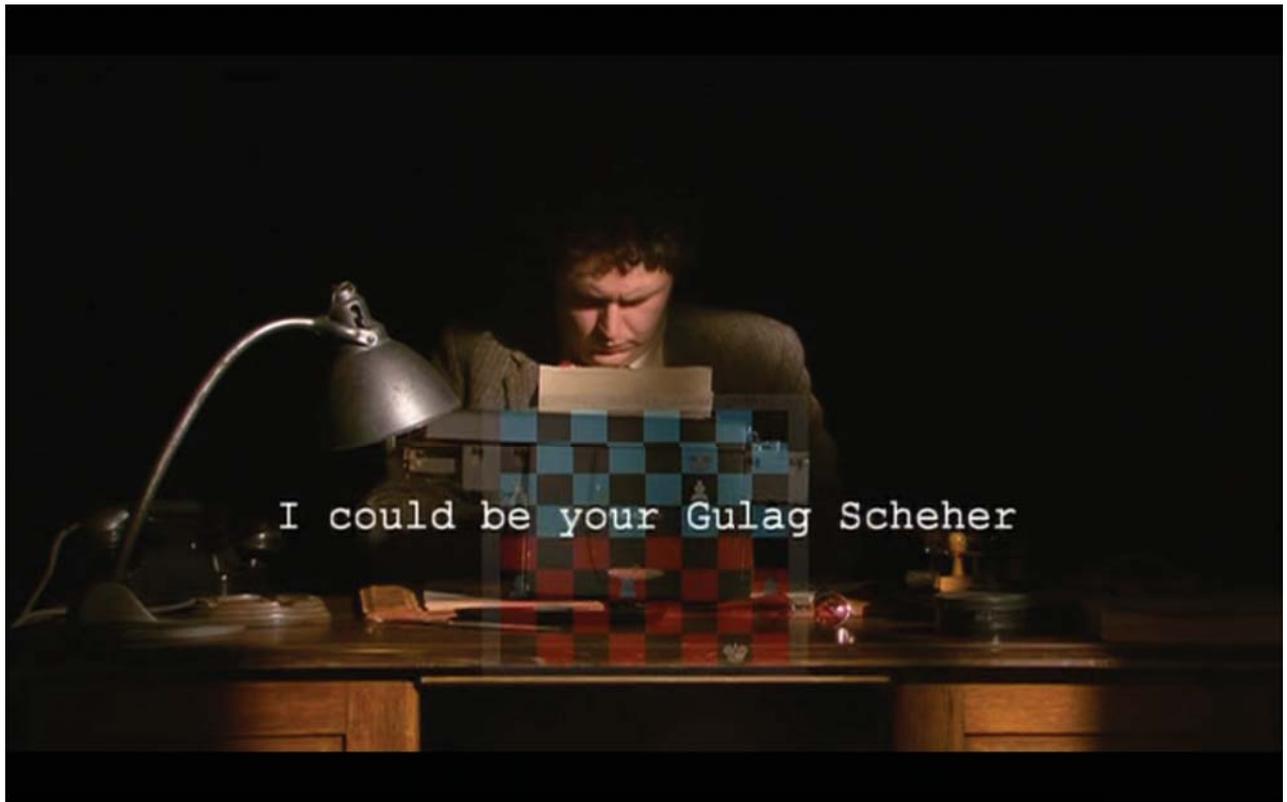


Imagen 3

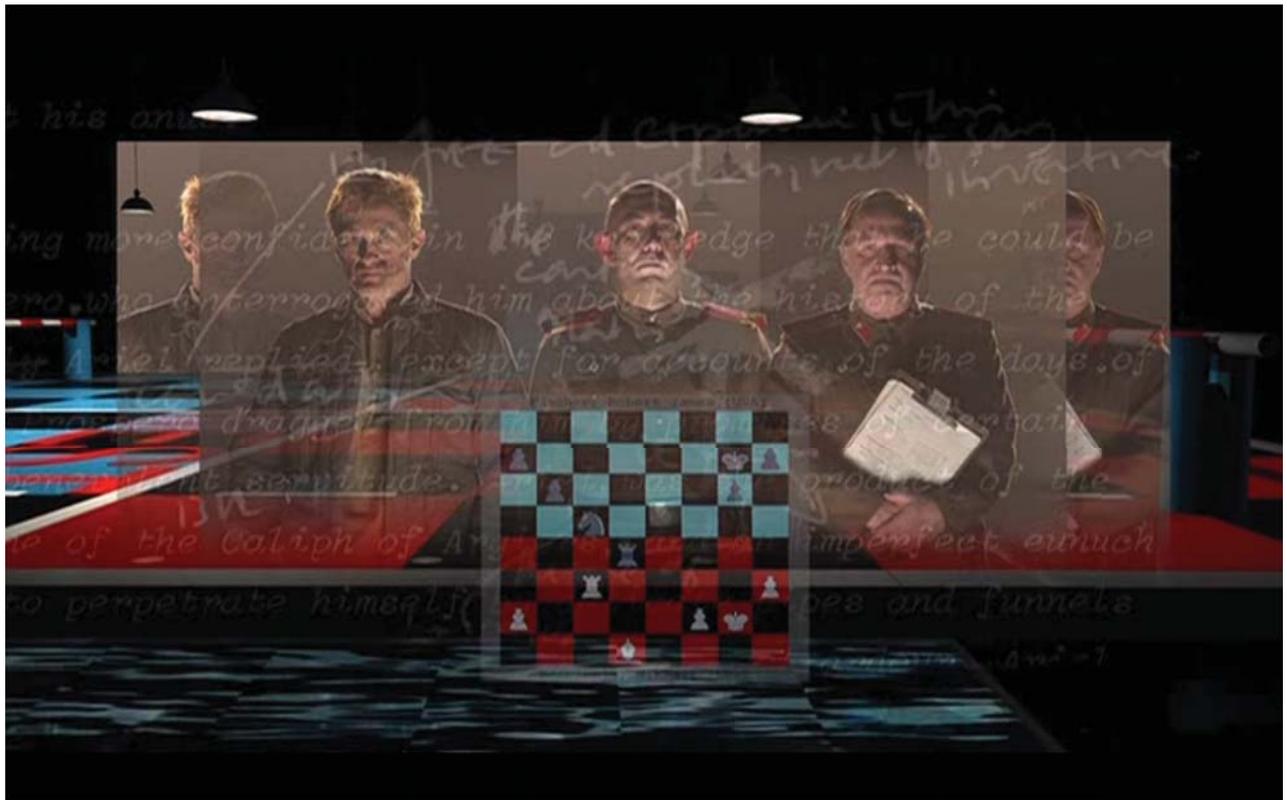


Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6



Imagen 7



Imagen 8



Imagen 9



Imagen 10



Imagen 11



Imagen 12



Imagen 13



Imagen 14



Imagen 15



Imagen 16



Imagen 17

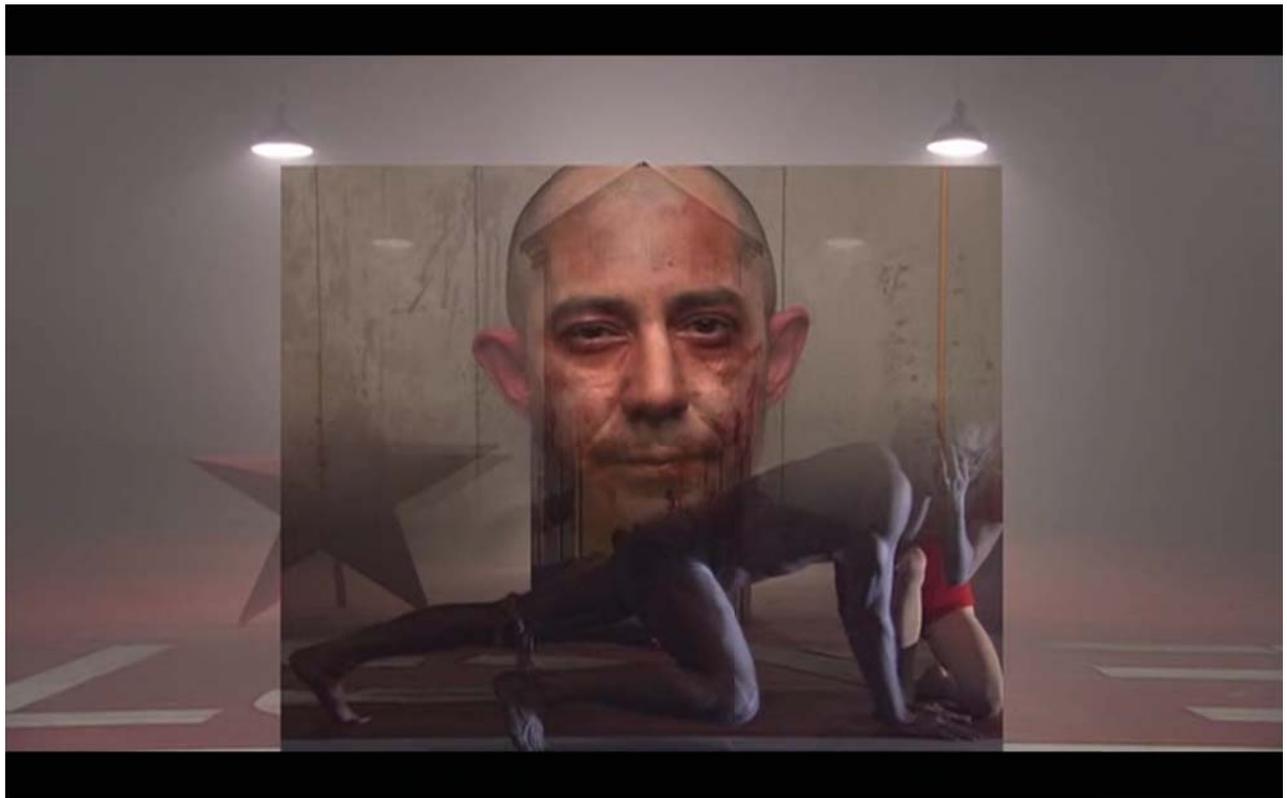


Imagen 18

El relato multimedia

No siempre las conexiones entre un elemento y otro del relato eran evidentes para el emperador; los objetos podían querer decir cosas diferentes: un carcaj lleno de flechas indicaba ya la proximidad de una guerra, ya la abundancia de caza, ya una armería; una clepsidra podía significar el tiempo que pasa o que ha pasado, o bien la arena, o un taller donde se fabrican clepsidras.

Pero lo que hacía precioso para Kublai cada hecho o noticia referidos por su inarticulado informador era el espacio que quedaba en torno, un vacío no colmado de palabras. Las descripciones de ciudades visitadas por Marco Polo tenían esa virtud: que se podía dar vueltas con el pensamiento entre ellas, perderse, detenerse a tomar el fresco, o escapar corriendo.

-Italo Calvino, *Las ciudades invisibles*.

Tres punto uno: Dinamitar el medio

Si los relatos son construcciones abstractas y subjetivas del mundo, quiere decir, por lo tanto, que se trata de textos parciales que muestran sólo una cara de un mismo universo: el universo diegético. Los autores de relatos (ya sean fílmicos o literarios) seleccionan de una historia hipotética los acontecimientos que cobrarán mayor relevancia en la construcción del texto, dejando de lado muchos otros eventos que ocurren en la historia pero no significan en el relato. Esto implica que múltiples posibilidades narrativas no sean asequibles a los lectores o espectadores, quienes deben atenerse a lo establecido por el autor. Cuando se enfrentan a la obra, encaran un constructo inamovible de elementos organizados en la dimensión sintagmática, de manera que la experiencia lector-obra siempre es lineal.

El carácter ontológico de los relatos en relación con lo que llamamos *realidad* es problemático a este respecto. ¿Qué tanto de la construcción narrativa de un texto imita la forma como percibimos y aprehendemos la realidad? En un primer momento, podríamos decir que los relatos están limitados por su medio, sea cual sea éste, ya que constituyen un acercamiento fragmentario a los hechos narrados y una mostración incompleta de los mismos. Además, hay que considerar la selección y organización de elementos que la instancia autoral ha dispuesto previamente.

Como una respuesta a esto, algunos autores se han abocado a la tarea de construir relatos cuyo universo rebase al texto mismo, para que sea el lector quien seleccione los

acontecimientos que considere de mayor relevancia y construya un texto posible a partir de las variables infinitas que la diégesis expandida presenta. Se trata de textos que pretenden una autonomía tal que constituyan un universo por sí mismos dentro del cual el lector pueda adentrarse y generar experiencias propias, independientes del autor.

Este tipo de textos conllevan nuevas problemáticas. Construir un universo cuya multiplicidad de variables de al espectador autonomía absoluta con respecto a la orientación autoral no sólo es difícil sino engañoso. En primer lugar, porque implicaría la creación de una *obra total* que se vuelva independiente de su medio, a la cual el lector pueda enfrentarse más allá de una pantalla, un escenario o una mampara de museo. En segundo, porque no importa la cantidad de variables que constituyan dicho universo, todas tendrán su origen en el autor, quien las habrá dispuesto aquí o allá, pero siempre con la intención de llegar al lector y formar parte de su experiencia con la obra.

Lo interesante es pensar estos textos como una respuesta ante la imposibilidad de ver o poseer todas las perspectivas de un evento u objeto. La parcialidad de la percepción humana, de la cual somos inconscientes la mayor parte del tiempo, se reproduce en los relatos lineales, pues éstos muestran sólo una perspectiva limitada de los hechos de la historia. Una síntesis completa del mundo es, *a priori*, inalcanzable, pues implicaría la unión de perspectivas que se antojan opuestas o contrarias. A pesar de ello, en *The Tulse Luper Suitcases* Greenaway ensaya con la relatividad de la percepción; no sólo a partir de la composición de la imagen, sino en la concepción del audiovisual en su totalidad, que pretende mostrar todas las perspectivas sin jerarquizar una a la otra. La pretensión es grande y arriesgada ya que toda obra tiene a su medio por límite.

En tal sentido, pues, una obra de arte, forma completa y cerrada en su perfección de organismo perfectamente calibrado, es asimismo *abierta*, posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos sin que su irreproducible singularidad resulte por ello alterada. Todo goce es asimismo una interpretación y una ejecución, puesto que en todo goce la obra revive en una perspectiva original.⁸³

Lo importante, de acuerdo con el semiólogo y filósofo Umberto Eco, es evitar que un solo sentido se imponga sobre el texto, de manera que posibilite múltiples lecturas e

⁸³ Umberto Eco, *La obra abierta*, México, Planeta-Agostini, 1992, p. 33

interpretaciones. El autor debe otorgar a la obra la levedad suficiente para evitar que los recursos formales definan a precisión los elementos de la historia.

Lo anterior no significa, por supuesto, que la obra es por completo susceptible de ser interpretada a conveniencia del lector, pues el autor ha dispuesto ciertos elementos de forma específica. Más bien, la apertura de la obra surge a partir de la estructura dada, la cual se vuelve un campo de posibilidades: abierto, sí, pero cercado. Cuando las conexiones entre los elementos no están explícitamente determinadas, el lector tiene la libertad de posicionarse dentro de la obra y formar dichas conexiones, explorar sus propios modos de relacionarse con ella y dinamizar las facultades perceptivas a partir de las cuales genera experiencias comúnmente. Una obra que sugiere sentidos en lugar de imponerlos obliga al receptor a expandir la lectura que pueda hacerse de ésta.

En el caso específico de *The Tulse Luper Suitcases*, se trata de construir desde el audiovisual, situaciones de lectura que, más allá de “despertar” al espectador de su pasividad, ensayen realidades que lo hagan cuestionar los esquemas a partir de los cuales se produce y se lee el cine. Abrir los sentidos de la obra, en este caso, no es sólo un aspecto formal de la misma, sino un instrumento pedagógico gracias al cual se revoluciona la relación tradicional entre el arte objeto, el artista y la audiencia. Es decir, romper los moldes de acción dentro de los cuales tanto el autor como el espectador están encerrados y, por lo tanto, también la obra.

No olvidemos que la necesidad de romper con los medios implica también romper con una cultura visual que hemos adoptado y naturalizado pese a ser un constructo relativamente joven. El cine, con apenas más de un siglo de antigüedad, se ha solidificado como una institución de la representación que, de acuerdo con Greenaway, no le permite al medio explotar sus propias capacidades artísticas y formales. Por lo mismo, *The Tulse Luper Suitcases* está construido en gran medida con la intención autoral de perturbar los discursos canónicos del lenguaje cinematográfico, entre los cuales ubicamos el del *realismo* en la representación. Esta estrategia discursiva implica que, al momento de enfrentarnos con la obra, dejemos de lado el hecho de que nos estamos enfrentando a un discurso mediado; es decir, que aceptemos como verdadera la ficción en pantalla y cedamos ante la ilusión de realidad de la acción. Esto conlleva, a nivel cultural, a que naturalicemos las *marcas de enunciación* a partir de las cuales el discurso narrativo se construye frente a nuestros ojos: encuadre, cortes, movimientos de cámara, ángulos, música extra diegética, etc. “La

virtualidad está más conectada con la realidad de la experiencia que con lo que le es inherente al objeto [representado], [...] Debido a que los espectadores confunden su experiencia con el objeto mediado en sí mismo, la inmediatez se hace posible.”⁸⁴

Romper con esta tradición realista es un buen artefacto de distanciamiento en el cine, pues pone en evidencia los códigos a partir de los cuales se construye el discurso narrativo. Ante la *inmediatez* preponderante en los relatos que pretenden disfrazar la instancia que los enuncia, surge la *hipermediatez* como un mecanismo que muestra la construcción mediática del discurso. En *The Tulse Luper Suitcases*, esto ocurre cuando se fragmentan las pantallas, cuando los lugares donde ocurre la acción son revelados como escenarios contruados a la mitad, o bien, cuando los personajes se dirigen hacia la cámara (rompen la cuarta pared). “Los espectadores de una pantalla hipermediada estarán menos inclinados a ser absorbidos por la realidad coherente de los mundos en el cuadro cinematográfico, pues constantemente se les recuerda de la existencia de otras virtualidades que al ser yuxtapuestas entre sí pierden su carácter absoluto.”⁸⁵

De eso se trata *The Tulse Luper Suitcases*, de la creación de un discurso sinérgico de los medios que cuestione los límites entre la inmediatez y la hipermediatez, la historia y la ficción, la representación y la realidad. Peter Greenaway considera que las nuevas formas digitales pueden rejuvenecer al cine, no sólo en términos de los aportes tecnológicos a partir de los cuales se produce y distribuye hoy en día (y sin los cuales, dicho sea de paso, Greenaway no podría hacer lo que hace), sino en términos de replantear las funciones del medio. Es decir, replantearlo como un espacio del arte para experimentar el mundo y sus posibilidades.

Hay dos niveles mediáticos en *The Tulse Luper Suitcases* desde los cuales Greenaway ensaya esta premisa. El nivel micro es aquel que refiere a la construcción híbrida de cada producto particular a partir de los elementos que lo componen (audio, texto,

⁸⁴ Traducido de: Heidi Peeters, *The Tulse Luper Suitcases: Peter Greenaway's Mediatic Journey through History*, [en línea], *Image & Narrative*, Vol. 12, Bélgica, 2005, Dirección URL: http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/peeters_art.htm [consultada el 04/05/2016].

“[...] virtuality is more connected with the reality of the experience than it is inherent within the object [...] because viewers mistake their experience for the mediate object itself that immediacy becomes possible. It is the experiential absorption into the constructed but naturalized reality of the medium”

⁸⁵ Traducido de: *Idem*.

“The viewers of a hypermediate screen will be less inclined to be absorbed into the coherent virtuality of the framed worlds, since they are constantly being reminded of the existence of other flickering virtualities, whose juxtaposition makes them lose their absolute status”.

imagen, etc.), y a cuyo análisis nos abocamos en el capítulo anterior. Esa yuxtaposición de diferentes tradiciones mediáticas tiene por función subrayar la composición paradigmática de la imagen antes que la sintagmática del relato. Esto significa que la imagen propuesta por el autor, y en específico aquella de *The Tulse Luper Suitcases*, responde a un lenguaje visual propio conformado por un coro de distintos discursos mediáticos.

El segundo nivel, el nivel macro, es la red de medios interrelacionados entre sí en la cual está distribuido el proyecto total: las tres películas, la serie de televisión, el libro, las exposiciones en museos y galerías, y, por supuesto, el sitio web. Cada medio, cada fragmento del relato, refiere a otro, e introduce al lector vuelto usuario en una dinámica de lectura que dista mucho de la tradición narrativa del cine y de la literatura. En primer lugar, porque rompen con el espacio institucionalizado para ver cine: la sala. Cuando el cine cobra nuevas materialidades y uno no tiene más remedio que preguntarse si lo que ve todavía es cine, está rompiendo de tajo con dicha institución, pues fuerza al público a modificar sus propios hábitos de espectador y a pensar el medio de otra forma.

Lo que Greenaway desea es consolidar un proyecto unificado desde medios diferentes que opere la deconstrucción del relato a partir de distintos puntos de vista, de manera que la audiencia active su percepción y participación con la obra, y se pongan en cuestión nuestros continuos procesos de orden y estructuración de la realidad. Su trabajo ha rebasado, en el argot de cineastas, críticos e investigadores, el calificativo de “cinematográfico”, pues es cierto que va más allá del medio. Sus prácticas no se limitan al cine, pero sí son limitadas por el mismo.

El espacio entre el cine de Greenaway y su arte, definido por sus proyectos relacionados con el arte visual, sugiere la naturaleza de lo que a Greenaway le concierne del propio cine: descubrir los límites del medio cinematográfico. De hecho, Greenaway nos pide ver cómo estos proyectos meta-cinemáticos relacionados con el arte superponen, expanden e intentan conformar un

continuo entre el cine y otras formas y vocabularios más tradicionales del arte y la cultura visual.⁸⁶

Por ejemplo, respecto a las exposiciones en museos y galerías orquestadas por Greenaway como parte del proyecto, se trata de hacer al espectador consciente de la distinción entre los objetos y las imágenes cinematográficas que los representan en pantalla, partiendo del supuesto de que dichas representaciones son sólo construcciones que adquieren un carácter de “verdadero” en nuestra cultura visual. Son, literalmente, la materialización de la idea cinematográfica; a través de ellas, Greenaway comunica los elementos que vuelven al cine una obra material. Además, las exposiciones forman una audiencia no sedentaria ni pasiva, sino una que modifica su forma de ver y entender el cine, que se cuestiona la relación entre objetos, imágenes, dinámicas de visualización y construcciones de la realidad.

De esta forma, el cine y su lenguaje quedan evidenciados como construcciones y no como un proceso natural de percepción y representación. El autor sienta las bases para desmitificar las técnicas de composición de relatos y sugerir nuevas relaciones entre cómo y qué experimentamos del medio cinematográfico. En tanto el cine clásico sólo pueda ofrecer a su audiencia un fenómeno o un punto de vista a la vez, se trata de una dictadura del realizador, quien decide qué tiene espacio dentro del cuadro. Al materializar el medio, Greenaway transforma el acto de “ver”, pues activa a la audiencia y propone para ella aspectos de la imagen, de la representación, más allá de los que se verían en pantalla.

Llegado este punto, resulta importante hablar sobre *The Tulse Luper Suitcases* como un proyecto adscrito al paradigma posmoderno que busca cuestionar discursos solidificados culturalmente. En su obra, Greenaway construye y deconstruye sistemas de narración y de representación con la intención de cuestionar lo que pensamos como natural dentro de lo social; es decir, los sistemas que complotamos para entender el funcionamiento de la vida (entre ellos, por supuesto, el de la narrativa). Estas *narrativas posmodernas* van más allá de un único y subjetivo punto de vista, y representan múltiples posibilidades

⁸⁶ Traducido de: John Di Stefano, *Peter Greenaway and the failure of cinema*, en Paula Willoquet-Maricondi, Mary Alemany-Galway, *Peter Greenaway's Postmodern/Poststructuralist Cinema*, EE.UU., Scarecrow Press, 2001, p. 37.

“The space between Greenaway’s filmmaking and visual art, as defined and delineated by his visual art-related projects, suggests the nature of Greenaway’s investment in cinema by uncovering the limits of the cinematic medium itself. Indeed, Greenaway asks us to look at how these **art-related, meta-cinematic projects** overlap, expand, and attempt to form a continuum between film and more traditional forms and vocabularies of visual art and culture”.

discursivas ya que ninguna está por encima de la otra. Esto, bajo la premisa de que no hay una sola verdad: “el cine de Greenaway está al servicio de la duda, no de la certeza.”⁸⁷ De manera que el autor deliberadamente irrumpe en la narrativa clásica y en las formas de representación convencionales para impedirnos otorgar sentido a objetos y eventos, pues son aspectos de la aprehensión humana que la tradición posmoderna tacha de “vicios”. Es antinarrativa pura.

Al evidenciar lo que provocan los discursos mediáticos y la ilusión de inmediatez que los circunda, el autor pone el dedo sobre la discusión de si la Historia (el conocimiento humano, en general: mítico, religioso, científico) no implica también un problema de percepción, pues se trata, al igual que un relato de ficción, de discursos mediados por agentes particulares: “La verdad original no existe, no tanto porque se pierda en la mediación, sino porque no hay verdad antes de lo mediático y de la experiencia. El evento “tal como fue” no puede ser recopilado en estado puro.”⁸⁸

En este sentido, *The Tulse Luper Suitcases* refleja la forma en cómo pensamos la Historia, mientras, al mismo tiempo, desestabiliza nuestras certezas al respecto. Todo está determinado y moldeado por el discurso epistemológico dentro del cual se adscribe o posiciona; por lo mismo, la idea de la Historia está modificada a partir de los discursos mediáticos que la presentan.

Lo valioso de esto es pensar que la ruptura con las instituciones de representación, narración y memoria colectiva significa cuestionar también los esquemas a partir de los cuáles se mueve y percibe el mundo, cuya experiencia en cada individuo pretende ser libre de cualquier mediación. “Esta libertad sugiere la posibilidad de la política (entendida aquí como disenso), porque la indecibilidad de la experiencia estética implica cuestionar cómo está organizado el mundo y, por lo tanto, la posibilidad de cambiarlo y redistribuirlo.”⁸⁹ Sobre

⁸⁷ Traducido de: Paula Willoquet-Maricondi, Mary Alemany-Galway, *Peter Greenaway's Postmodern/ Poststructuralist Cinema*, EE.UU., Scarecrow Press, 2001, p. xvi
“Greenaway’s cinema is at the service of doubt, not of certainty”.

⁸⁸ Traducido de: Heidi Peeters, *op. cit.*

“The original truth does not exist, not so much because it gets lost in mediation, but because there is not truth prior to mediation and experience. The event “as it was” thus can never be recovered in an absolute form”.

⁸⁹ Traducido de: Claire Bishop, *Artificial Hells: participatory art and the politics of spectatorship*, Reino Unido, Verso, 2012, primera edición, p. 27.

[...] This freedom suggests the possibility of politics (understood here as dissensus), because the undecidability of aesthetic experience implies a questioning of how the world is organized, and therefore the possibility of changing or redistributing that same world”.

esta posibilidad, discutiremos en los apartados siguientes acerca del lugar del espectador convertido en un usuario en el proceso de comunicación de la obra y la organización total de ésta.

Tres punto uno punto uno: El lugar del espectador

La indeterminación de la obra, de la conexión entre sus elementos, se vuelve un escalón relevante en la ruptura con la tradición narrativa. Y, más importante todavía, en la de la emancipación de los lectores, pues se vuelven conscientes de su lugar en el proceso comunicativo entre el autor, la obra y él mismo. Por ahora, lo importante a subrayar sobre la indeterminación, sobre la lógica de múltiples valores de una obra, es su construcción, ya que implica desprenderse del sentido fijado que prepondera en la tradición literaria.

[...] la literatura (sería mejor decir la escritura, de ahora en adelante) al rehusar la asignación al texto (y al mundo como texto) de un “secreto”, es decir, un sentido último, se entrega a una actividad que se podría llamar contrateológica, revolucionaría en sentido propio, pues rehusar la detención del sentido, es, en definitiva rechazar a Dios y a su hipóstasis, la razón, la ciencia y la ley.⁹⁰

Esta cita, retomada del ensayo *La muerte del autor* del semiólogo francés Roland Barthes, refiere justamente a esas formas literarias que apuestan por la levedad de sus sentidos en lugar de la concretización de los mismos. En general, el ensayo de Barthes habla sobre la autonomía semántica que el texto ya escrito logra respecto de la instancia autoral y que, por lo tanto, otorga al lector la libertad de formar conexiones, pues es en él (en el momento destino del proceso comunicativo) donde la multiplicidad semántica de la obra se deposita y unifica.

Cada vez que una obra se enfrenta a un lector, sus sentidos se actualizan conforme a su horizonte de expectativas. Recordemos que es la lectura la que trabaja el texto: lo vuelve obra. Es en la intersección del mundo de la obra y del mundo del lector (el mundo factual donde se despliega la acción comunicativa), donde el texto cobra vida y significa como obra y no como algo inerte a la significación: “sin lector que lo acompañe, no hay acto

⁹⁰ Roland Barthes, *La muerte del autor*, [en línea], p. 4, Dirección URL: <https://teorialiteraria2009.files.wordpress.com/2009/06/barthes-la-muerte-del-autor.pdf> [consultada el 31/07/18].

configurador que actúe en el texto; y sin lector que se lo apropie, no hay mundo desplegado delante del texto.”⁹¹ En el proceso comunicativo, el autor aporta las palabras y la estructura en la cual se ordenan, pero es el lector quien aporta la significación de esos elementos.

No hay que perder de vista que la configuración autoral incide de manera importante en el acto de la lectura, pues es a través de la estructura dada al texto que el autor reclama de su lector una forma específica de aproximarse a la obra, de interactuar con sus elementos, sus sentidos e incluso su medio. Tal como lo hace Greenaway en *The Tulse Luper Suitcases*, pues obliga a sus espectadores a transfigurar sus formas de enfrentarse al cine.

El autor es quien moldea a sus lectores; quien, en el mejor de los casos, los introduce en un nuevo orden de percepción, lectura y, por supuesto, experiencia. Por su parte, el lector “presiente su función en la medida en que aprehende intuitivamente la obra como una totalidad unificada”⁹² y cede ante un texto cuyo horizonte no comulga con el suyo. Entonces, el proceso comunicativo a partir del cual la obra se unifica como tal tiene lugar gracias a que el lector (consciente del decreto de predestinación de su propia lectura) identifica al autor implicado en el texto y le permite modificar sus expectativas.

No se trata, sin embargo, de una relación de poder categórica a la cual el lector esté completamente sometido. Ante un texto que se presenta sumamente agresivo o ininteligible, él tiene como últimos recursos distanciarse del texto, o bien, rechazarlo en su totalidad. Es así como el lector ejerce la última palabra sobre la obra, pero, principalmente, sobre la experiencia que ésta produce en él.

[...] la retórica de la ficción pone en escena a un autor implicado que, mediante una operación de seducción, intenta hacer al lector *idéntico* a él mismo. Pero cuando el lector, descubriendo su lugar prescrito por el texto, se siente no ya seducido sino aterrorizado, le queda como único recurso distanciarse del texto y tomar conciencia, del modo más claro posible, de la desviación entre las expectativas que el texto desarrolla y las suyas propias,

⁹¹ Paul Ricoeur, *Tiempo y narración III: el tiempo narrado*, México, Siglo XXI editores, 1996, Primera edición en español, p. 875.

⁹² *Ibid.* p. 871.

como individuo condenado a la cotidianidad y como miembro del público culto, formado por toda una tradición de lecturas.⁹³

Por lo tanto, Greenaway tiene un arma de dos flancos. Ya sea que el horizonte de expectativas de su espectador usuario comulgue con aquel de *The Tulse Luper Suitcases* y se fusionen en una dinámica autor-obra-lector exitosa; o bien, que el lector rechace tajantemente el proyecto por encontrarlo complejo, enredado, inútil o imposible de leer. En ambos panoramas, el objetivo del autor galés se cumple: emancipar al receptor de los procesos de lectura institucionalizados que no le permiten a él explotar sus cualidades cognitivas, ni al medio sus capacidades artísticas. Aun cuando el proyecto sea rechazado, el lector habrá hecho consciente su lugar en el proceso comunicativo, pues su rechazo significa que se ha visto a sí mismo con el poder de negar la lectura. Al evidenciar los códigos a partir de los cuales se estructura el relato, Greenaway ayuda al lector a tomar consciencia del lugar que prescribe el texto para él; y al materializar esta idea en un metacódigo que se señala a sí mismo, lo obliga a tomar distancia. Es, sin duda, una medida autoritaria, pero con el objetivo último de liberar a la audiencia.

Este visibilizar y volver consciente la presencia de la audiencia tiene raíz en diversas corrientes artísticas que se gestaron durante el siglo pasado. El Teatro Futurista, por ejemplo, tenía por objetivo manifiesto que el espectador se reconociera a sí mismo y su importancia como parte del proceso comunicativo de una obra. Por su parte, el Grupo de Investigación de Arte Visual (cuyas siglas en francés son GRAV), gestaba proyectos artísticos cuya meta era afectar la percepción del espectador para transformar la relación entre el ojo humano y la obra de arte: “A través de la provocación, de la modificación del ambiente, de la agresión visual y apelando directamente a una participación activa [...] queremos ejercer influencia directa en el comportamiento del público y reemplazar la obra de arte por una situación cambiante que invite al espectador a participar.”⁹⁴

Ahora bien, la influencia directa de la obra de Greenaway es el teatro político de Bertolt Brecht, dramaturgo y director alemán que veía en el arte teatral una herramienta

⁹³ *Ibid.* pp. 898-899.

⁹⁴ Traducido de: Manifeste du GRAV, en Claire Bishop, *Artificial Hells*, *op. cit.* p. 88. “Through provocation, through the modification of the conditions of environment, by visual aggression, by a direct appeal to active participation, by playing a game, or by creating an unexpected situation, to exert a direct influence on the public’s behaviour and to replace the work of art or the theatrical performance with a situation in evolution inviting the spectator’s participation”.

viable de emancipación de las masas. Brecht consideraba de suma importancia que la audiencia tomara distancia crítica con respecto de la ficción, pues sólo así quedaría evidenciado el mecanismo a partir del cual se construye el relato como discurso y, por lo tanto, todas las instancias discursivas existentes más allá del escenario. Sin embargo, el modelo brechtiano parece ahora limitado.

Claire Bishop, crítica e historiadora del arte, considera que la distancia crítica no es suficiente para generar consciencia en el espectador, sino que es necesario crear situaciones o ambientes en los que la audiencia no tome distancia de la acción, sino que se atreva a afectarla por sus propios medios. Estas situaciones “envolverían la función de la audiencia y la harían desaparecer en una nueva categoría: *viveur* (en francés, aquel que vive). En vez de simplemente despertar consciencia crítica, como en el modelo brechtiano, las *situaciones construidas* buscan producir nuevas relaciones sociales y, por lo tanto, nuevas realidades sociales.”⁹⁵

Es a partir del despliegue de medios que implica un proyecto como *The Tulse Luper Suitcases* que estas situaciones de lectura se producen y obligan a la audiencia a reconocerse a sí misma para después levantarse de su lugar en la sala y afectar la obra.

Tres punto uno punto dos: La obra de arte total (*Gesamtkunstwerk*)

Al compositor, conductor y director de teatro alemán, Richard Wagner, se le atribuye el hecho de haber revolucionado la ópera como género. Fue entre los años de 1849 y 1852 cuando publicó una serie de ensayos en los que desarrollaba el concepto de *gesamtkunstwerk*, entendido aquí como la obra de arte total. De acuerdo con Wagner, la ópera como *gesamtkunstwerk* debía sintetizar en su poética de representación tanto elementos del arte visual (pintura, arquitectura) como del musical y del arte dramático.

Ochenta años después, Sergei Eisenstein, director de cine y autor de la teoría del montaje cinematográfico, desarrolló en una ponencia impartida a la *London Film Society*, en 1929, la idea de que el cine, como medio, era una respuesta a esa síntesis de las artes de la que hablaba Wagner en sus escritos. “Estoy hablando de lo que se ha hecho y de lo que el cine por sí mismo puede hacer. Hablo de aquellas cosas específicas que sólo pueden

⁹⁵ Traducido de: Claire Bishop, *Participation*, EE.UU., City University of New York, Whitechapel Ventures Limited, 2006, p. 13.

“[...] they would involve the audience function disappearing altogether in the new category of *viveur* (one who lives). Rather than simply awakening critical consciousness, as in the Brechtian model, ‘constructed situations’ aimed to produce new social relationships and thus new social realities”.

hacerse y crearse en los terrenos cinematográficos. El problema de la síntesis del arte, una síntesis realizable en el cine que no ha encontrado todavía su solución.”⁹⁶ Al enunciarlo como un problema a resolver, Eisenstein sentó las bases para buscar producir un cine que significara esa síntesis del resto de las disciplinas artísticas: pintura, teatro, arquitectura, música, danza y literatura. Sin embargo, y vale bien apuntar lo siguiente, no se trata de la simple yuxtaposición de dichas disciplinas, sino de alcanzar la unidad y plenitud de todas las artes en el seno de una obra unitaria. De acuerdo con Harald Szeemann, curador e historiador del arte, esto implica que la obra total no exista más allá de la búsqueda o el anhelo por crearla.

Con el paso del tiempo, las vanguardias artísticas de la segunda mitad del siglo XX y la revolución tecnológica que tuvo lugar en las últimas décadas, el concepto de *gesamtkunstwerk* se ha modificado desde aquella primera propuesta escrita por Wagner. El sociólogo e historiador argentino Juan José Sebreli define a la obra total como “una fusión del arte y la vida relacionada con la estetización de la realidad, concepción mística del artista como individualidad excepcional para la comunidad.”⁹⁷ Dentro de esta definición, Sebreli incluye ya la participación activa de la audiencia en el marco de acción de la obra, así como la propuesta de un texto que desborde a su medio para tener injerencia en la vida cotidiana de los espectadores.

En este sentido, es posible identificar en *The Tulse Luper Suitcases* la pretensión de ser una obra total, no sólo en tanto Greenaway hace del proyecto una síntesis de todas las artes (incluso de la literatura, pese a que el autor se opone a hacer del cine un servidor de contenido narrativo), sino también porque, al desdoblarse en distintos medios, el proyecto genera de alguna u otra forma autonomía con respecto de una pantalla, un libro o una sala de museo. Tal como si Greenaway quisiera desdibujar la línea entre ficción y realidad para darle a su relato un tratamiento histórico. Esto, con el objetivo de conseguir que Tulse Luper, pese a ser un personaje de ficción, cobre sentido más allá del texto (en este caso, del proyecto multimedia). ¿Existió realmente Tulse Luper?, se preguntaba la audiencia cuando entraba a una galería y un objeto le era presentado como “usado por el famoso explorador,

⁹⁶ Citado en: Alan Woods, *op. cit.* p. 11

“I am speaking of what might have been done and what cinema alone can do. I mean those specific and unique things that can be done only in the realm of the cinema. The problem of the synthesis of the arts, a synthesis realizable in the cinema, has not yet found its full solution”.

⁹⁷ Juan José Sebreli, *Las aventuras de la vanguardia*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana Señales, 2002, p. 293.

alquimista y escritor”. Greenaway nos sumerge dentro de la ficción para después romper con ella tajantemente. Le da un tratamiento histórico a su relato y luego, al revelar la trampa discursiva, pone en evidencia el carácter falaz de cualquier discurso histórico.

Estos recursos de los que dispone el autor para tomar control de su lector son teorizados por Paul Ricoeur a partir de la *Retórica de la ficción* de Wayne C. Booth, crítico literario estadounidense. De acuerdo con ambos autores, no importa tanto el proceso creativo de la obra como las técnicas gracias a las cuales ésta se hace comunicable, pues es así como se le indica al lector cómo aproximarse al texto. La composición, entonces, regula la lectura.

Esto ocurre en el marco de lo que Ricoeur llama un *narrador no digno de confianza* o *irónico*. Se dice de éste que tiene por intención desorientar al lector para posteriormente llamarlo a reflexionar sobre la construcción del relato. Es decir, el autor implicado configura el texto de manera que la lectura esté condicionada a dicha configuración. Un texto dialoga con su lector, no sólo respecto al tema o la historia, sino también respecto a su estructura y la lectura que se espera haga de ésta. Es el autor, a través del texto, quien plantea las reglas para que el intercambio con el lector suceda. Y, en la mayoría de los casos, el lector cede ante dichas reglas. “[...] no se trata de una retórica de la ficción, ejercida por el autor implicado, sino de una retórica de la lectura que oscila entre el texto y su lector. Es aun una retórica, en cuanto que sus estratagemas están inscritas en el texto, y el propio lector es construido, de alguna manera, en y por el texto.”⁹⁸ Efectivamente, el lector es libre, pero las elecciones que pueda hacer de su lectura ya están codificadas.

Por lo mismo, es válido decir que Greenaway no es un autor democrático: sus textos están pensados únicamente para cierto tipo de lectura, una lectura disruptiva. No hay mayor agresión hacia los espectadores que aquella de dividir el texto y distribuirlo en distintos medios; obligarlos a modificar la concepción que tienen de sí mismos, desplazarse, repensarse y transformar sus hábitos de lectura; hacerlos tomar el riesgo de perder algún referente o inclusive una parte del relato. Se trata de una lucha constante entre el lector y el texto (con su autor implicado) por atrapar todos los referentes y sentidos.

[...] esta literatura venenosa exige un nuevo tipo de lector: un lector que *responde*. Es en este punto donde revela su propio límite una retórica de la

⁹⁸ Paul Ricoeur, *op. cit.*, p. 876

ficción centrada en el autor: no conoce más que una iniciativa, la de un autor ávido de comunicar su visión de las cosas [...] La función de la literatura más corrosiva puede ser la de contribuir a crear un lector de un nuevo género, un lector a su vez *sospechoso*, porque la lectura deja de ser un viaje confiado hecho en compañía de un narrador digno de confianza.⁹⁹

Es parte de la experiencia estética tal como la entiende Ricoeur: como la exploración de las formas en que una obra modifica a su lector al momento de interactuar con él. Si el texto desborda al medio, el lector no tiene más remedio que trastocar las expectativas previas que tiene de la lectura y ajustarse a lo que ésta establece como requerido para el intercambio.

The Tulse Luper Suitcases es un relato que no pretende serlo; un relato cuyo objetivo es imitar la vida real tanto en su manifestación como en su apreciación. Esto, al desbordar el texto y significar para los lectores y usuarios más allá de un único medio; al invocar una ficción que no deja de referirse a sí misma; al dinamitar un sistema narrativo que representa la necesidad de orden de los lectores. Porque, a fin de cuentas, ese orden también es ficticio en la realidad.

Lo anterior implica una nueva problemática en el análisis de la obra. Si el texto desborda al medio, ¿cómo podemos identificar la frontera entre lo que es el texto y el no-texto?, ¿cómo entender el *principio de delimitación* si la obra se resiste a categorías tradicionales de composición y lectura, y no indica un principio ni final claros? Pero sin un marco que le otorgue una estructura legible y coherente, ¿la obra puede llamarse como tal?

Para despejar estas dudas surgidas del análisis de las revoluciones narrativas, Ricoeur retoma, en el segundo volumen de su obra *Tiempo y narración*, al lingüista y semiólogo ruso Yuri Lotman, quien en sus escritos respecto de la *Estructura del texto artístico* habla sobre el marco límite gracias al cual un texto es identificable y legible. Por el contrario, un texto cuya estructura no obedece a demarcación alguna es “un mero sistema clasificador, un simple inventario”¹⁰⁰, un conjunto de campos semánticos.

Lo cierto es que Greenaway, lejos de molestarse ante tal calificativo, lo apropia como la estructura dominante de *The Tulse Luper Suitcases*, cuya lógica de base de datos ayuda al autor con el problema de la síntesis de las artes en el cine planteado por Eisenstein durante los años veinte. Esta base de datos, representada por el sitio web del proyecto,

⁹⁹ *Ibid.* pp. 874-875.

¹⁰⁰ Paul Ricoeur, *Tiempo y narración II: configuración del tiempo en el relato de ficción*, op. cit., p. 418.

ofrece al usuario la posibilidad de interactuar con la obra como un todo, sin una estructura temporal o narrativa específica. El usuario puede desplazarse por los momentos de la vida de Tulse Luper, el listado de los objetos que se encuentran en las maletas, los personajes o los lugares donde se desarrolla la acción, sin estar sometido al flujo temporal que prepondera en los filmes.

De acuerdo con Benjamin Noys, profesor de Teoría crítica y Literatura, esta estructura permite a Greenaway un juego de tensión constante entre la obra abierta y una más cerrada, entre el agotamiento de los sentidos arrojados por la obra y la creación de nuevos sentidos. “Este arte del agotamiento de los sentidos también agota la ambición totalitaria de la *gesamtkunstwerk*. La obra de arte total se transforma en un intento de subordinar el arte a una idea político-cultural propia de Greenaway, quien juega a la autodestrucción de las metanarrativas a través de una combinación de elementos mediáticos.”¹⁰¹

Esta estructura obedece a la *estrategia de la decepción* planteada por Ricoeur sobre el poder que tiene el autor de frustrar las expectativas de la obra que tiene el lector. Cuando la obra no es inmediatamente legible y, por el contrario, implica una agresión perceptiva y cognitiva al lector, éste se ve de pronto a sí mismo con la carga de configurar un texto que desconoce. La estrategia de la decepción cobra sentido en tanto el lector espera de la obra un constructo coherente, sin tener en cuenta que el autor *irónico* pretende romper con tal ordenamiento.

Tres punto dos: El usuario y los medios

No debe ser ajena a esta investigación la ya consabida idea, propuesta por el teórico de la comunicación Marshall McLuhan, de que el medio es el mensaje. Cómo comunicamos es tan importante como lo que comunicamos. Ocurre lo mismo en el caso de un producto cultural; el medio en el cual se desarrolla la obra debe ser idóneo puesto que formará parte de la experiencia que tenga el usuario o espectador con el producto. Todo, absolutamente todo en el proceso de comunicación, modifica y aporta información a dicha experiencia. Por tal motivo, lo importante de los nuevos medios (de los medios digitales) no es el avance

¹⁰¹ Traducido de: Benjamin Noys, *Tulse Luper Database: Peter Greenaway, the new media object, and the art of exhaustion* [en línea], *Image & Narrative*, Vol. 12, Bélgica, 2005. Dirección URL: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/noys.htm> [consultado el 25/05/16].

“This art of exhaustion also exhausts the totalising ambition of the *Gesamtkunstwerk*. The total work of art is transformed from the attempt to subordinate art to a political or cultural idea by Greenaway “literally playing out the self-destructiveness of metanarratives” through a layering of media elements”.

tecnológico que significan o del que provienen, sino el valor expresivo y comunicativo que pueden aportar a los productos culturales que se desarrollan en éstos. Se trata de un abanico de posibilidades expresivas que antes, con los medios clásicos, eran impensables, pero que ahora han revolucionado (al menos en algunos casos) los procesos de la comunicación mediática.

Si *The Tulse Luper Suitcases* tenía por objetivo cuestionar y replantear la institución narrativa del cine, no podía adscribirse al paradigma cinematográfico de creación y distribución que impera en nuestra cultura audiovisual. La decisión tomada por Greenaway de dinamitar el medio es deliberada: la revolución narrativa y cinematográfica que él propone está implícita en la estructura del proyecto multimedia. El cine que constituye un proyecto como *The Tulse Luper Suitcases* no es un cine de pantallas grandes, proyectores o historias espectaculares, sino uno cuyo contenido narrativo mínimo funciona como vínculo entre diferentes medios que, a pesar de sus distintos formatos y espacialidades, conforman una nueva idea de lo que es el cine.

Vimos ya que el cine se rige a partir del montaje como principio estructurador. De la unión de una serie de fragmentos inconexos, se crea la ilusión de un espacio y tiempo que funcionan en perfecta sucesión y coherencia. Sin embargo, y a pesar de que el montaje es un paradigma preponderante en la institución cinematográfica, es posible modificar los códigos del cine. De acuerdo con Lev Manovich, autor del libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, “los usuarios son capaces de asimilar nuevos lenguajes culturales, ya sea el cine de hace cien años o las interfaces culturales hoy, porque están basados en formas culturales previas que les resultan familiares.”¹⁰² Hasta aquí, la empresa de Greenaway no está perdida.

Vale la pena subrayar que el montaje cinematográfico, tal como lo conocemos hoy en día, fue una forma cultural nueva también. En un principio, los cortes entre planos significaron una agresión visual para los espectadores de la primera mitad del siglo XX, pues estaban acostumbrados a una representación en pantalla completamente frontal donde la escena transcurría de forma ininterrumpida en un solo plano. Para el medio cinematográfico, el montaje se trató de una novedad que le permitió renovarse y replantear los códigos a partir de los cuales estructuraba sus narraciones. Además, por supuesto, de que implicó también un cambio en la composición de la imagen, pues el salto entre planos propició la

¹⁰² Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, México, Paidós, Serie: Comunicación, 2005, p. 130.

exploración visual de lo que podía hacer la cámara y la puesta en escena. Todos estos elementos formales se tradujeron, eventualmente, en valores expresivos que modificaron la lectura del texto cinematográfico y la experiencia del espectador con éste: “[...] por medio de nuevos principios compositivos, la puesta en escena, el diseño de los decorados, la fotografía con profundidad de campo, la iluminación y los movimientos de cámara, al espectador se le sitúa en el punto de vista óptimo de cada plano. El espectador está *presente* dentro de un espacio que en realidad no existe.”¹⁰³ Esto último, en oposición a un cine más primitivo cuya composición frontal, de acuerdo con Manovich, permitía cierta distancia psicológica entre los espectadores y el mundo virtual que se representaba en pantalla.

Al juntar en el tiempo diferentes imágenes, el montaje cinematográfico introdujo un nuevo paradigma de lectura: el del efecto de presencia en el mundo virtual representado. Este paradigma ha dominado la cultura visual durante más de medio siglo hasta la fecha, lo que dificulta la tarea de Greenaway de romper con la institución cinematográfica, pues sus códigos están asentados en un imaginario visual colectivo difícil de perturbar. Un montaje como el que propone nuestro autor (de pantallas divididas, imágenes inconexas entre sí, planos saturados de elementos que no son propiamente audiovisuales, etc.) es, en nuestra cultura, la nueva agresión perceptiva

Por esta razón, el lugar que ocupan los medios digitales en la empresa de Greenaway es importante en tanto generan el vínculo entre la obra y el espectador. Los nuevos medios no tienen la obligación de adscribirse a los sistemas de representación que imperan en los medios convencionales; por el contrario, le permiten al autor reapropiarlos y reestructurarlos en nuevos contenidos. Por lo mismo, los medios digitales se han distanciado de la representación antropocentrista del tiempo y del espacio y la ponen a disposición del espectador vuelto usuario, quien puede manipularlo y explorarlo a su antojo.

Los nuevos medios son interactivos. A diferencia de los viejos medios, donde el orden de presentación está fijado, ahora el usuario puede interactuar con un objeto mediático. En ese proceso de interacción, puede elegir qué elementos se muestran o qué rutas seguir, generando así una obra única. En este sentido, el usuario se vuelve coautor de la obra.¹⁰⁴

¹⁰³ *Ibid.* pp. 203-204.

¹⁰⁴ *Ibid.* p. 103.

Por ejemplo, en el sitio web de *The Tulse Luper Suitcases*, el espectador puede desplazarse a conveniencia a través de los diferentes contenidos depositados en la plataforma, mientras que en las películas, el flujo de información está determinado por la sucesión de las escenas.

Este tipo de interacción entre la obra y el usuario es nombrada por Manovich como *interactividad abierta*, en tanto el usuario tiene poder de decisión directa sobre el flujo de los elementos de la obra, ya sea a través de menús, rutas a elegir o un catálogo de opciones. No obstante, el autor hace hincapié también en la existencia de la *interactividad cerrada* para aquellas obras cuya relación con el usuario no se establece a partir del despliegue y la selección de opciones, sino en la activación de la obra que se da desde la lectura; tal como lo explicamos a partir de Barthes en el primer apartado de esta investigación. Esta distinción se basa en la perspectiva cognitiva que señala la importancia de los procesos mentales activos que se despliegan a partir de la comprensión de cualquier texto cultural.

¿Qué comunica, entonces, una estructura como la que proponen los nuevos medios en *The Tulse Luper Suitcases*? Que es el usuario quien regula la deconstrucción de los códigos bajo los cuales se ha educado culturalmente para experimentar un audiovisual. Cuando al lector se le da poder de decisión sobre su lectura de la obra, es más fácil plantear los cuestionamientos hacia la instancia discursiva implicada en el mismo texto. Todo esto, a través de la renovada cultura del ordenador, constituida a partir de la apropiación de los lenguajes culturales del siglo pasado.

Tres punto dos punto uno: La imposibilidad del texto de desprenderse de su medio

Para Peter Greenaway, los medios digitales son la solución a la imposibilidad del texto de desprenderse del medio único dentro del cual se despliega. Esta imposibilidad quedaría mejor entendida a partir de la noción de *mundo paralelo al mundo* que propone Aristóteles en su *Mimesis*; es decir, la imitación de una acción en la vida humana. Entendemos que si nosotros comprendemos un texto dramático es porque las acciones a partir de las cuales el relato fluye son equivalentes a las acciones del mundo factual que habitamos, o bien, se rigen por un sistema de valores similar al nuestro. Pese a esto, difícilmente confundiríamos el mundo factual con el mundo de la ficción, debido a que este último está delimitado por el marco que conforman el texto y el medio. No importa cuán inmersos estemos en la

experiencia estética del relato, siempre es visible una línea divisoria entre lo que lo conforma y lo que no.

Por su parte, un texto que logra desprenderse de su medio implica, como vimos en los apartados anteriores, una lectura problemática debido a que no hay nada que delimite su campo de acción. Puesto que el medio es el soporte del mensaje y de los códigos a partir de los cuales éste se configura, el problema de decantarlo del texto radica en la contingencia que adquieren dichos códigos. Claro está que para Greenaway esto no es un problema *per se*, sino un espacio de posibilidades, puesto que dinamitar el medio implica dinamitar también los códigos del discurso cinematográfico, ergo, la experiencia del lector con el texto.

La elección consciente de recurrir a la experiencia narrativa transmediática tiene por objetivo combatir el único punto de vista que implica un solo medio y el régimen visual de la relación determinista entre la imagen y el espectador. Por lo menos en el caso del cine como institución narrativa, la pantalla excluye del cuadro cinematográfico una gran cantidad de información. Por el contrario, múltiples medios significan que los usuarios tienen varias posibilidades de aproximarse a la obra y a una mayor cantidad de datos narrativos, generando así una experiencia que se asemeja más a la del mundo factual que evidencia la “falacia” de las ficciones.

Ante esta limitante, Greenaway considera que la pantalla del ordenador congrega múltiples espacios de posibilidades mediáticas, pues ésta se expande y multiplica dentro de sí misma, así como al espectro de su representación. De acuerdo con Manovich, la pantalla del ordenador le permite a un texto sin medio cobrar forma y materializarse, aunque sea brevemente, así como al usuario explorar una mayor cantidad de información. Esto, debido a que la interfaz del ordenador tiene la posibilidad de adaptar sus códigos a aquellos de los otros medios. Sus múltiples ventanas no sólo alteran o cambian las reglas del régimen visual que promueve el cine, también liberan al espectador de una representación única y estática del relato, pues le otorgan el poder de multiplicar por sí mismo los puntos de atención.

En este proceso de traducción [de los elementos y técnicas de la percepción y el lenguaje cinematográficos en un conjunto descontextualizado de herramientas], la percepción cinematográfica se divorcia de su encarnación material originaria (la cámara, la película) [...] Si en el cine, la cámara funciona como un objeto material que coexiste en el tiempo y en el espacio con el

mundo que nos muestra, ahora se ha convertido en un conjunto de operaciones abstractas.¹⁰⁵

Así como *The Tulse Luper Suitcases*, existen proyectos que, a partir de los códigos culturalmente aceptados como cinematográficos, presentan datos que no lo son necesariamente. Es en este sentido que la pantalla del ordenador continúa y cuestiona al mismo tiempo la tradición de la pantalla cinematográfica y sus representaciones visuales, de manera que los proyectos cuestionen dichas tradiciones sin por ello sacrificar su legibilidad. El proyecto de Greenaway no obedece a reglas de percepción naturalistas ni a la gramática estándar de la cámara en cine, sino que establece, desde la cultura del ordenador, un sistema visual propio y diferenciado. Esto es posible debido a la naturaleza del espacio digital: una colección de numerosos archivos vinculados entre sí pero sin que los unifique ninguna perspectiva global.

Es en este tenor de ideas que la pantalla de Greenaway se vuelve una agresión perceptiva que pretende transformar el régimen visual y narrativo. Lo primero que revoluciona el autor es el montaje, al emplearlo no como una herramienta que tenga por función unir realidades distintas en una secuencia espacio-temporal única, sino como la amplificación de los puntos de atención en el cuadro. La división de las pantallas y los múltiples recursos mediáticos que se despliegan en la imagen no responden a un uso naturalista de los elementos audiovisuales en el lenguaje narrativo; por el contrario, perturban los procesos de percepción habituales y los llevan al límite con la intención de interrumpir la lectura del relato. Pensemos que si el acto de traducir la realidad en el signo fílmico desdobra al sujeto de la visión y lo posiciona en dos espacios (el físico de su cuerpo y el virtual de la imagen), múltiples virtualidades forzosamente potenciarán ese proceso de lectura.

Por otro lado, las exposiciones e instalaciones que se llevaron a cabo en distintas galerías y museos como parte de *The Tulse Luper Suitcases* combaten la inmovilidad del espectador, rasgo esencial de la institución cinematográfica. Este aspecto del proceso de lectura audiovisual ha dado pie a que la visión de la pantalla sea equiparada por algunos filósofos con el mito de la caverna de Platón, aparentemente porque la inmovilidad y

¹⁰⁵ *Ibid.* p. 138.

reclusión que padecen los espectadores propicia que las representaciones en pantalla se vuelvan incuestionables y, a su vez, confundidas con percepciones directas.

El objetivo de las exposiciones e instalaciones es incentivar en el espectador una visión dinámica e interacción con los datos que él mismo se encarga de controlar. Mientras que el ordenador espacializa las representaciones fílmicas y su experiencia estética en un medio virtual, las exposiciones e instalaciones propician un espacio físico navegable a través del cual el espectador puede transitar libremente, de manera que el flujo narrativo y temporal del proyecto queda a merced suya. Esto otorga a los espectadores la oportunidad de interpretar el sistema narrativo del proyecto; es decir, se involucran de manera consciente con sus nodos de información, sus unidades narrativas mínimas y los distintos códigos desde los cuales se estructura.

Lo que diseña Greenaway no es un objeto material en sí, sino una experiencia entre el usuario, el tiempo y el espacio que ayude al primero a hacer conciencia de los procesos que forman parte de su imaginario cultural y narrativo. La *gesamtkunstwerk* se traduce en una ampliación de los medios que, si bien no logra desprenderse por completo de éstos, por lo menos no se ata a uno solo.

Manovich equipara esto con la *instalación total* propuesta por el artista conceptual ruso Ilya Kabakov:

[...] una *instalación total* posee una doble identidad. Por un lado, pertenece a las artes plásticas, que están pensadas para que las vea un espectador inmóvil: la pintura, la escultura y la arquitectura. Por otro lado, pertenece también a las artes que se desarrollan en el tiempo, como el teatro y el cine. Lo mismo podemos decir de los espacios virtuales navegables. Otro concepto de Kabakov que se puede aplicar directamente al diseño del espacio virtual es la diferenciación que establece entre la estructura espacio temporal creada por el movimiento de un espectador por la *instalación*.¹⁰⁶

En el espacio navegable, el artista no es el único que emplea estrategias para construir la experiencia espacial y temporal de los espectadores; ellos también emplean tácticas para crear sus propias trayectorias dentro de dicho espacio. De acuerdo con Manovich, un análisis de dichas tácticas podría orientarnos respecto a cómo los usuarios realizan

¹⁰⁶ *Ibid.* p. 337.

trayectorias por espacios (virtuales o físicos) que ellos no han diseñado y sobre las cuales tienen una determinada capacidad de decisión.

En esto radica la autoría que comparten tanto el autor como el lector de una obra abierta: en la materialización e individualización de la experiencia única que el lector genera a partir de la obra, pues estos aspectos responden a intereses y deseos personales que no pueden ser medidos conforme a normas e instituciones estéticas. El problema, sobre el que profundizaremos en el último apartado de este capítulo, es si los espectadores tienen o no la capacidad de emanciparse de las estructuras de poder que representan aquellos quienes producen los textos.

La mezcla de las diferentes interfaces y tecnologías en *The Tulse Luper Suitcases* propicia un nuevo tipo de experiencia estética y de comportamiento por parte del usuario, quien se enfrenta a un cine de galerías, ordenadores y espacios subjetivos que responden a su movimiento y emoción. Si bien el proyecto no logra una autonomía total del medio, el encuentro entre diferentes tradiciones y disciplinas propicia un estado de inmersión que parece contradecir la hipótesis principal de Greenaway respecto a la toma de consciencia de las instancias discursivas; casi como si él quisiera, engañosamente, pasar desapercibido también frente a un lector/usuario que acepta sus condiciones de lectura, las cuales son, por decir lo menos, bastante autoritarias.

Tres punto dos punto dos: Medio y pensamiento

La importancia del medio dentro del cual se desdobra el texto durante el proceso comunicativo va más allá del valor expresivo y narrativo que puede añadirle. Los medios son también una representación de los procesos perceptivos y cognitivos de la mente humana. La composición de un texto no es sólo un proceso técnico o tecnológico, sino conceptual. Es decir, no es sólo el hecho de que Peter Greenaway recurra en su obra a nuevas posibilidades de composición de la imagen cinematográfica y privilegie ciertos recursos estéticos de corte menos realista por encima de otros que sí lo son, sino que su obra nos demanda constantemente una adecuación: a sus códigos, a sus referentes y a su estructura. “Se nos pide que sigamos unas asociaciones programadas de antemano y de existencia objetiva. Dicho con otras palabras [...] se nos pide que confundamos la estructura de la mente de otra persona con la nuestra.”¹⁰⁷

¹⁰⁷ *Ibid.* p. 109.

El poder de determinación de los medios tiene su origen en la invención del alfabeto, pues éste es el salto que da el lenguaje de ser una herramienta oral a volverse una herramienta escrita y, por lo tanto, visual; un catálogo de grafías sin un valor semántico propio. De acuerdo con Marshall McLuhan, “su uso promovió y estimuló el hábito de percibir cualquier ambiente en términos visuales y espaciales, particularmente en términos de un espacio y tiempo uniformes, c,o,n,t,i,n,u,o,s y l,i,g,a,d,o,s [sic]. La línea, el continuo -esta frase es un ejemplo de primer orden- se convirtió en el principio organizador de la vida.”¹⁰⁸ En su libro *El medio es el masaje* (escrito en colaboración con el diseñador gráfico Quentin Fiore), McLuhan hace un recorrido histórico de los medios de comunicación para explicar cómo es que éstos moldean la percepción humana. Es decir, toda percepción, en tanto mediada o producida por los medios, está canalizada por prejuicios formales o visuales, pues vivimos en una cultura mayoritariamente visual, tanto por los estímulos que recibimos como por aquellos que producimos.

Los medios, entonces, predisponen nuestro pensamiento. Es a partir de sus códigos particulares que los medios nos enseñan sus propios lenguajes, mismos que aceptamos y aprendemos en la medida en que interactuamos con ellos. El hecho de que no sólo entendamos sus códigos, sino que eventualmente sepamos generarlos también, es producto de esa interacción. A este respecto, Manovich apunta que “un código puede suministrar su propio modelo del mundo, su sistema lógico e ideología, y los mensajes culturales o lenguajes enteros que se creen posteriormente con ese código se verán limitados por ese modelo, sistema o ideología que lo acompaña.”¹⁰⁹

Ésta es una idea similar a aquella de la *Hipótesis de Sapir-Whorf* que establece una relación entre el lenguaje que hablamos y cómo entendemos y conceptualizamos el mundo. Las interfaces culturales funcionan de la misma forma: no son ventanas transparentes al mundo; al mediarlo, lo moldean y estructuran conforme a sus posibilidades y limitaciones.

Lo anterior explica parcialmente el problema de la separación entre forma y contenido, no porque sean aspectos intrínsecos e indivisibles entre sí, sino por la relación dialógica que establecen al interior de un texto. La interfaz de la obra es la que se encarga de unificar la configuración del tiempo que ésta propone y el espacio o superficie sobre las cuales se expresa. También regula las acciones del usuario durante el tiempo de interacción

¹⁰⁸ Marshall McLuhan, *El medio es el masaje*, España, Paidós, 1988, Primera edición en castellano, pp. 44-45.

¹⁰⁹ Lev Manovich, *op. cit.*, p. 113.

con la obra, así como su experiencia formal, material y fenomenológica. Es la interfaz la que vuelve a la obra material; le da una existencia particular y limitada. Conforme la somete a sus posibilidades y potencia sus ideas, la interfaz integra junto con la obra una totalidad consistente: se vuelve parte del mensaje también.

Puesto que vivimos en una sociedad sumamente mediatizada, nos enfrentamos a diario con diversos tipos de interfaces. Resulta bastante cotidiano para nosotros que la información que producimos sea mediada y remediada de forma continua; más aún, aquella información que se considera pura difícilmente nos es asequible. Puesto que el lugar que ocupan los medios en nuestra cultura es sumamente amplio, resulta importante prestar mayor atención, tanto a éstos como a los recursos formales gracias a los cuales nos comunicamos. “Las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres que por el contenido mismo de la comunicación [...] Es imposible comprender los cambios sociales y culturales si no se conoce el funcionamiento de los medios”¹¹⁰, ya que están estrechamente vinculados entre sí. Al respecto, McLuhan escribe:

Todos los medios nos vapulean minuciosamente. Son tan penetrantes en sus consecuencias personales, políticas, económicas, estéticas, psicológicas, morales, éticas y sociales, que no dejan parte alguna de nuestra persona intacta, inalterada, sin modificar. El medio es el masaje. Ninguna comprensión de un cambio social y cultural es posible cuando no se conoce la manera en que los medios funcionan de ambientes. Todos los medios son prolongaciones de alguna facultad humana, psíquica o física.¹¹¹

La relación entre los medios físicos y el pensamiento humano establecida por el autor nos da una esperanza en la empresa por la que esta investigación apunta: que al alterar la pantalla y el medio cinematográficos, Greenaway no sólo revoluciona los códigos de configuración y lectura del cine, sino que genera también un cambio tanto en la percepción de los lectores, como en su aprehensión y conceptualización del mundo.

Nuestra visión y percepción están, de alguna u otra forma, limitadas, dirigidas, diseñadas para trabajar en función de un sistema visual y de representación que se propaga

¹¹⁰ Marshall McLuhan, *op. cit.*, p. 8.

¹¹¹ *Ibid.*, p. 26.

por todas las disciplinas y medios pictóricos: pintura, fotografía, arquitectura y, claro está, el cine. Si revolucionamos dichos sistemas de representación, existe la posibilidad de liberar a la visión y percepción de las cadenas institucionales a las que están sujetas. Ocurre lo mismo con la narrativa, pues ésta se posiciona como la base organizadora del conocimiento humano, sin tener en cuenta que su composición excluye de sí una gran cantidad de información. De acuerdo con lo escrito por Marshall McLuhan, un cine como el de Peter Greenaway no sólo busca reconstituir al medio, sino potenciar nuestra percepción del espacio y del tiempo en la vida misma.

Lo anterior se logra al modificar el ambiente comunicativo (o bien, en palabras de McLuhan, al crear un *antiambiente*), ya que éste no es una envoltura pasiva que acompañe al mensaje, sino un agente activo en el proceso de la comunicación. Esto altera en los lectores y espectadores las percepciones sensoriales con las cuales se enfrentan comúnmente a los textos (en este caso específico, las percepciones visuales). Cualquier alteración de los sentidos, por mínima que sea, transfigura nuestra manera de pensar, porque se transfigura el estímulo a partir del cual conceptualizamos. Si las percepciones cambian, los hombres lo hacen también, y si los hombres cambian, eventualmente las sociedades lo harán.

El proyecto transmedia de Greenaway comulga con estas ideas porque genera las condiciones de un ambiente que invite al espectador a repensar tanto la manera como funciona la narrativa, como los medios a través de los cuales se propaga. Al darle mayor peso al usuario en el proceso de interacción con la obra, éste, más allá de elegir opciones de un catálogo, se obliga a pensar y replantear el lugar que ocupan los medios en su vida y en sus propias narraciones. Se trata de tomar conciencia de cómo nuestra memoria y nuestras experiencias cotidianas son representadas y, más aún, cómo esas representaciones excluyen un sinnúmero de puntos de vista, subjetividades y hechos que bien podrían modificar la narración de nosotros mismos que construimos a diario.

El salto que pretende Greenaway no sólo implica un cambio en nuestra percepción, sino un nuevo posicionamiento ontológico respecto a cómo nos relacionamos con la narrativa y con la imagen. Son las exigencias del proyecto transmediático: cada medio nos demanda una forma de adecuación específica, mientras que el proyecto general requerirá adecuaciones propias. “Dirigir una narración en múltiples medios de forma simultánea siempre implica un proceso difícil de reconstrucción de la mente de la audiencia, tanto en el

nivel emocional como en aquel altamente imaginativo.”¹¹² De la misma forma, esta interfaz múltiple debe aportar valores expresivos a la experiencia de *The Tulse Luper Suitcases*. Partimos de la idea de que los múltiples medios nutren al mensaje y que éste tiene razón de existir en esa forma material y no en otra. De acuerdo con Max Giovagnoli, investigador y creador de relatos transmediáticos, esto es parte del quehacer del productor transmedia: conocer los procesos de la mente humana de manera que se pueda establecer una conexión entre ésta y los múltiples medios que componen el proyecto.

Tres punto dos punto tres: Lógica de base de datos

Cada cultura y cada época tiene una forma particular de representar el tiempo y el espacio. De acuerdo con Lev Manovich, nosotros vivimos inmersos en la cultura del ordenador y, por lo tanto, de la base de datos como forma simbólica. “[...] en la era de la información, narración y descripción se han intercambiado los roles. Si las culturas tradicionales ofrecían a la gente narraciones bien definidas (mitos y religión) y poca información suelta, hoy en día tenemos mucha información y demasiado pocas narraciones que podamos ligar entre sí.”¹¹³ La base de datos constituye el medio que pone orden a esa información suelta; se relaciona con la narrativa en tanto ambas representan cada una un modelo del mundo; una forma de ordenarlo, de codificarlo y decodificarlo. Mientras que la narrativa obedece al orden y pensamiento lineales como principio organizador de la vida, la base de datos sugiere que el mundo es una colección infinita y desestructurada de objetos y eventos.

Al enfrentarse a estas colecciones, el usuario puede efectuar diversas operaciones que le permiten interactuar con sus elementos de manera diferente a como lo haría con la forma narrativa. Puesto que la base de datos permite que cada objeto o hecho conserve una autonomía espacial y temporal con respecto al resto de los objetos de la colección, y que ninguno esté supeditado a otro a partir de relaciones jerárquicas, se rompe con el orden causal que establecen las narraciones. Por tal motivo, Manovich llama a la base de datos una forma antinarrativa: “Como se trata de una colección de artículos, cada uno con el mismo valor, la base de datos se opone a la estructura de causa y efecto de la narrativa.

¹¹² Traducido de: Max Giovagnoli, *Transmedia storytelling: Imagery, Shapes and Techniques* [en línea], Feedbooks, 2011, p. 37, Dirección URL: <http://beta.upc.edu.pe/matematica/portafolios/nmynt/book-by-max-giovagnoli-transmedia-storytelling-imagery-shapes-and-techniques.pdf> [consultada el 08/08/18].

“Managing a narrative on multiple media, simultaneously, always calls for a hard process of reconstructing the audience’s mind, both on the emotional level and on the highly imaginative one”.

¹¹³ Lev Manovich, *op. cit.*, p. 282.

Esto no quiere decir que una base de datos no pueda ser organizada como una narración, sino que su orden fundamental es antinarrativo.”¹¹⁴ Se trata de una nueva manera de estructurar la experiencia que tenemos de nosotros mismos y del mundo, opuesta a la perspectiva lineal predominante durante la era moderna.

En cuanto forma cultural, la base de datos representa el mundo como una lista de elementos que se niega a ordenar. En cambio, una narración crea una línea de causa y efecto para unos elementos (hechos) aparentemente desordenados. Por tanto, la base de datos y la narración son enemigos naturales. Compiten por el mismo territorio de la cultura humana, proclamando cada cual su derecho exclusivo a descifrar el sentido del mundo.¹¹⁵

En una base de datos los elementos no necesitan de una justificación, a diferencia de un relato clásico, en el que cada elemento o componente tiene por función hacer fluir la narración o conectar puntos determinados dentro de ella. Por ejemplo, en *The Tulse Luper Suitcases* la narración se ve constantemente interrumpida por un listado de imágenes que llevan por título *92 objetos para representar al mundo*; estos objetos pueden o no guardar relación con la escena que irrumpen, aunque ésta no es una prioridad para Greenaway, pues la lista no cobra relevancia alguna en la historia de Tulse Luper más allá de citar un proyecto anterior del director galés¹¹⁶. De la misma forma, los 16 episodios inconexos entre sí, las 92 maletas pertenecientes al protagonista, e incluso los mismos medios en los que se despliega el proyecto, le otorgan a éste el carácter de base de datos antes que el narrativo.

Como lo explicamos en los apartados anteriores, Greenaway sólo recurre a premisas narrativas mínimas con la intención de darle unidad a la totalidad de su proyecto. El relato no es tanto de su interés como lo son las listas y clasificaciones gracias a las cuales se presenta la información, pues es dentro de esta estructura de sistemas que las cosas e historias se organizan en múltiples conexiones temáticas. Podríamos incluso pensar la

¹¹⁴ Traducido de: Benjamin Noys, *op. cit.*:

“As a collection of items, each with the same value, the database is opposed to the sequential cause-and-effect structure of narrative. This is not to say that such database forms cannot be arranged as a narrative but that their fundamental organization is anti-narrative”.

¹¹⁵ Lev Manovich, *op. cit.*, p. 291.

¹¹⁶ Saskia Bodeke, Peter Greenaway, *100 objects to represent the world*, Austria, 1997.

totalidad de *The Tulse Luper Suitcases* a partir de los filmes, pues éstos organizan una gran cantidad de información descontextualizada en una línea temporal de imágenes y sonidos que el usuario atraviesa sin poder controlar.

Por su parte, el sitio web del proyecto se consolida como la base de datos *per se*, ya que contiene la misma información desde un enfoque y enfrentamiento distintos con el usuario. La web, en tanto medio, tiene una naturaleza abierta. Los sitios web nunca están completos y siempre son susceptibles de ser editados; es decir, siempre están en crecimiento. Esta cualidad, de acuerdo con Manovich, contribuye al carácter antinarrativo de la web, pues añadir elementos constantemente y resistirse a un cierre supone una separación tajante de la forma narrativa. Por ejemplo, al proyecto de Greenaway nunca se le dio una conclusión oficial, y el sitio web permanece activo y en crecimiento hasta la fecha.

La imagen es la materia prima de la base de datos de Greenaway. Puede ser organizada de forma narrativa pero tiene una carga antinarrativa propia. Cuando la imagen se resiste al montaje clásico cuyo principio es la unión de fragmentos en un relato, su carácter antinarrativo intrínseco se potencia. Eso es el proyecto de Greenaway: una base de datos de imágenes con autonomía discursiva y narrativa mínima, y no un eslabón en una cadena narrativa totalizadora. En general, el trabajo del realizador es un juego de tensiones entre la narrativa y la base de datos, que ironiza con una única forma de ordenar el mundo.

Las posibilidades que permite la lógica de base de datos, con respecto a la estructura que se le da a la información, modifican también la lectura que puede hacer el usuario. En una narración clásica los elementos del texto establecen relaciones sintagmáticas entre ellos; es decir, forman una cadena que tiene una presencia lineal tanto en el tiempo como en el espacio. En la base de datos, esta cadena se desmaterializa para dar lugar a nuevas relaciones entre elementos cuya presencia en los medios clásicos era virtual. Estas relaciones son de orden paradigmático; no ocupan un lugar lineal en el tiempo, sino uno simultáneo con respecto al resto de los hechos/objetos de la base. Volver explícitos los elementos paradigmáticos de una narración elimina el carácter totalitario que éstas adquieren, pues multiplica los puntos de vista y las subjetividades que tienen lugar en el relato.

A este respecto, Manovich señala una contradicción latente: “Las interfaces interactivas ponen en primer plano la dimensión paradigmática [...] pero siguen estando organizadas a lo largo de una dimensión sintagmática. Aunque el usuario esté efectuando

elecciones a cada nueva pantalla, el resultado final es una secuencia de pantallas que él sigue. Se trata de la experiencia sintagmática clásica.”¹¹⁷ La experiencia es sintagmática porque así está determinada nuestra percepción: de forma lineal. La hipótesis a partir de la cual esta investigación se conduce es que, al modificar la visión y perturbar el flujo narrativo, Greenaway modifica también el procesamiento cognitivo de las experiencias humanas.

La importancia de la base de datos recae en la descentralización de la narrativa como motor del medio cinematográfico. Cuando Greenaway conduce el flujo de sus relatos no a partir del relato mismo, sino de sistemas de color, clasificación o numeración, recurre a un dispositivo que contrarresta la necesidad del cine de contar historias, y del usuario de verlas. Es decir, si nos exponemos a representaciones del mundo que no sean narraciones, probablemente dejemos de conceptualizarlo de esa forma. Se trata de lenguajes; de códigos que aprendemos y utilizamos como herramientas para generar y aprehender experiencias.

Sin embargo, vale la pena recalcar el hecho de que descentralizar la narrativa como motor cognitivo principal es un proceso lento. Los lenguajes no se aprenden sino a partir de la relación que pueden tener con otros lenguajes ya conocidos. Por eso Greenaway no abandona por completo la narración, sino que sigue investigando cómo es que ésta puede funcionar en conjunto con otras formas de orden. Tanto la narrativa tradicional como la base de datos son formas de codificar el mundo, de entenderlo y organizarlo. Ninguna está por encima de la otra; cada una responde a valores sociales y culturales preponderantes en una época o una región. En vez de concluir tajantemente sobre si el trabajo de Peter Greenaway, y en específico *The Tulse Luper Suitcases*, es o no narrativo, convendría más pensar el proyecto multimedia del director galés como un ejercicio de exploración de las condiciones mínimas de la narración y el lugar que ésta tiene en nuestra vida.

Tres punto tres: La emancipación de la audiencia

Este ejercicio de problematización sobre el carácter antinarrativo del proyecto multimedia *The Tulse Luper Suitcases* tiene una vertiente constante: aquella que refiere al lugar del espectador en el proceso comunicativo de la obra. Se ha dicho en diferentes momentos de esta investigación que el objetivo de Peter Greenaway es liberar al espectador de las instituciones de representación y lectura que imperan en el cine moderno. Esto, a partir de la reconfiguración de la imagen cinematográfica y la desestructuración del relato formado por

¹¹⁷ *Ibid.*, p. 299.

el montaje sintagmático de dichas imágenes; medios de los que disponen los autores para controlarnos a nosotros como (sus) espectadores y orientar nuestra lectura en determinada dirección.

Sin embargo, hemos escrito poco sobre las implicaciones de dicha labor. “Liberar a la audiencia”, sí pero, ¿por qué? ¿Por qué el autor se siente con el poder de hacerlo?, ¿por qué lo considera necesario? ¿No supone eso que nosotros como lectores estamos, de entrada, incapacitados para llevar a cabo la lectura de cierto tipo de texto; que no tenemos las credenciales para enfrentarnos a una obra de arte específica? Y, de ser verdad lo anterior, ¿necesitamos que los autores y creadores nos enseñen a leer de otras maneras; que nos muestren cómo aproximarnos a la obra, cómo interactuar con ella?

Estamos sujetos a una serie de discursos mediáticos preponderantes que nos han educado para leer y percibir las cosas de cierta forma y no de otra. Estos discursos se reproducen y, por lo tanto, consolidan a través de la gran cantidad de productos mediáticos que comparten los mismos códigos de configuración. Éstos, al repetirse constantemente en nuestras lecturas, se asientan en nuestro imaginario cultural, de manera que dejamos de reconocerlos como construcciones discursivas y les atribuimos un carácter natural en nuestro espectro de percepción.

Es aquí donde proyectos como *The Tulse Luper Suitcases* cobran relevancia; porque sientan las bases para un espacio del discurso audiovisual que cuestione esas construcciones solidificadas en nuestra cultura; porque hacen que el lenguaje audiovisual entre en otro orden, con el objetivo de sacarlo de lugares comunes que modelan la hegemonía del mundo representado, pues esto limita, de acuerdo con Greenaway, las posibilidades expresivas y artísticas de un medio que ha envejecido antes de tiempo, como lo es el cine.

Emancipar al espectador del yugo de estos códigos fijados implica sembrar en él la semilla de la duda. El primer paso es hacerle entender cómo trabajan dichos códigos en la construcción de un discurso narrativo, cuál es su función en el espectro de la percepción humana y por qué son entendidos de una forma y no de otra. Lo siguiente es cuestionarlos; subrayar el hecho de que su uso no es único ni totalizador, pues no abarcan todas las posibilidades expresivas del discurso e inclusive otros elementos pudieron haber ocupado su lugar (el plano paradigmático). También es importante, como señalamos en el primer apartado de este capítulo, volver al espectador consciente de su lugar en el esquema que

conforman el autor y la obra; hacerle ver su poder de lectura e interpretación como parte de un proceso dialéctico que no está completo sin él.

No obstante, y de acuerdo con diversos autores, el acto de leer se ha vuelto mayoritariamente pasivo. En gran medida, debido al conjunto de productos mediáticos que obedecen al calificativo de “espectáculos” antes que al de obras de arte. La distinción entre ambos en cuanto al mayor valor que puedan tener unos por encima de otros no interesa a esta investigación como tal, sino el efecto en las audiencias que, de acuerdo con el filósofo y cineasta francés Guy Debord, cada uno produce por separado. Debord escribe, en las 221 tesis de su libro *La sociedad del espectáculo*, que éste no entabla un diálogo ecuánime con el espectador, sino que pretende matizar la hegemonía de las relaciones sociales determinadas por el régimen capitalista a partir de un esquema de comunicación unidireccional: “[...] el espectáculo no se identifica con el simple mirar, ni siquiera combinado con el escuchar. Es lo que escapa a la actividad de los hombres, a la reconsideración y corrección de sus obras. Es lo opuesto al diálogo. Allí donde hay representación independiente, el espectáculo se reconstituye.”¹¹⁸

Por su parte, la obra de arte ensaya realidades, genera espacios de diálogo con los espectadores y los invita, no sólo a ver, sino a crear en conjunto con ella. Este nuevo enfoque hacia la audiencia le da un valor superior a la participación por encima de la simple contemplación pasiva, pues se le considera una forma de repensar el orden social y los sistemas de relación entre individuos.

La participación como proyecto artístico es importante porque humaniza a una sociedad entumecida y fragmentada por el instrumental represivo de la producción capitalista. Dada la saturación casi total del mercado de nuestro repertorio de imágenes, según el argumento [de Debord], la práctica artística ya no puede seguir construyendo objetos para que sean simplemente consumidos por un transeúnte pasivo.¹¹⁹

¹¹⁸ Guy Debord, *La Sociedad del Espectáculo*, [obra completa en línea], Argentina, Kolectivo Editorial “Último recurso”, 2007, Segunda edición, p. 29, Dirección URL: <http://www.ultimorecurso.org.ar/drupi/files/sociedad.pdf> [consultado el 29 de agosto de 2018].

¹¹⁹ Traducido de: Claire Bishop, *Artificial hells*, *op. cit.*, p. 11: “[...] why participation is important as a project: it rehumanizes a society rendered numb and fragmented by the repressive instrumentality of capitalist production. Given the market’s near total saturation of our image repertoire, so the argument goes, artistic practice can no longer revolve around the construction of objects to be consumed by a passive bystander”.

¿Cuál es la misión del arte participativo (como lo nombra Bishop)? Hacer lo posible para que las audiencias imaginen que la realidad en la que vivimos puede ser transformada. Respecto a *The Tulse Luper Suitcases* en concreto, su misión consiste en cambiar las formas de consumo del audiovisual y alterar el espectro de la percepción humana para que los espectadores cuestionen cómo se relacionan con las cosas y cómo aprehenden y conceptualizan sus experiencias personales. Transfigurar estas instituciones de visión y representación puede significar un cambio mayor en cuanto a cómo entendemos y nos relacionamos con la realidad, pues hace nacer en nosotros la curiosidad de pensar que si el cine puede cambiar de esa forma y nuestra voz y participación crecer dentro de él, seguramente el mundo puede hacerlo también.

Ahora bien, a este respecto crece una nueva disyuntiva: aquella que señala el filósofo y politólogo Jacques Rancière sobre la emancipación de la audiencia. Rancière argumenta que el arte está atrapado en una barrera institucional que hace a todas sus producciones reforzar las jerarquías de una cultura de élite que habla a sus audiencias con un halo de adoctrinamiento y condescendencia; es decir, una producción artística que pretende enseñarles “cómo son las cosas realmente”. Esto implica, de acuerdo con el autor, someter a los espectadores a un nuevo yugo antes que liberarlos de los previos, pues significa, de entrada, que se les piensa como inferiores o incapaces.

Este nuevo yugo se legitima a partir de los medios y los espacios. La galería de arte y la sala de cine, por ejemplo, refuerzan estas jerarquías en tanto invitan, también, a un modo de recepción y lectura pasivas. Por lo tanto, es una necesidad no sólo cambiar los productos y sus formas, sino cuestionar y repensar esos medios y espacios desde su concepción más primigenia. De lo contrario, no habrá movimiento emancipatorio que prevalezca. Esto último es un componente importante en la obra de Greenaway, cuyo cine tiene por función cuestionar al mismo cine: darle nuevas materialidades y una plástica que causen ruido antes que confort, que desordenen la experiencia antes que darle un orden. Cuando el autor se cuestiona a sí mismo y a sus producciones artísticas, tiene la posibilidad de escapar de aquel privilegio que denuncia Rancière.

Hay una delgada línea entre la bien intencionada idea de emancipar a la audiencia y aquella que la circunda discretamente sobre considerar a los espectadores impotentes e indefensos frente a un sistema de representaciones que los rebasa. No en vano, Rancière

recurre al sociólogo francés Pierre Bourdieu y su obra *La distinción: criterio y bases sociales del gusto*, para minar los esfuerzos de artistas y creadores que ven por un arte colaborativo y democrático. La premisa que Rancière enarbola a partir de Bourdieu es sencilla: las cosas están bien como están, las cosas están en su lugar. Es más, insistir en el arte colaborativo no es sino insistir en que los espectadores están, en efecto, incapacitados para hacer cierto tipo de lecturas y que, por lo tanto, es necesario liberarlos desde el privilegio que les permite a los artistas (como población educada) pensar y crear arte.

Esta crítica no tiene lugar en la investigación más allá de cuestionar al objeto de estudio que nos compete (no se le haría honor a Greenaway si aceptáramos irreparablemente todo lo que propone en sus audiovisuales). Sin embargo, *The Tulse Luper Suitcases* sí cumple con las características que Rancière enlista sobre la obra de arte crítica que dialoga entre su legibilidad y su ilegibilidad; entre la experiencia sensible del lector y la sensibilidad estética de la misma obra. No se trata simplemente de señalar lo evidente: que nos desplazamos conforme a mecanismos de dominación específicos que se reproducen tanto en los sistemas de representación como en los medios que los difunden. Una obra crítica debe apostar por devolverle a las audiencias la confianza en sí mismas y en sus facultades perceptivas, para generar experiencias conscientes y espacios de diálogo donde esas experiencias puedan ser compartidas y representadas. El arte crítico no es aquel que le muestra al espectador una nueva visión sobre las cosas y sus relaciones de dominación, ya que eso sería someter a las audiencias a un nuevo orden de ideas; más bien, es aquel que se cuestiona a sí mismo en sus formas, su relación con la institución artística y mediática que lo rige, y su relación con el espectador. Quizá para invitarlo a poner en duda, también, las relaciones que entabla más allá de la obra: en la vida diaria.

Conclusiones

No hay signos que nos agoten

Decidí iniciar esta investigación porque me sentía seducido por la naturaleza de un proyecto como el de Peter Greenaway. No entendía del todo cuál era la intención escondida detrás de la configuración deliberadamente transmediática de un texto como lo es *The Tulse Luper Suitcases*. Pronto me encontré con dos problemáticas que se mantuvieron vigentes desde el momento que recopilé las primeras lecturas sobre el tema hasta el día de hoy en que escribo estas conclusiones: 1) la falta de información acerca de textos como el de Greenaway y 2) la multiplicidad de sentidos al interior de esos textos. Tenía, pues, una ventaja que podía volverse en mi contra en cualquier momento: la libertad de conducir el tema por donde yo quisiera.

En principio, esta investigación se trata de una denuncia al régimen que los medios y las tradiciones narrativas imponen sobre nosotros y nuestro consumo de productos culturales; se trata, también, de un intento por hacer consciente mi lugar en el proceso comunicativo de una obra de arte, y mi poder frente a ésta.

Como cualquier investigación, la mía fue evolucionando por su propia cuenta. A lo largo de un año, recopilé cuanta información pude (sobre Greenaway, sobre el proyecto, sobre el tiempo narrativo y sobre la imagen cinematográfica) hasta que consideré pertinente orientar la tesis, no hacia el proyecto transmedia en sí, sino hacia la representación del tiempo que éste proponía. En ese sentido, tanto Greenaway como Tulse Luper se volvieron sólo un pretexto para desarrollar ideas en torno a un problema de carácter filosófico: el de la percepción y la representación del tiempo; y que se vuelve pertinente para las Ciencias de la Comunicación en tanto obedece a esquemas de composición y configuración que rebasan los de un texto clásico. ¿Qué implica, entonces, traducir el tiempo como lo hace el autor de mi objeto de estudio; distanciarse del signo lineal con el que se le representa tradicionalmente? Y, más importante aún, ¿cuál es el hecho comunicativo detrás de un proyecto como *The Tulse Luper Suitcases*?

Un proyecto como *The Tulse Luper Suitcases* le muestra al espectador las posibilidades narrativas intrínsecas que se pierden por causa de la tradición y su solidificación en un sistema narrativo unidireccional. Como respuesta a lo anterior,

Greenaway compone un texto que se cuestiona constantemente a sí mismo y al medio en el que se desdobra.

Esto es lo que rescato de la investigación, el punto clave por el cual me vinculé con mi tema y objeto de estudio: la capacidad y la importancia de dudar de uno mismo; de cuestionar los códigos a partir de los cuales nos configuramos y narramos a nosotros como individuos; y de poner en crisis las instituciones que gerencian la relación con el mundo por la cual conformamos nuestra identidad personal.

Sin embargo, son pocos los realizadores y creadores que toman el riesgo de configurar un proyecto que se posicione como crítica a las tradiciones narrativas. En específico sobre el proyecto transmedia, su configuración es una labor compleja; no sólo respecto a las problemáticas que representa la producción *per se*, sino porque implica trastocar los códigos de creación y lectura procurando que la obra no deje de ser legible.

Por eso mi propuesta retoma el concepto de antinarrativa como una opción viable para dicha empresa. La antinarrativa irrumpe con esos códigos desde los códigos mismos: no los niega, sino que los ironiza, los refiere, los resignifica dentro del esquema de la tradición en el relato. Greenaway recicla el acto narrativo como un vehículo para nuevos recursos audiovisuales que no pretenden construir un relato, sino reinventar al medio cinematográfico.

El cine, como el dinosaurio mediático del que hablamos al comenzar este proyecto, no plantea mayor interacción con el público más allá de desplegar en la pantalla elementos audiovisuales encadenados entre sí de forma única; se ha asentado como una institución de la imagen que no brinda opciones ni sugiere otras posibilidades narrativas además de la labor autoimpuesta de contar historias. Pienso en la obra del realizador galés como una pausa narrativa en la historia del cine, viciado hasta la médula por la necesidad de narrar.

En efecto, el medio se convierte en un límite. Esta tesis, por ejemplo, terminó por confinar un tema que no puede expresarse sin traicionarse a sí mismo. La estructura argumental de mi investigación excluye de sí otros eventos, otras posibilidades; elimina el carácter contingente de mis ideas y de las ideas de los autores a los que recurrí para desarrollar la investigación. Las solidifica, sustrae de ellas el carácter liviano con el que deberían tratarse, pues tanto Greenaway como la hipótesis a partir de la cual conduje este trabajo apuestan por la ligereza de los sentidos como conductora de un cambio formal y, ¿por qué no?, social.

Otorgarle el carácter contingente a los hechos suscita ese cambio porque nos obliga a desprendernos de nuestra necesidad de orden, y de nuestro deseo por signos y sintagmas fijados cuyo valor no cambie radicalmente. No podemos seguir conteniendo a la realidad en representaciones unilaterales del tiempo. Nuestros relatos deben optar por la multimodalidad y la diversidad de voces narradoras; también deben desprenderse de la lógica causal que condiciona los eventos para desarrollarse de una única forma. Mi apuesta al escribir estas líneas es volver a los medios narrativos una manera de explorar posibilidades y lecturas diversas de un mundo que nunca ha dejado de ser incierto, sin importar cuánto nos esforcemos por ordenarlo.

Vivimos en una época en la que podemos beneficiarnos más del valor de la duda que de aquel de la certeza. El arte debe responder a eso y plantear una revolución pedagógica y perceptiva que tenga por objetivo modificar la visión del humano sobre las cosas. Hay que permanecer abiertos a la interpretación. Si bien no hay una forma absoluta de comprobar las premisas que vinculan la estructura de los lenguajes a partir de los cuales nos comunicamos con la forma como conceptualizamos y clasificamos la realidad, es menester llevar al límite esos procesos de conceptualización.

Los apuntes de Marshall McLuhan al respecto son importantes, pues es en él donde se sustenta la premisa de que al transmutar el medio cinematográfico, no sólo se renuevan sus códigos de configuración y lectura, sino que genera también un cambio en la percepción y conceptualización del mundo.

Lo anterior no significa que el cambio sea radical o que se espere una total reforma a las tradiciones narrativas y del relato; se trata de un proceso gradual. Los códigos que compartimos están sumamente anclados a nuestro imaginario. Lo que propone esta investigación es darle mayor visibilidad a aquellos productos que ponen al lenguaje y sus medios en constante tensión, pues sólo así (desde el crítica, desde la duda) es posible suscitar la idea del cambio. Son actos de resistencia.

En la obra de Greenaway, relato e imagen se presentan como una inexhausta red de relaciones que no pretende construir un todo visible, sino un proyecto desunido que dinamite las facultades perceptivas de su audiencia. Se trata de una escuela de la lectura cuya única lección no es la de imponer un sentido en el relato, sino mostrar nuevas formas de aproximarse a las imágenes, a las historias y a los medios. Lo que diseña el autor no es un objeto material en sí, sino una experiencia entre el usuario, el medio y el relato que obliga al

primero a tomar consciencia de los procesos que forman parte de su imaginario cultural y narrativo. No es un hábito del humano cuestionar su propia experiencia temporal o detenerse si quiera a intentar entenderla. Si hacemos énfasis en esto, muchas de las cosas que damos por hechas perderán el carácter absoluto que las circunda. Es sólo a partir de la duda que el movimiento de la sociedad puede gestarse.

Hablo desde mi persona, desde el cambio que reconozco en mí mismo luego de haberme abocado a esta investigación durante dos años. Entender la imagen, la narrativa y la Historia conforme a lo escrito en los tres capítulos de esta Tesis me ha obligado a replantear el relato de mí mismo con el que me conduzco y me identifico. No hay signos que agoten mi propia definición del *yo*, así como tampoco los hay para las personas con quienes me relaciono ni los eventos que me acontecen. Somos una red interminable de experiencias, ideas y pensamientos; los relatos, las imágenes e incluso las acciones son apenas la punta de un gran iceberg que se mantiene bajo la superficie.

Por ahora, una respuesta tangible es el proyecto transmedia. Dado que el medio es un agente activo en el proceso de la comunicación, dinamizarlo no es un acto estéril, sino una afrenta a la estabilidad de las percepciones sensoriales con las que los lectores y espectadores se enfrentan comúnmente a los textos. Cualquier alteración a los sentidos transfigura nuestra manera de pensar, porque así lo hace con el estímulo a partir del cual conceptualizamos. Si las percepciones cambian, los humanos lo hacen también, y si los humanos cambian, eventualmente las sociedades lo harán.

El lugar que el lector vuelto usuario adopta en este proceso es primordial. La interacción que establece el usuario con la obra no se rige a partir de la selección directa de opciones en un menú, sino de la libertad que le otorga el autor para desplazarse a su antojo entre los elementos del audiovisual. Al darle mayor peso, el usuario se obliga a reflexionar sobre el lugar que ocupan los medios en su vida y en sus propias narraciones. El objetivo último es que éste tome consciencia de cómo nuestra memoria y nuestras experiencias están limitadas por las representaciones que les damos (como individuos, como sociedad), y cómo esas representaciones excluyen un sinfín de información que no sabemos expresar. ¿Cómo expresarla?, eso es lo siguiente.

No hay tal cosa como un triunfo absoluto de la obra de Greenaway. Él mismo reconoce que sólo está explorando las posibilidades formales y narrativas del medio cinematográfico. De la misma forma, no quisiera arrojar una conclusión totalizadora sobre

esta investigación. Esta Tesis representó para mí un espacio de duda y reflexión; y con eso me es suficiente. Lo que recupero de este trabajo es la oportunidad de escribir y desarrollar ideas en torno a la contingencia del tiempo y de la memoria, mientras al mismo tiempo se ponen en duda los medios a partir de los cuales estos dos enigmas son representados. Nuestra cultura visual tiene una gran responsabilidad respecto a lo anterior, pues se ha convertido en otro sistema que moldea nuestras representaciones temporales y sus relaciones en un mismo discurso hegemónico llamada Historia. Sin embargo, proyectos como *The Tulse Luper Suitcases* establecen un espacio del medio audiovisual que cuestiona esas construcciones y representaciones, pues propician un nuevo orden para los lenguajes a partir de los cuales las sustentamos.

Por ahora, la narrativa seguirá siendo el principal motor de conceptualización y representación de nuestras experiencias espacio-temporales, ya trastocadas y perturbadas por la semilla posmoderna de la duda. Por lo mismo, vale la pena darle visibilidad a aquellas nuevas formas narrativas que, aunque no podemos nombrarlas todavía, existen.

Bibliografía

- ALBERA, François; BRAUN, Marta; GAUDREAU, André; *L'arrêt sur l'image: Fragmentation du temps*, Francia, Éditions Payot Lausanne, 2002.
- ARISTÓTELES, *Arte Poética*, México, Porrúa, Sepan cuantos No. 715, 2008, Cuarta edición.
- BALÁZS, Béla; *L'Homme visible et l'esprit du cinéma*, Francia, Éditions Circé, 2010.
- BARTHES, Roland; *La muerte del autor*, [en línea], Dirección URL: <https://teorialiteraria2009.files.wordpress.com/2009/06/barthes-la-muerte-del-autor.pdf> [consultada el 31/07/2018].
- BARTHES, Roland; *S/Z*, México, Siglo XXI Editores, Serie: Crítica Literaria, 2001, Decimoprimer edición.
- BISHOP, Claire; *Artificial Hells: participatory art and the politics of spectatorship*, Reino Unido, Verso, 2012, Primera edición.
- BISHOP, Claire; *Participation*, EE.UU., City University of New York, Whitechapel Ventures Limited, 2006.
- BODE, Christoph; DIETRICH, Rainer; *Futre narratives: Theory, poetics and media-historical moment*, Alemania, De Gruyter, 2013, pp. 1-108.
- BOOTH, Wayne; *Distance and Point of View: An Essay in Classification*, Carolina del Norte, Duke University Press, 1996.
- BOUCHY, Karine; “ “Let's make a renewal”, Répétition, multiplicité, bifurcations: les stratégies de Peter Greenaway”, *Image & Narrative*, Issue 12: Opening Peter Greenaway's *Tulse Luper Suitcases*, 2005.
- CALVINO, Italo; *Seis propuestas para el próximo milenio*, Madrid, Siruela Biblioteca Calvino, 2014, onceava edición.
- CASTRO, Teresa; *La pensée cartographique des images: Cinéma et culture visuelle*, Francia, Aléas Cinéma, 2011.
- CRARY, Jonathan; *Suspensions of perception: Attention, spectacle and modern culture*, EE.UU., Massachusetts Institute of Technology: “An October book”, 2001.
- CRARY, Jonathan; *Techniques of the observer: On vision and modernity in the nineteenth century*, EE.UU., Massachusetts Institute of Technology: “An October book”, 1992.

- DEBORD, Guy; *La sociedad del espectáculo*, [en línea], Argentina, Kolectivo Editorial “Último recurso”, 2007, Segunda edición, Dirección URL: <http://www.ultimorecurso.org.ar/drupi/files/sociedad.pdf> [consultada el 29/08/18].
- DEGLI-ESPOSTI, Cristina; “Neo-Baroque Imaging in Peter Greenaway’s Cinema”, en *Peter Greenaway’s Postmodern/Poststructuralist Cinema*, EE.UU, Scarecrow Press, 2001, pp. 51-78.
- DELEUZE, Gilles; *Cinéma 2: L’image temps*, Paris, Minuit: Collection Critique, 1985.
- DI STEFANO, John; “Peter Greenaway and the failure of cinema”, *Peter Greenaway’s Postmodern/Poststructuralist Cinema*, EE.UU, Scarecrow Press, 2001, pp. 37-50.
- ECO, Umberto; *La obra abierta*, México, Planeta-Agostini, 1992.
- GAUDREAU, André; JOST, François; *Le récit cinématographique*, Paris, Nathan, 1990.
- GENETTE, Gerard; *Figuras III*, España, Lumen, 1989, Primera edición.
- GIOVAGNOLI, Max; *Transmedia storytelling: Imagery, Shapes and Techniques* [en línea], Feedbooks, 2011, Dirección URL: <http://beta.upc.edu.pe/matematica/portafolios/nmynt/book-by-max-giovagnoli-transmedia-storytelling-imagery-shapes-and-techniques.pdf> [consultado el 08/08/2018].
- MANOVICH, Lev; *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, México, Paidós, Serie: Comunicación, 2005.
- MCLUCHAN, Marshall; *El medio es el masaje*, España, Paidós, 1988, Primera edición en castellano.
- METZ, Christian; *Ensayos sobre la significación en cine (1964-1968) Volumen 1*, México, Paidós: Comunicación y Cine.
- MURAD, Omar; “Narrativa y anti-narrativa en la presentación de acontecimientos límite”, en *IX Jornadas de Investigación Filosófica*, Argentina, Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, 2013.
- NOYS, Benjamin; “Tulse Luper Database: Peter Greenaway, The New Media Object and the Art of Exhaustion”, *Image & Narrative*, Issue 12: Opening Peter Greenaway’s *Tulse Luper Suitcases*, 2005.
- PEETERS, Heidi Peeters, *The Tulse Luper Suitcases: Peter Greenaway’s Mediatic Journey through Hisotory*, [en línea], Image & Narrative, Vol. 12, Bélgica, 2005, Dirección URL: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/peeters art.htm> [consultada el 04/05/2016].

- RICOEUR, Paul; *Teoría de la interpretación: discurso y excedente de discurso*, México, Siglo XXI Editores, 1999, Tercera edición.
- RICOEUR, Paul; *Tiempo y narración I: configuración del tiempo en el relato histórico*, México, Siglo XXI Editores, 2004, Quinta edición, pp. 113-169.
- RICOEUR, Paul; *Tiempo y narración II: configuración del tiempo en el relato de ficción*, México, Siglo XXI Editores, 2008, Quinta edición, pp. 377-468.
- RICOEUR, Paul; *Tiempo y narración III: el tiempo narrado*, México, Siglo XXI editores, 1996, Primera edición en español.
- SCHOLLES, Robert; "Language, narrative and anti-narrative", en *Critical Inquiry*, Vol. 7, Estados Unidos, The University of Chicago Press, 1980, pp. 204-212.
- SEBRELI, Juan José; *Las aventuras de la vanguardia*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana Señales, 2002.
- WILLIAMS, Christopher; *Realism and the Cinema*, Gran Bretaña, Routledge & Kegan Paul London and Henley, 1980.
- WILLOQUET-MARICONDI, Paula; ALEMANA-GALWAY, Mary; *Peter Greenaway's Postmodern/Poststructuralist Cinema*, EE.UU, Scarecrow Press, 2001. pp. VII - XVIII
- WOODS, Alan; *Being Naked Playing Dead: The art of Peter Greenaway*, Reino Unido, Manchester University Press, 1996.

Filmografía

- Kasander, K., (productor); Greenaway, P. (director). (2003). *The Tulse Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story* [cinta cinematográfica]. Reino Unido, España, Italia.
- Dusi, C., Baró, E., Solé, A., (productores); Greenaway, P. (director). (2004). *The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the sea* [cinta cinematográfica]. Reino Unido, Países Bajos, España.
- Kasander, K., (productor); Greenaway, P. (director). (2003). *The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to the Finish* [cinta cinematográfica]. Reino Unido, España, Luxemburgo.