



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN HISTORIA DEL ARTE
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS

“ENTER THE VOID” Y LA ESTÉTICA PSICODÉLICA

ENSAYO ACADÉMICO
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN HISTORIA DEL ARTE

PRESENTA:
JOSÉ ANTONIO QUINTANAR SÁNCHEZ

TUTOR PRINCIPAL
DR. IVÁN RUIZ GARCÍA
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS

TUTORES
DR. JUAN GABRIEL SOLÍS ORTEGA
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS
DR. DANIEL MONTERO FAYAD
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS

CIUDAD DE MÉXICO, ABRIL, 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.

La psicodelia puede definirse como una “manifestación estética” la cual pretende visibilizar los estados alterados de la conciencia que son producidos por el consumo de sustancias alucinógenas¹. Este fenómeno se concreta mediante una serie de construcciones sensoriales que introducen al receptor en una dimensión perceptiva excepcional que rompe con la normalidad de lo cotidiano para apelar a hipotéticos estados de iluminación². El término “psicodélico” fue acuñado por primera vez en 1956 por el psiquiatra británico Humphry F. Osmond para referirse a los estados alucinatorios desprendidos del uso de ciertos fármacos psicotrópicos; sin embargo, dicha acepción pronto fue adoptada durante principios de los sesenta por los entusiastas de la era hippie³.

Las inquietudes conceptuales de la estética psicodélica han evolucionado de forma amplia durante los últimos cincuenta años gracias al surgimiento de tecnologías y procesos discursivos cada vez más elaborados que permiten al receptor posicionarse en un estado ideal que complejiza el impacto de la experiencia estética. Dentro de dicho fenómeno, la cinta *Enter the Void* (2009) se destaca como uno de los ejemplos más interesantes ofrecidos por el formato fílmico.

Dirigida por Gaspar Noé (Buenos Aires, Argentina; 27 de diciembre de 1963), esta cinta se apropia de las capacidades sensoriales más agresivas del lenguaje audiovisual para proponer un experimento sensorial el cual pone en conflicto tanto las capacidades

¹ Christoph Grunenberg, “The Politics of Ecstasy: Art for the Mind and Body”, en *Summer of love : art of the psychedelic era*, ed. Cristoph Grunenberg, (London: Tate, 2005), 12.

² Ibid, 12.

³ David S. Rubin, “Stimuli for a New Millennium”, en *Psychedelic: optical and visionary art since the 1960s*, ed. David S. Rubin, (San Antonio: San Antonio Museum of Arte,1994), 15.

sugestivas del arte psicodélico nacido en los sesenta, como los rasgos inmersivos⁴ del propio dispositivo cinematográfico. Mismo fenómeno que –cabe señalar- se logra sin la intervención de metodologías externas al formato fílmico “tradicional”.

A diferencia del llamado “cine expandido”⁵, *Enter the Void* no pretende sublimar la sensibilidad del receptor mediante una serie de modificaciones técnicas que hagan que las capacidades sensoriales de la imagen en movimiento se “estiren” hacia el plano exterior. Sus mecanismos perceptuales son desplegados en una operación inversa en la que el sujeto receptor es extraído de su normalidad para ser “engullido” por la pantalla mediante un ejercicio introspectivo que lo pone en contacto con una serie de experiencias de carácter extraordinario.

En el siguiente texto nos daremos a la tarea de estudiar la serie de elementos a través de los cuales el lenguaje fílmico de *Enter the Void* se apodera de los procesos conceptuales del arte psicodélico de los sesenta con el fin de acrecentar sus capacidades sensoriales. Misma aproximación que no sólo tratará de exponer los rasgos inmersivos de nuestro objeto de estudio –siempre relacionados con los ideales sugestivos de la estética psicodélica-; sino que también pretenderá evidenciar el papel del formato fílmico como una plataforma capaz de superar sus propias limitaciones mecánicas para introducir al receptor en una experiencia epistémica de carácter realista y, en la medida de lo posible, participativa.

⁴ Para este ensayo, tomaremos en cuenta la definición que Alke Gröppel-Wegener y Jenny Kidd hacen en con respecto a las narraciones de carácter inmersivo en su texto titulado *Critical Encounters with Immersive Storytelling* (2019, 5). Según estos autores, el término “inmersivo” refiere a aquellos tipos de discurso que pretenden “colapsar el binarismo entre los contextos físicos y digitales para permitir la construcción de ambientes holísticos habitables”.

⁵ El cine expandido es, según Jacobo Sucari (*El documental expandido: pantalla y espacio*, 120), un tipo de cine experimental que se apoya en la multidimensionalidad al incorporar estructuras propias de formatos como son la instalación y el performance. El cine expandido es famoso por alterar el “hardware” clásico del formato fílmico al incluir elementos “potencializadores” que son desplegados en el mismo espacio de la proyección.

Enter the Void es una cinta cuya narración se encuentra configurada a partir de la perspectiva de Óscar (interpretado por el actor Nathaniel Brown), joven traficante y consumidor de sustancias ilegales quien, tras un encuentro fatal con la policía, se ve introducido en una sobrecogedora experiencia post mórtem en la que los estados de la conciencia son visibilizados mediante una serie de experimentaciones sensoriales. En este desarrollo dramático también intervienen otros dos personajes de gran importancia: Linda (interpretada por Paz de la Huerta) –hermana de Óscar- y Álex (interpretado por Cyril Roy) – amigo del protagonista-.

La cinta se desarrolla en la ciudad de Tokio; sin embargo, es importante destacar que los protagonistas son occidentales. El propio Gaspar Noé declaró en una entrevista para Nicolas Schmerkin (presskit de la cinta redactado por Wildbunch, 2009) que la elección de este escenario responde a dos aspectos principales. En primera instancia, nos encontramos con que esta ciudad ostenta una delirante y colorida riqueza visual que compagina de forma ideal con las inquietudes psicodélicas del discurso de la cinta. Al mismo tiempo, para efectos de la narración, resulta sumamente atractivo el hecho de que las leyes en Japón con respecto a la portación y distribución de sustancias ilícitas sean mucho más duras en comparación con Occidente. El director quería que su protagonista se encontrara inmerso en un contexto plenamente peligroso en el que la tragedia lo acecha de forma constante.

Las capacidades sugestivas de *Enter the Void* recaen primordialmente en su narración en primera persona; misma que vincula la mirada de la cámara a la de Óscar con el fin de

instalar al espectador en una serie de modelos perceptuales que llevan al extremo las capacidades perspectivistas del texto.⁶



Enter the Void. (Gaspar Noé, 2009).

Debemos tomar en cuenta que la estética psicodélica tiene por principal objetivo introducir al espectador en una serie de sensaciones que se encuentran relacionadas con los síntomas de carácter alucinógeno. Esta virtualidad es desplegada mediante el posicionamiento del receptor en un punto específico que se transforma en puerta de entrada para nuevas realidades; mismo modelo enunciador que encuentra en las instalaciones psicodélicas del griego Lucas Samaras a uno de sus ejemplos formales más evidentes. Piezas como *Mirrored Room* (1966) se caracterizan por introducir al espectador en un espacio delirante mediante su ubicación en un punto específico que lo vuelve excepcionalmente susceptible al despliegue formal de la obra. Esta instalación consiste en un cuarto de 2.43 metros de ancho por otros 2.43 de largo. La altura es de otros 3. El espectador entra a dicho espacio

⁶ En sus estudios titulados *El Sujeto en la Pantalla* (197), Arlindo Machado menciona al uso de la cámara subjetiva ininterrumpida como un elemento que permite al receptor sentirse “integrado” en el propio espacio de la narración.

para encontrarse con que una serie de espejos, yuxtapuestos entre sí, multiplican sus destellos hasta el infinito para brindarle una experiencia agresivamente onírica. Al situarse justo en el centro de este caos formal –la posición ideal que los mecanismos enunciadores de la obra psicodélica demandan-, el espectador se transforma en el epicentro del suceso estético, un protagonista quien es capaz de entablar un vínculo participativo con la obra. *Enter the Void* adapta esta especificidad enunciativa al formato fílmico mediante los perspectivismos que son consustanciales a la cámara subjetiva.



Mirrored Room. Autor: Lucas Samaras. (1966).

El ánimo de virtualidad y de asociación emotiva que es propio de la enunciación psicodélica se encuentra irremediabilmente vinculado a los enfoques de carácter cognitivista, misma corriente que será de enorme utilidad para este ensayo.

El cognitivismo es definido por el teórico Gregorie Curry en su libro *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science* (15) como un enfoque que nos permite definir a la mente como una estructura organizada la cual es capaz de modificar sus procesos emotivos a través del contacto empático con cierta información la cual, mediante una serie de procesos sensibles, se convierte en experiencia.⁷

Dentro de la teoría fílmica, el cognitivismo se avoca al estudio de la serie de elementos que permiten que la imagen en movimiento produzca respuestas emotivas en el espectador. Mismo fenómeno que adquiere gran relevancia para nuestro estudio si tomamos en cuenta que *Enter the Void* es un experimento audiovisual el cual, mediante el despliegue de ciertos estímulos, pretende darle veracidad sensorial a la experiencia ofrecida por su discurso.

La virtualidad de *Enter the Void* se encuentra reforzada por el dinamismo de la cámara, misma que está dotada de una suerte de corporeidad que humaniza al dispositivo con el fin de redoblar los factores corpóreos de la ilación subjetiva. A lo largo de la cinta nos encontramos con múltiples movimientos de cámara –travellings, paneos, zooms, barridos– que contagian una irreductible sensación de motricidad e identidad física. Al mismo tiempo, podemos observar una serie de efectos visuales que le brindan legitimidad a la experiencia en primera persona a través de la visibilización de los procesos biológicos del personaje principal. Ejemplo de ello es la perspectiva “en iris” de la cámara, misma que presenta súbitos oscurecimientos de pantalla que emulan los parpadeos del protagonista. Por otra parte, también encontramos una serie de enfoques y desenfoces que pretenden imitar las particularidades de la visión humana.

⁷ Gregorie Curry, *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*, (Reino Unido: Cambridge University, 1995), 15.

El uso de la cámara subjetiva supone la concreción de un plano secuencia estructurado en tiempo real –no hay fragmentación explícita de la narración al menos durante los primeros 27 minutos de la cinta- que se encuentra configurado a imagen y semejanza de la propia continuidad lógica a la que el receptor se enfrenta en su día a día; mismo tratamiento que nos remite a las reflexiones emprendidas por André Bazin –más adelante retomadas por Ismail Xavier- acerca del halo de “realismo” que los despliegues narrativos de carácter delirante son capaces de adquirir mientras éstos sean presentados a partir de una matriz ocular que imite a los regímenes perceptuales de la vida cotidiana. Ampliamente conocido es el entusiasmo que Bazin profesaba por *Le Balon Rouge* (1956) de Albert Lamorisse, trabajo de corte fantástico que funge como una muestra palpable del llamado “documental imaginario”:

Aunque se trate de una incursión franca en un mundo imaginario, es deber del cine, tal como a su modo lo hace Hollywood, ser realista en la presentación de ese mundo. El estilo de Lamorisse es altamente elogiado justamente porque “realiza” el imaginario, y es un ejemplo de aquello que Bazin denomina documental imaginario –todo pasa como si la cámara estuviese documentando y concretizando la imaginación-.⁸

No es descabellado aseverar que *Enter the Void* guarda este mismo ánimo de “documental imaginario” si tomamos en cuenta que su discurso nos posiciona en un nivel enunciativo ejemplar con el fin de prestarle credibilidad a una serie de experiencias que son meramente especulativas.

Cabe destacar que las capacidades sugestivas relacionadas con el posicionamiento del dispositivo no sólo responden a lo visual, sino que también se extienden a lo sonoro. El

⁸Ismail Xavier, *El Discurso Cinematográfico: la opacidad y la transparencia*, (Buenos Aires: Manantial, 2005), 114.

punto de escucha se transforma en una de las principales herramientas sensoriales del carácter introspectivo de la cinta; esto debido a que su profundidad dimensional – ensanchada por reverberaciones y ecos digitales- logra construir un espacio subjetivo a nuestro alrededor⁹. Estos elementos enunciadores tienen una función “preparatoria”. Instalan nuestra percepción en un estado sugestivo particular con el fin de darle virtualidad a la experiencia fílmica.

Los temas abordados por la cinta son variados, sin embargo, podemos aseverar que la hipotética conjunción entre vida y muerte es su principal motor simbólico y narrativo. Esta dicotomía se ve concretada a lo largo del filme mediante una serie de mecanismos conceptuales que definiremos como “experiencias límite”; es decir, situaciones que se gestan mediante la contraposición de potencias cuyo encuentro -nacimiento y deceso, Occidente y Oriente, realidad y fantasía- debería de resultar contradictorio. Dichos elementos se encuentran estrechamente relacionados con la influencia que el *Libro Tibetano de los Muertos* tiene sobre la estructura narrativa de la cinta.

Según especialistas como Lama Anagarika Govinda, el *Libro Tibetano de los muertos* explica los procesos de liberación que el espíritu experimenta a partir de la muerte. Es decir, la disolución física nos desvincula de las ataduras del mundo palpable para permitirnos alcanzar nuevos estados de revelación que concluyen en la resurrección del ser¹⁰.

A lo largo de *Enter the Void*, el *Libro Tibetano de los muertos* resalta como una analogía recurrente la cual no sólo aparece de forma explícita dentro de la narración, sino que

⁹ El sonido de la cinta fue grabado en Dolby Digital; misma particularidad técnica que nos permite acceder a una dimensión auditiva mucho más profunda y corpórea.

¹⁰ W. Y. Evans Wentz, *El Libro Tibetano de los Muertos*, (Argentina: Kier, 2017), 6.

también parcializa las aproximaciones que ésta ofrece con respecto a la experiencia post mórtem.

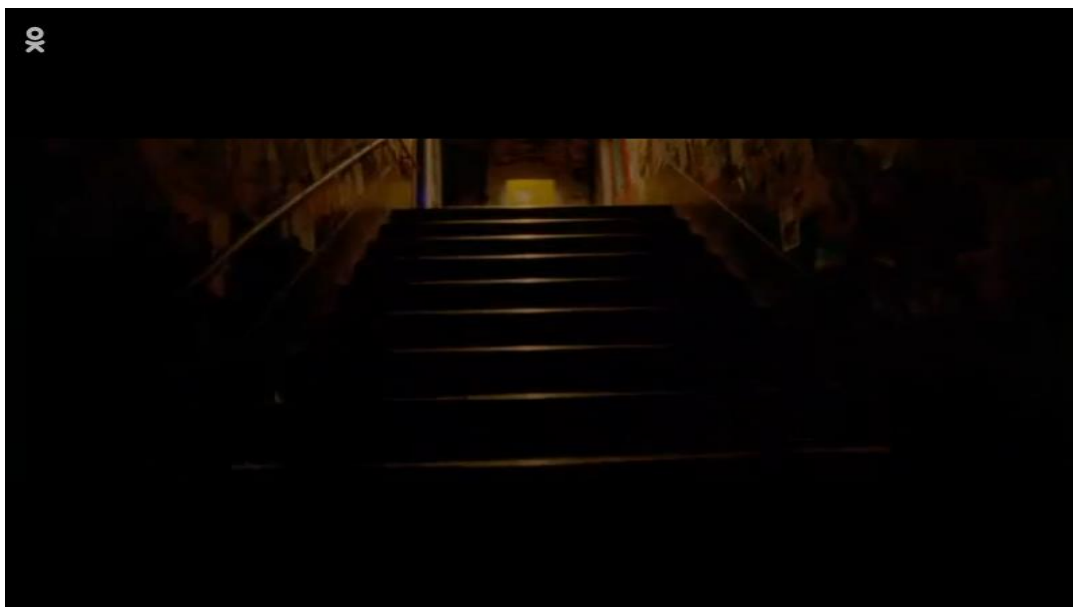
Otro elemento configurador de la cinta es la presencia del DMT¹¹, enteógeno al que es adepto el protagonista de la cinta. En su guía para el consumo ritual de sustancias psicodélicas, el filósofo Timothy Leary asegura que la principal finalidad del consumo lumínico de DMT es propiciar la “muerte inducida del cuerpo” con la finalidad de que el sujeto pueda tener acceso al mundo de lo espiritual¹².

Los primeros 27 minutos de la cinta se tratan de un lapso preparatorio el cual pretende introducir al espectador en un simulacro de realidad asimilada que vuelve aún más contundente su transición al mundo de lo subjetivo; misma que se produce precisamente mediante un acontecimiento que supone la llegada de nuevos escalones epistémicos dentro de la narración: la defunción del protagonista. Este evento ocurre en un bar llamado “The Void”. Nuestro protagonista arriba a este escenario para encontrarse con Víctor (Olly Alexander), un comprador de drogas con el que ha acordado reunirse. El bar se encuentra en un primer piso, por lo tanto, nuestro protagonista debe de subir una escalera la cual se encuentra muy poco alumbrada. Al fondo puede verse una entrada luminosa que nos obliga a pensar en una construcción visual sumamente arquetípica: la luz que se encuentra al final

¹¹ El consumo de DMT ha formado parte importante de los ritos y tradiciones de distintos pueblos autóctonos mediante su preparación en forma de un brebaje conocido como Ayahuasca. Según especialistas como Rick Strassman (*DMT: la Molécula del Espíritu*), los procesos activos de esta sustancia se encuentran relacionados con fenómenos biológicos naturales del cuerpo humano como son los mecanismos visuales del sueño y las experiencias alucinatorias propias de la muerte. Autores como Timothy Leary (*La Experiencia Psicodélica*) se han animado a asegurar que el consumo de este enteógeno propicia una suerte de “muerte inducida” que desintegra las nociones corporales del individuo para permitirle expandir su consciencia. Los efectos de esta droga se caracterizan por su potente carácter alucinógeno y, según autores como James Oroc (*The New Psychedelic Revolution: the Genesis of the Visionary Age*), su consumo dentro de distintos circuitos culturales ha dado como resultado una nueva oleada psicodélica dentro del Siglo XXI.

¹² Timothy Leary, *La Experiencia Psicodélica: un Manual basado en el Libro Tibetano de los Muertos*, (Londres: Kensington Publishing Corporation, 2000), 10.

del túnel oscuro. Óscar recorre este espacio mediante un travelling ascendente configurado en cámara subjetiva el cual resalta como una temprana reiteración de la “elevación” espiritual que habrá de producirse a la brevedad.

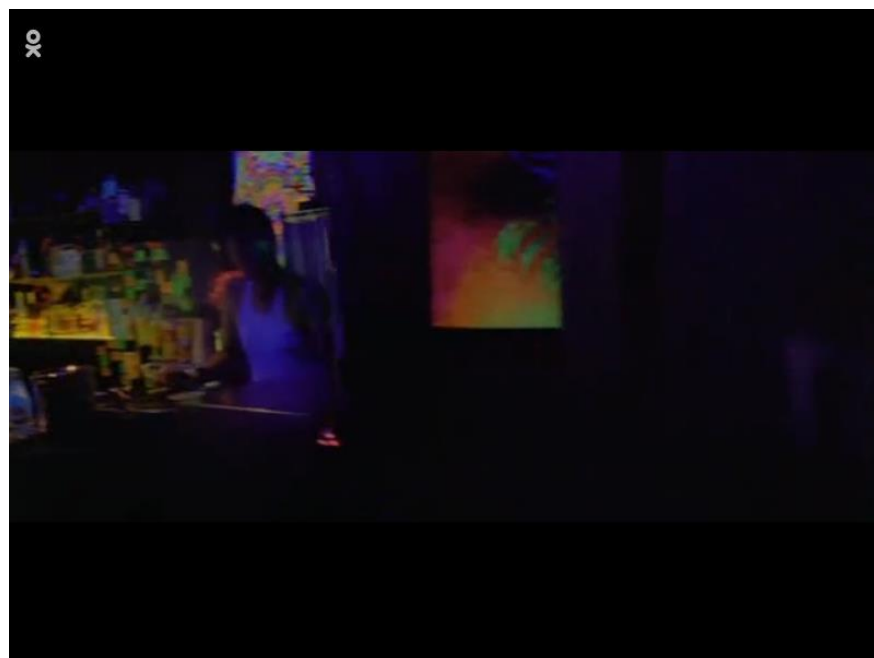


Enter the Void. (Gaspar Noé, 2009).

Desde el primer momento en el que Óscar ingresa al bar, podemos percatarnos de que la decoración del lugar se encuentra inspirada en gran medida por los *light shows* característicos de la década de los sesenta¹³. El escenario se encuentra dominado por una oscuridad sumamente densa que vuelve aún más estridente la presencia de una serie de artilugios luminosos de tonalidades neón. El ejemplo más evidente de dicho asunto son las botellas y posters que decoran el lugar, mismos que resaltan gracias a una coloración estridente que contrasta con la propia negrura sólida del ambiente. Al mismo tiempo,

¹³ En su ensayo titulado “Liquid Dreams” (*Summer of Love: Art of the psychedelic era*, 67), Chrissie Iles destaca la importancia de los llamados “light-shows” dentro de la escena psicodélica sesentera. Mediante la proyección de luces de colores –generalmente acompañadas por sonidos rítmicos– estos performances pretendían simular el estado alucinatorio producido por las drogas. Los light-shows podrían definirse como un antecedente estético de *Enter the Void*.

podemos ver que una televisión que pende de una pared proyecta una serie de fractales luminosos que nos remiten de forma directa al arte psicodélico más clásico¹⁴. El lugar también se encuentra envuelto por una sonoridad sumamente inquietante -una suerte de cánticos gregorianos- que dotan a la secuencia de un ánimo preparatorio. La puesta en escena de “The Void” funciona como un estilizado ritual que anuncia de forma temprana el viaje iniciático que Óscar habrá de experimentar a continuación, esto gracias a un tratamiento psicodélico del espacio el cual propone una dilatación perceptiva en la que los mundos de lo palpable y de lo etéreo comienzan a fundirse de forma paulatina.



¹⁴ En su obra titulada *Modern Art a Critical Introduction* (72), Pam Meecham y Jullie Sheldon destacan que las composiciones visuales características de la estética psicodélica –mismas que vemos recreadas a lo largo de esta secuencia- tenían por principal misión adentrar al espectador en una introspección contemplativa la cual era capaz de dar paso a potentes episodios de “éxtasis”. Algunas tempranas muestras de este fenómeno fueron los performances multimedia llevados a cabo por Jackie Cassen y Rudi Stern, así como el *Infinity Projector* de Richard Aldcroft. En palabras de Meecham y Sheldon, estas formas de arte visionario – que por lo general convertían a los venues en espacios envolventes- encontraron su principal génesis en las definiciones freudianas acerca del inconsciente. El concepto de inconsciente supuso una conexión entre la materia y el espíritu que los artistas psicodélicos pretendían visibilizar mediante construcciones estéticas que difuminaban los límites entre el mundo corpóreo y el plano de las ideas.

Enter the Void. (Gaspar Noé, 2009).

Tras un breve reconocimiento del lugar, Óscar ubica a Víctor, quien se encuentra sentado en una mesa al fondo. Una fugaz y errática charla con el joven comprador, acompañada por la intromisión en el lugar de dos agentes japoneses, le deja saber a nuestro protagonista que ha sido traicionado. Se produce una breve persecución –estructurada a partir de la cámara subjetiva- hacia el baño y Óscar se encierra en uno de los apartados. Desesperado, el protagonista trata de deshacerse de las drogas que lleva consigo tirándolas al urinal a la vez que golpea la ventana de forma enloquecida. Mientras realiza estas acciones, podemos apreciar una serie de paneos que nos contagian una agresiva sensación de motricidad la cual acrecienta la tensión de la secuencia gracias a la sujeción sensorial propuesta por la cámara subjetiva. Ante los insistentes golpes de los policías en la puerta –mismos que se encuentran agudizados de forma digital con el fin contagiar legítima angustia-, Óscar grita a viva voz, amenazando con disparar un arma inexistente. Esto da pie a que los oficiales se tomen en serio el peligro que el joven traficante representa y proceden a abrir fuego a través de la puerta del apartado. Una bala impacta a Óscar en el pecho y éste observa sus manos cubiertas de sangre. Dicho elemento –las manos estiradas frente a nuestro punto de enfoque- nos permite adquirir una noción sumamente virtual de la experiencia. Acto seguido, el protagonista se desploma en el piso mediante un violento desplazamiento descendente de la cámara subjetiva. La cámara permanece estática, sumida en una posición cuya incómoda quietud nos obliga a asimilar el fatal destino de Óscar. Uno de los policías se acerca y levanta la cabeza del protagonista –la cámara registra esto mediante un paneo a la izquierda- para verificar sus signos vitales. Balancea la mano de forma intermitente frente a los ojos del muchacho con el fin de obtener señales de vida y, al no encontrar

respuesta, vuelve a dejar la cabeza del protagonista en la posición anterior –paneo a la derecha-. Acto seguido, el policía revisa el pulso del protagonista. Mientras tanto, escuchamos los últimos pensamientos del protagonista; mismos que incluyen una declaración que nos interesa especialmente para nuestro análisis: “esto no está pasando, me siento así por las drogas, es el DMT”. Los síntomas de la muerte se confunden con los del consumo de enteógenos debido a que ambas experiencias se caracterizan tanto por la desintegración de las nociones físicas del sujeto como por una liberación trascendental de la psique. La cámara comienza a desenfocarse hasta que un oscurecimiento total reitera el hecho de que el cuerpo del protagonista ha dejado de funcionar. El dispositivo ha adquirido su humanización más intensa; ahora es un auténtico individuo quien, inclusive, es capaz de emular los procesos biológicos de la muerte mediante una serie de rasgos mecánicos. Esto permite que el receptor sea arrastrado a un espacio subjetivo en el que lo que ocurre se antoja como un síntoma de su propio cuerpo.

No es gratuito el hecho de que el *Manual de la Experiencia Psicodélica* de Leary esté basado en el *Libro Tibetano de los muertos*. La defunción es definida por el filósofo norteamericano como la experiencia psicodélica más intensa de todas; aquella en la que el DMT que yace arraigado a nuestra química cerebral es liberado de forma natural para lubricar nuestra transición de un estado a otro.



Enter the Void. (Gaspar Noé, 2009).

Al igual que la gran mayoría de las formas artísticas, la estética psicodélica de *Enter the Void* se enfrenta al reto de ser capaz de comunicar una subjetividad la cual se encuentra regida por múltiples parcialidades. El hipotético éxito de esta empresa se concreta gracias a una serie de particularidades cognitivas que se encuentran relacionadas con los modelos de “contención” que algunos autores como Miklós Kiss han definido como propios de la operación cinematográfica¹⁵. Al momento de contemplar una obra fílmica, nuestra experiencia se encuentra mediada por una sensación de “cobijo”. Nos descubrimos rodeados por una serie de estructuras/capas que contienen nuestra consciencia. En primera instancia, el formato fílmico demanda que nuestro cuerpo sea introducido en un espacio oscuro en el que nos mantendremos estáticos, absolutamente pasivos, con el fin de “olvidar” aquellas nociones que se encuentran vinculadas a nuestra certeza corporal. Al igual que el DMT, la sala de cine pretende desligarnos de nuestro ego¹⁶ mediante una suerte

¹⁵ Miklós Kiss, “The Impact of Image Schemas on Narrative Form”, en *Embodied Cognition and Cinema*, edit. Maarten Coëhnarts y Peter Kravanja, (Bélgica: Lauven University Press, 2005), 57.

¹⁶ En su ensayo titulado *Voiding Cinema: Subjectivity Beside Itself, or Unbecoming Cinema in Enter the Void* (135), William Brown asevera que en nuestro objeto de estudio el *ego* se define como la estructura cognitiva

de “atrofia corporal” con el fin de que seamos capaces de acceder a nuevas experiencias que se tornan significativas gracias a la identificación que nuestro yo trascendental sostiene con la narración.

Si bien, este primer nivel de contención –el más inmediato y físico de todos- responde a la necesidad de desvincularnos de nuestros arraigos físicos, el que sigue a continuación ostenta la siempre delicada pretensión de introducirnos en una nueva corporalidad que, en el más óptimo de los casos, debe de afianzarse con cierto nivel de credibilidad en el fuero sensible del receptor. Este segundo nivel de contención es el encuadre; misma estructura que funciona como una escafandra que regula la experiencia. El encuadre nos obliga a asumir una noción espacial específica que se torna ensayo de realidad sensorial. Al mismo tiempo, podemos aseverar que la narración se alza como una tercera capa de contención que nos mantiene rodeados por distintos acontecimientos diegéticos que construyen un ambiente particular a nuestro alrededor.

Esta teoría de la contención sugerida por Kiss adquiere especial importancia en nuestro objeto de estudio si tomamos en cuenta que la cámara subjetiva de la cinta funge como una estructura permeable a la que nuestra psique se introduce igual que lo haría un software en una carcasa ajena. De esta manera, nos asumimos como una consciencia la cual se ha liberado de su antiguo cuerpo para descubrirse contenida en otro prestado el cual sostiene una relación espacio-temporal particular con el ambiente que le rodea. Por asociación, esta misma especificidad perceptiva activa nuestra memoria sensorial; nos permite vincularnos a

que nos arraiga al mundo objetivo. La pérdida del *ego* –la certeza física- es definida como el estado en el que “nos desligamos de la forma humana para eliminar las barreras entre sujeto y objeto”. La eliminación del *ego* es un paso fundamental dentro de la experiencia psicodélica, ya que dicho proceso nos permite acceder a nuevos escalones trascendentales.

una simulación de cotidianeidad cuyas relaciones espacio-temporales son tremendamente similares a las de nuestro día a día. Nuestras vivencias pasadas se ven estimuladas para conferirle a la narración un halo de creciente realismo mientras que nuestra memoria se reidealiza a partir de nuevas experiencias que, a pesar de su valor subjetivo, establecen un poderoso vínculo con nuestra propia biografía emotiva¹⁷. Este fenómeno no sólo permite que establezcamos una relación de credibilidad con el mundo físico presentado por la cinta, sino que también logra que los eventos de carácter subjetivo que acontecen a lo largo de su narración se transformen en una documentación válida del mundo de las ideas. No olvidemos que, en *Los Efectos Ideológicos Producidos por el Aparato de Base* (63), Jean-Louis Baudry explica el poder psicológico de la puesta en escena fílmica mediante una serie de conceptos que encuentran su génesis en la “fase del espejo” de Lacan. El hecho de permanecer sentados en una habitación oscura, pendientes a lo que ocurre en una pantalla que por extensión cognitiva se transforma en un “espejo” en el que vemos reflejadas nuestras especulaciones personales –la imagen del protagonista es asumida como nuestro propio reflejo-, nos obliga a experimentar una regresión hacia una edad en la que no hemos desarrollado de forma definitiva nuestra propia identidad. Por lo tanto, nos volvemos proclives a reconfigurar nuestra memoria a partir de lo que observamos en la pantalla-espejo. *Enter the Void* revoluciona de forma notable esta estructura al presentarnos una mediación de la imagen que, en lugar de ser un espejo –en muy pocas ocasiones llegamos a ver el rostro del protagonista-, nos hace pensar más en una “ventana” a través de la cual

¹⁷ Fernando Morales Morante (*Montaje Audiovisual: Teoría, técnica y métodos de control*, 210) afirma que la identificación cognitiva que el espectador sostiene con el producto fílmico tiene que ver con el hecho de que el sujeto emite un juicio de similitud entre su entorno cotidiano y el espacio fílmico. De esta manera “el espectador lleva a cabo un ejercicio automático y permanente de comparación-relación entre lo que ve y lo que ha visto antes, poniendo en funcionamiento una serie de operaciones intelectuales equivalentes a las que emplea para interactuar con la realidad exterior en todas las situaciones de la vida cotidiana”.

contemplamos una realidad que no se contrapone frente a nosotros, sino que se integra a nuestra propia corporalidad con el fin de prestarle veracidad a la experiencia.

Al lograr dotar al plano de lo cotidiano de un ánimo de potente verosimilitud, la transición al plano de lo etéreo –y a sus ambientes psicodélicos- adquiere una suerte de validez que transforma a la cinta en un simulador de experiencias sublimadas.

Después del *fade out* que anuncia la muerte del protagonista, la visión de la cámara vuelve a restablecerse. A partir de que nuestra perspectiva visual se ve reinaugurada, podemos observar un cambio notable en la atmósfera del espacio. En primera instancia, destaca la presencia de una especie de “neblina antropomórfica” construida por CGI (imágenes generadas por computadora) la cual representa el desdoblamiento ontológico que Óscar experimenta durante su entrada al reino de lo subjetivo. La iluminación del lugar también ha cambiado de forma significativa para transformarse en un elemento sumamente estridente que le presta a este escenario –que anteriormente se antojaba como una ligadura a la cotidianeidad más mundana- un aura de esoterismo. Un lento paneo a la izquierda nos permite apreciar una perspectiva más general de la transformación del lugar. Los mosaicos del apartado han agudizado su capacidad de reflexión hasta transformarse en una serie de espejos los cuales, gracias al foco que pende del techo, proyectan un conjunto de patrones lumínicos relacionados con ese ánimo de vastedad que es propio de instalaciones psicodélicas como el *Infinity Mirrored Room* (1996) de Yayoi Kusama¹⁸. Posicionada en

¹⁸ En esta instalación, Kusama hace uso de una serie de procesos ópticos –apoyados en superposiciones de espejos y patrones de luces de color- los cuales repiten un conjunto de formas que se encuentran configuradas en forma de bucles y serpenteos. Esta construcción formal tiene la finalidad de insuflar una sensación de infinitud en el receptor. Gaspar Noé se apropia de estas mismas características ilusorias mediante un tratamiento fílmico que apela a un ánimo de multiplicación infinita y vastedad psíquica. El desenfoque de la cámara permite que la luz de la bombilla del techo se multiplique en los mosaicos de las paredes, brindando una forma visual apoyada en los patrones de carácter “cósmico”. Ambas obras se

una perspectiva en contrapicada, la cámara inicia un travelling con grúa que se da de abajo hacia arriba para estirarse hacia el foco del techo, mismo que se multiplica de forma imposible gracias a un desenfoque construido por CGI que le confiere a la secuencia una sensación de polivalencia y caos. Esta construcción visual –decididamente psicodélica- es una metáfora visual de lo que le ha ocurrido a Óscar. Su certeza física se ha desintegrado mientras que el espíritu accede a una escala cósmica e infinita.

El desplazamiento de la cámara hacia el foco del techo continúa de forma irrefrenable –el travelling se encuentra acompañado por un *zoom in* que da como resultado un vertiginoso giro de 360 grados en el ambiente- hasta que el aparato se introduce por completo en la luz de la bombilla. Esto propicia que la pantalla se vea saturada por una luz blanca la cual parpadea de forma estroboscópica para sumergir al espectador en un bucle visual que por momentos se torna físicamente insoportable. Nos descubrimos inmersos en un espacio decididamente onírico. Observamos fractales blanquecinos y masas nubosas los cuales evolucionan de forma intermitente mediante una serie de efectos computarizados que nos hacen pensar en una suerte de “marea etérea”. Estos mismos elementos se ven potenciados por un juego de parpadeos estroboscópicos que oscurecen de forma intermitente a la pantalla bajo distintos ritmos.

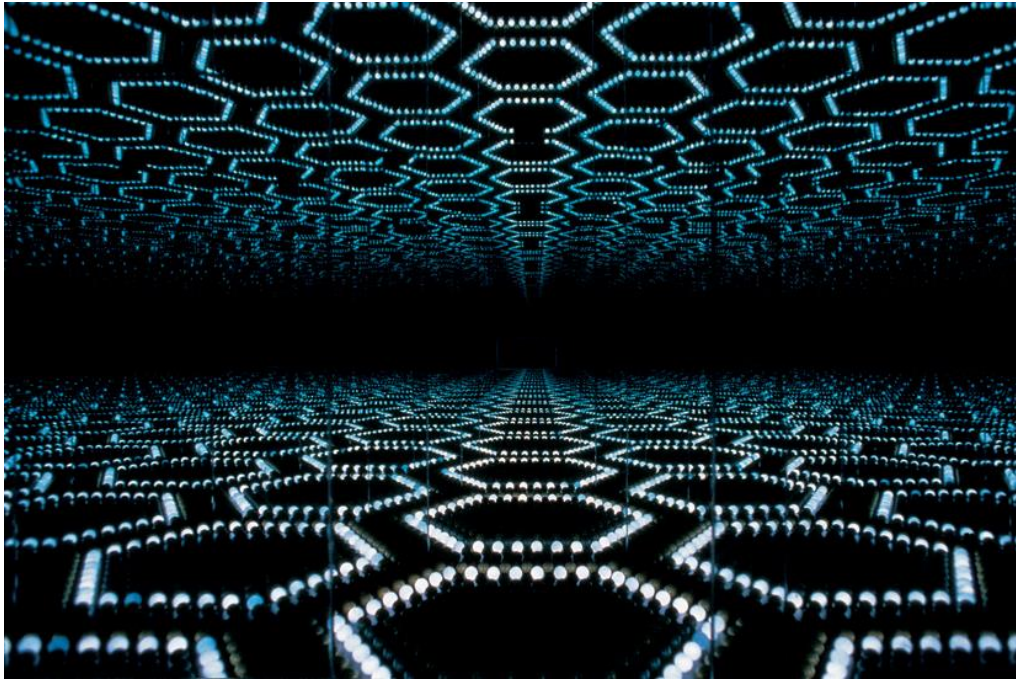
encuentran emparentadas por una organización formal que es sumamente socorrida por el arte psicodélico: el *loop*; es decir, patrones rítmicos que pretenden visibilizar una cadencia armónica particular.



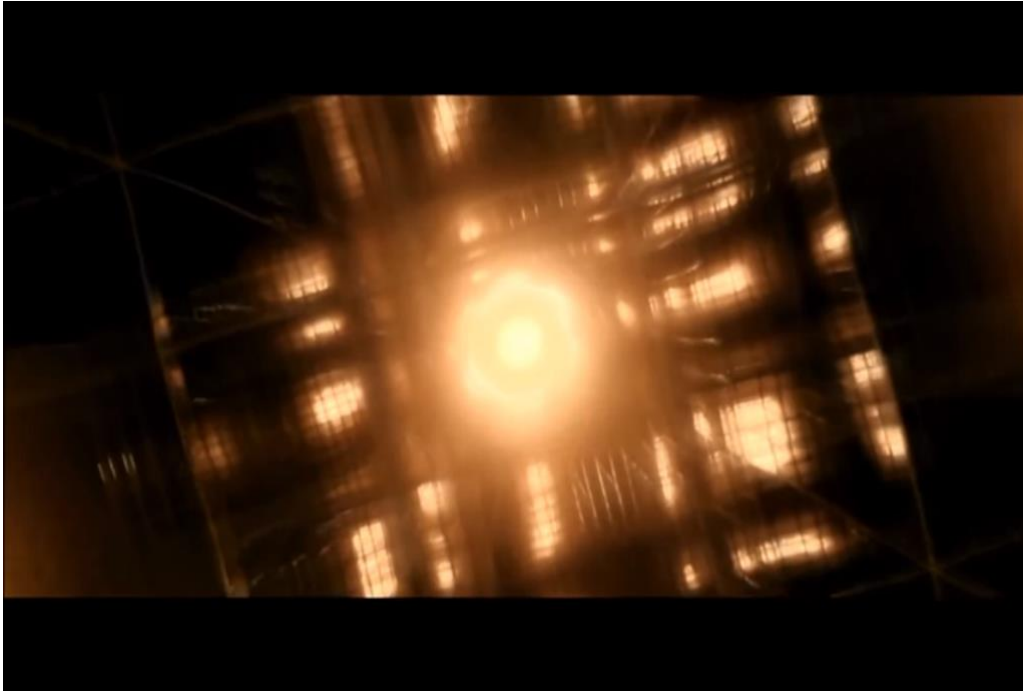
Enter the Void. (Gaspar Noé 2009).

Los intensos patrones luminosos de este segmento, así como su evidente violencia sensorial, son un intento por volver físicamente registrables los síntomas psicodélicos que se desprenden de la defunción física. La pantalla deja de ser una plataforma narrativa para convertirse en un legítimo estimulante que bien podría ser el preámbulo de un episodio epiléptico. El receptor acude a esta demostración de agresividad perceptiva no como un receptor desinteresado, sino como un auténtico conejillo de indias que recibe de forma directa una sobrecarga de estímulos que tiene por finalidad inflamar sus sentidos de forma casi dañina. Al igual que lo hace el DMT mediante sus funciones químicas, la estética de *Enter the Void* nos empuja hacia una experiencia extática que sublima nuestros órganos

receptivos con el fin de introducirnos en un estado de iluminación biológicamente registrable.



Infinity Mirrored Room. Yayoi Kusama, 1996.



Enter the Void. Gaspar Noé, 2009.

Según Leary, el segundo paso para la ascensión psicodélica —el primero se trata de la pérdida de los arraigos físicos- ocurre cuando la consciencia del individuo logra vislumbrar lo que él llama la “luz clara”; es decir, un momento de alumbramiento absoluto que representa la integración del ser a la totalidad del universo¹⁹. Esta etapa se ve representada a lo largo de esta secuencia mediante nuestra inmersión a la bombilla que pende del techo del baño; misma acción que pretende introducirnos en un estado de trascendencia construido de forma artificial.

Es necesario tomar en cuenta que, durante su florecimiento en los sesenta, la estética psicodélica era considerada por sus creadores como un legítimo inductor de estados extáticos. Es decir, un mecanismo formal que debía de ser capaz de insuflar los mismos

¹⁹ Timothy Leary, *La Experiencia Psicodélica. Un Manual basado en el Libro Tibetano de los Muertos*, (Londres: Kensington Publishing Corporation, 2000), 13.

síntomas que son propios de las experiencias alucinógenas. Su despliegue formal se trata de un legítimo intento por producir reacciones químicas en el receptor con el fin de hacerle alcanzar nuevas perspectivas sensoriales sin la necesidad de consumir sustancias. *Enter the Void* lleva esta inquietud a nuevos límites gracias a las propias particularidades subjetivas sobre las que se desarrolla el relato fílmico. La cinta instala al espectador en una susceptibilidad particular para ponerlo de cara a un bombardeo de estímulos que redobla sus potencias gracias a la sujeción propiciada por el lenguaje fílmico.

Después de que la cámara se introduce momentáneamente en la bombilla del techo –el lapso dura escasos segundos- el dispositivo desciende nuevamente a través de un zoom out y un posterior *tilt down* de 180 grados para mostrarnos el cuerpo sin vida de Óscar mediante un plano cenital. El dispositivo explora el cuerpo mediante un pausado *travelling* el cual pareciera mostrar un ánimo de terrible incredulidad. El sujeto –encarnado por la cámara- se observa a sí mismo en medio de un ejercicio dicotómico en el que cuerpo –objeto- y espíritu –sujeto- yacen separados pero, sin embargo, ocupan un mismo plano. Esta secuencia podría definirse como la concreción por excelencia de las inquietudes estéticas y discursivas de *Enter the Void*: la intersección mediante la cual el plano de la vida y la muerte se conectan gracias a una continuidad fílmica que une a ambos planos²⁰.

A lo largo de esta secuencia –misma que inicia con la entrada de Óscar al bar- observamos la presencia de una estilización psicodélica la cual yace latente tanto en el plano objetivo

²⁰ William Brown y David H. Fleming aseguran en su ensayo *Voiding Cinema: Subjectivity Beside Itself, or Unbecoming Cinema in Enter the Void* (137) que la “espacialización” del sujeto observada en *Enter the Void* supone la anulación de las dicotomías objetiva y subjetiva mediante una misma continuidad que conecta al mundo de lo físico con el de las ideas. Esta reflexión también está relacionada con las aproximaciones realizadas por Baudry en *Los Efectos Ideológicos Producidos por el Aparato de Base* (59) acerca de la “diferenciación negada” del formato cinematográfico. Según este autor, el dispositivo fílmico nos sumerge en una suerte de linealidad mecánica en la que los elementos diferenciados de la cotidianidad se ven englobados en una misma ilación.

como en el subjetivo. En primera instancia, la descubrimos configurada de forma mundana y palpable mediante la escenografía de “The Void” mientras que, dentro del plano de lo espiritual, la vemos referida a partir de las posibilidades estridentes de los efectos visuales computarizados.

Debemos de tomar en cuenta que, durante el transcurso de los años, el arte psicodélico se ha transformado en un código que refiere de forma clara a un estado particular que conecta al mundo material con el plano de las ideas. Su articulación –en la más clásica de sus formas- es un intento por brindarle un lenguaje identificable a una serie de síntomas que, en primera instancia, resultan inaprensibles debido a los procesos subjetivos que se desprenden de la propia percepción de cada individuo.

Especialistas como Rick Strassman aseveran que la molécula del DMT es un componente consustancial a la química humana. Sus mecanismos alucinatorios pueden estimularse a partir del consumo de enteógenos que propician su segregación química; sin embargo, su funcionamiento ocurre de forma natural durante ciertos procesos cruciales de la experiencia límite como son el nacimiento y la muerte²¹. La estética psicodélica puede definirse como la sintaxis a partir de la cual los procesos subjetivos de dichos eventos son explicados. Los síntomas alucinatorios que comunican a la vida y a la muerte logran visibilizarse a partir de una serie de patrones delirantes que han sido asimilados por la cultura popular como legítimos avistamientos de la experiencia límite.

Según autores como Maarten Coëgnarts y Peter Kravanja, la posibilidad del cine para situarnos en una experiencia plenamente sensorial depende en buena medida de la

²¹ Rick Strassman, *La Molécula del Espíritu*, (Vermont: Park Street Press, 2001), 55.

efectividad con la que éste es capaz de representar procesos de carácter subjetivo²². Aquellas experiencias plenamente abstractas, que parecerían imposibles de explicarse, se tornan aprensibles gracias a una serie de modelos análogos que las fijan mediante patrones formales. Tal es precisamente el caso de la estética de carácter psicodélico.

La transmutación de lo abstracto a lo palpable mediante el empleo de un código particular, convencionalmente aceptado como lo es la estética psicodélica, da como resultado una serie de figuraciones metafóricas que encarnan lo subjetivo para aprehenderlo en un nivel perceptivo que direcciona el sentido sensorial de la obra. Esto con la finalidad de que el receptor sea capaz de establecer cierto vínculo perceptivo con una experiencia —en este caso, la disolución física- que es desconocida para él.

Por supuesto, es evidente que para que estos mecanismos logren desplegar de forma óptima sus potencias sugestivas es necesario apelar a un ejercicio de observación ideal el cual potencie las capacidades introspectivas del formato cinematográfico. Debe de predominar una pasividad absoluta en la sala de cine que permita que la sensibilidad del espectador alcance sus máximas capacidades activas mientras que la motricidad permanece anulada. Al mismo tiempo, cabe resaltar que el cine psicodélico requiere de un observador ideal quien sea capaz de leer y traducir los códigos formales de su discurso.

El propio Leary asevera que las emociones lumínicas sólo son recomendables para aquellos individuos decididamente empáticos quienes son capaces de librarse de su egocentrismo para acceder a estados sensibles no convencionales. El consumo de este tipo de filmografía

²² Maarten Coëgnarts y Peter Kravanja, "Embodied Visual Meaning in Film", en *Embodied Cognition and Cinema*, edit. Maarten Coëgnarts y Peter Kravanja, (Bélgica: Lauven University Press, 2005), 63.

por parte de un espectador decididamente arraigado a los apegos cartesianos de la normalidad dará como resultado un irremediable fallo en la experiencia.

El estilo psicodélico de *Enter the Void* encuentra en el desarrollo espacio-tiempo de la narración a una de sus herramientas de sujeción más potentes. Esto debido principalmente a la serie de configuraciones que la imagen en movimiento permite con respecto a la ilación epistémica de aquello que llamamos “realidad diegética”. En nuestro objeto de estudio el montaje se convierte en un factor que problematiza las propias facultades sensoriales del discurso.

Durante los primeros 27 minutos de la cinta no observamos cortes que tengan alguna clase de función organizadora. Lo que vemos es una sola unidad de enormes proporciones la cual pretende instalarnos en un simulacro de realidad asimilada. Los pocos oscurecimientos, cortes o disolvencias que apreciamos tienen una finalidad sensorial y no ilativa; funcionan como rasgos corporales que están relacionados con la propia perspectiva subjetiva de la cámara. La muerte del protagonista rompe con la continuidad ininterrumpida que es propia del plano secuencia –y de la cotidianidad terrenal- mediante una serie de divisiones que fragmentan a la narración para prestarle una continuidad particular; sin embargo, estos mismos saltos temporales se encuentran relacionados con una finalidad sintomática además de la meramente narrativa. Los saltos en el tiempo –mismos que registran la niñez y adolescencia de Óscar, así como lo que ocurre tras su muerte- pretenden visibilizar las características de un estado omnipresente cuyo carácter aleatorio da pie a una serie de particularidades sensoriales que se encarnan en la propia conciencia del receptor²³.

²³ Es importante destacar que los recuerdos del protagonista siempre se nos presentan con Óscar dándole la espalda a la cámara, misma que se ubica en su nuca mediante un plano medio. Según Brown, esta

En el minuto 66 de nuestro objeto de estudio encontramos un ejemplo sumamente potente de dicho asunto. La secuencia se encuentra configurada en forma de un recuerdo que refiere a un acontecimiento que tuvo lugar poco después de que Linda llegara a Tokio. Tras una noche de excesos en un antro, Óscar y su hermana ingresan en lo que parece ser una tienda de adornos. Conforme los personajes se adentran en este espacio –una descarada puesta en escena psicodélica llena de luces, detalles estridentes y colores que nos remiten de manera directa a los modelos enunciativos propios de las instalaciones ideadas por artistas como Abdul Marti Klarwein, Lucas Samara y Verner Panton²⁴- observamos una serie de cortes directos que agilizan su desplazamiento a lo largo de este escenario. Estas divisiones nos hacen saltar escasos segundos en el tiempo para mostrarnos una perspectiva seccionada del espacio que nos impide organizar al entorno de forma cartesiana; mismo tipo de edición cuyo perfil psicológico nos remite directamente a Sergei Eisenstein y a su definición del “montaje de atracciones”:

La atracción (en nuestro diagnóstico del teatro), es todo momento agresivo en él, es decir, todo elemento que despierta en el espectador aquellos sentidos o aquella psicología que influencia sus sensaciones, todo elemento que pueda ser comprobado y matemáticamente calculado para producir ciertos choques emotivos en un orden adecuado dentro del conjunto; único medio mediante el cual se puede hacer perceptible la conclusión ideológica final. Esto determina básicamente los posibles principios de la construcción como «construcción activa» (del conjunto

modalidad podría definirse como una “perspectiva en segunda persona”, ya que se encuentra regida por un ánimo de “auto-percepción donde el personaje se asimila tanto como sujeto como objeto”. Es decir, hay una comunión entre los planos físicos y mentales. Por otra parte, los acontecimientos que son retratados tras la muerte del protagonista, así como las alucinaciones consecuentes, son abordados mediante una perspectiva flotante de la cámara que a menudo observa todo desde una posición en cenital.

²⁴ Tomemos en cuenta que las instalaciones desplegadas por estos artistas psicodélicos se trataban de espacios plenamente inmersivos los cuales pretendían introducir al espectador en ambientes que alteraban de forma rotunda las lógicas cartesianas que son consustanciales a la distribución espacial convencional. Esto no sólo a partir de una agudización de la forma, sino también mediante la estructuración de escenarios plenamente envolventes que estimulaban los sentidos del espectador al introducirlo de forma directa en una realidad fantástica.

de la producción). En vez de ser un «reflejo estático» de un acontecimiento, con todas las posibilidades de actividad encerradas en los límites de la acción lógica del acontecimiento, avanzamos a un nuevo plano: el libre montaje de atracciones independientes (dentro de la composición determinada y los lazos argumentales que mantienen unidos los actos de influencia) arbitrariamente escogidos; todo con el propósito de establecer ciertos efectos temáticos finales: esto es el montaje de atracciones.²⁵

A lo largo del montaje de la cinta nos encontramos con una agudización de los atributos formales de la imagen que se gesta a partir de la propia longitud de las unidades –tomas– que son seccionadas durante la edición. Es decir, los atributos visuales adquieren una “gradación” particular a través de los patrones que coordinan cada una de las tomas. Gracias a estas particularidades visuales, el espectador se introduce en una dimensión emotiva específica. La organización de las tomas acrecienta el impacto visual de la escenografía psicodélica mediante un “lirismo” sintáctico que pone en conflicto al ritmo de los cortes con la propia composición de la imagen. Esto da como resultado una unidad pictórica que sublima las capacidades sugestivas de la forma psicodélica.



Enter the Void. Gaspar Noé, 2009.

²⁵ Sergei Eisenstein, “El montaje de atracciones” (1923), en *El Sentido del cine*, (Madrid: Siglo XXI, 1999), 169.

Al mismo tiempo, el montaje de esta secuencia –y del resto de los segmentos que presentan divisiones en su estructura- responde a la concreción de un espacio emotivo a partir de la gradación de cada una de las tomas.

Debemos recordar que buena parte de la efectividad sensorial del arte psicodélico recae en la serie de construcciones cromáticas que son características de sus modelos de representación. Estos mecanismos gráficos pretenden causar una sensación de asombro similar a la de la categoría de lo sublime. Extraen al espectador de la seguridad de la lógica cartesiana mediante un despliegue delirante que ataca sus sentidos para instalarlo en un nuevo nivel de algidez sensible donde su psique accede a cierta ilusión de trascendencia. Este impacto perceptivo se encuentra relacionado de forma estrecha con las propias facultades de la abstracción; mismo modelo que nos remite a un sentimiento “oceánico” en el que las clasificaciones que rigen al plano físico se ven puestas en duda para remontarnos a aquellos estadios mentales tempranos en los que el mundo se presiente como una unidad imposible de organizar ²⁶. La aproximación que la cámara hace con respecto a la puesta en escena de esta secuencia –que tanto recuerda a la instalación psicodélica de los sesenta- no cuenta con la libertad a la que podríamos acceder durante una visita a un museo o una exposición. Nuestra visión es encaminada de forma sesgada por el dispositivo fílmico con el fin de denotar rasgos específicos que acrecientan el carácter envolvente del espacio. Al mismo tiempo, el montaje multiplica las perspectivas que pudiéramos obtener de la instalación con el fin de extraviarnos en una sensación de vastedad en la que el decorado psicodélico nos supera cognitivamente sin que seamos capaces de ordenarlo a partir de la perspectiva dominante y autoritaria que es consustancial al propio acto del ver. Los cortes a

²⁶ Jamil Abuchaum, *La sublimación y otros ensayos*, (Buenos Aires: Editorial de Belgrano, 1983), 194.

través de los cuales se nos presentan las distintas caras del escenario nos impiden configurarlo. Cada toma nos ofrece distintas áreas del espacio que parecieran no tener relación entre sí. No somos capaces de organizar al espacio estético igual que lo haríamos en una sala de exposición, ya que en dicho escenario tenemos la capacidad –aquella que nos salva a último minuto de una inmersión definitiva- de controlar nuestra propia mirada. El sentimiento oceánico nos devora de forma total. Una de las aspiraciones más ambiciosas de la estética psicodélica –la de concretar una sensación de finitud incontrolable que disuelva nuestra propia percepción física para integrarnos a una unidad cósmica²⁷- se ve concretada gracias a las capacidades ilusionistas del montaje fílmico; mismas que nos obligan a sumergirnos en un bucle visual del que parece no haber salida tangible.

Esta secuencia es sólo un ejemplo de esa recurrencia con la que, a lo largo de la cinta, el montaje se distingue como un catalizador perceptivo que pretende redoblar las capacidades sugestivas de la forma psicodélica; misma que se presenta, tanto mediante el tratamiento delirante de las locaciones, como a través de efectos visuales computarizados. A partir de una edición de tintes barrocos, Gaspar Noé pretende abrir un canal de acceso para el mundo invisible de las ideas, misma inquietud que parece coincidir irremediabilmente con la definición que Eisenstein ofrece del “montaje de las atracciones”. Sin embargo, un estudio más general de la narración de la cinta nos obliga a cuestionarnos si su montaje no demanda el surgimiento de nuevas acepciones clasificatorias que expliquen de forma más completa sus particularidades sensoriales y estéticas. Esto debido a las condiciones únicas sobre las que se desarrolla la narración de *Enter the Void*, mismas que vienen a problematizar las nociones clásicas que se tienen acerca de la edición fílmica.

²⁷ Daniel Pinchbeck, “Embracing the Archaic”, en *Psychedelic: optical and visionary art since the 1960s*, edit. David S. Rubin, (Texas: San Antonio Museum of Art, 2000), 52.

Ya anteriormente hemos descrito –a través de una secuencia en particular- la forma en que el montaje de la cinta ayuda a agudizar las propias facultades líricas propuestas por la forma psicodélica; sin embargo, es evidente que, en un sentido amplio, la edición de *Enter the Void* funciona como una compleja estructura que reflexiona acerca de los conductos neurofisiológicos que complejizan a la propia existencia humana.

A pesar del carácter innovador del montaje de nuestro objeto de estudio, es necesario precisar que sus modelos de edición son realmente una redirección de los modelos narrativos tradicionales. Al igual que lo hiciera en su momento D. W. Griffith con *The Birth of a Nation* (1915) o *Intolerance* (1916), Noé propone un empleo de la edición cuyos saltos, tanto espaciales como temporales, responden a la finalidad de construir un estado dramático particular. Las múltiples fragmentaciones coordinadas por el director norteamericano a lo largo de estas cintas son célebres gracias a esa homogeneidad con la que son capaces de conjuntarse para construir una macro-analogía la cual logra comunicar un mensaje particular acerca del acontecer humano y de las complejidades que son consustanciales a él. Misma pretensión que, evidentemente, se encuentra relacionada con los procesos emotivos de nuestro objeto de estudio ya que, si bien Griffith se vale de la movilidad omnisciente de la edición fílmica para ensamblar una codificación emocional relacionada con las ambivalencias de la existencia humana, Noé empuja esta pretensión a una nueva escala al cultivar un tipo de montaje que podríamos llamar “biológico”.

El montaje de *Enter the Void* estructura un panorama narrativo el cual nos otorga un perfil “no lateral” de los protagonistas; sin embargo, también se da a la tarea de recrear un estado cognitivo particular el cual imita, a través de las condiciones de la edición, los propios modelos inconscientes mediante los cuales funciona la memoria humana. Esto mediante

una colección de eventos, recuerdos y alucinaciones la cual se encuentra ordenada de forma aleatoria debido a la propia ruptura psíquica que el protagonista experimenta después de su muerte. Es a partir de este acontecimiento que el montaje se da a la tarea de transformarse en una forma de consciencia que visibiliza los conductos mentales que son consustanciales tanto al viaje psicodélico como a la muerte.

Por una parte, nos topamos con un modelo de agenciamiento en segunda persona el cual despliega tres niveles de visualización: las acciones físicas vividas por el protagonista –este último siempre dándonos la espalda-, el espíritu de éste como testigo y nosotros mismos – los receptores- como un último espectador. Dicha situación da como resultado un experimento tricotómico introspectivo que nos obliga a asimilarnos como los testigos trascendentales de una vida con la que establecemos un poderoso lazo emotivo. Este modelo de agenciamiento adquiere enorme importancia si tomamos en cuenta que un síntoma preponderante de la experiencia psicodélica es aquella sensación de “desdoblamiento” que permite a la psique humana desentenderse de sus egocentrismos físicos para aspirar a una perspectiva omnisciente del espacio y el tiempo.

Por otra parte, los eventos que registran lo que ocurre después de la muerte de Óscar son presentados a partir de un plano secuencia omnisciente –la cámara, en su papel de “espíritu/testigo” generalmente se posiciona en un plano cenital mediante una mirada flotante con grúa- el cual pretende emular la sensación de cohesión perpetua que es propia de aquellas experiencias trascendentales a través de las cuales el usuario psicodélico puede acceder a una perspectiva global del mundo actual que le rodea. Sin embargo, a pesar de la sensación de continuidad ilimitada que dicho modelo podría suponer, los desplazamientos espaciales que tienen lugar a lo largo de su desarrollo fragmentan a la narración en distintos

“capítulos” –podemos ver, de forma intrincada, el destino de Linda, Álex, Víctor y otros personajes allegados a Óscar- con el fin de crear un mosaico de situaciones que deja al descubierto las distintas latencias que componen a un contexto humano en particular. Este rasgo recuerda a Griffith en gran medida gracias a una omnisciencia narrativa la cual, al igual que sucede en trabajos como *The Birth of a Nation*, pretende darnos una perspectiva globalizante y metafórica acerca de los eventos que giran alrededor de un determinado grupo de individuos.

Recordemos que la experiencia psicodélica propiciada por el consumo ritual del DMT se caracteriza por ser un proceso de introspección extrema en el que el sujeto es capaz de acceder a una perspectiva totalizadora –no lineal- de su propia biografía; mismo evento que genera un proceso de aprendizaje en el que el usuario adquiere madurez psíquica así como una noción de su papel frente a la Naturaleza. El montaje de *Enter the Void* reproduce este tipo de experiencia al presentarnos un despliegue cronológico el cual, gracias a su propia condición aleatoria, nos permite obtener una noción mucho más profunda y global acerca de los sucesos que condicionaron el destino del protagonista. Al comunicar al presente y al pasado de forma inmediata e intempestivamente agresiva, Noé despliega una reflexión sumamente potente acerca de las normas causa y efecto que rigen a la existencia humana y que nos encaminan hacia un fin particular.

El montaje opera de forma homóloga a la consciencia humana mediante distintos saltos episódicos los cuales son un intento por visibilizar las asociaciones de la psique fracturada del protagonista; mismo experimento que no se limita a una mera recreación visual, sino que nos sitúa en una sujeción dramática particular con el fin de que asimilemos las vivencias de Óscar como una prótesis fenomenal de nuestra propia experiencia. Mismo

ejercicio que nos remite en gran medida a la *Citizen Kane* (1941) de Orson Welles debido a su discontinuidad, misma que, valiéndose de un uso intensivo del flashback, nos ofrece una reflexión sumamente compleja acerca de los eventos y perspectivas que dan forma a la biografía humana.

Tanto en la cinta de Welles como en la de Noé, las regresiones comienzan una vez que el protagonista ha perecido. Ambas cintas se diferencian entre sí por el método a través del cual se gestan sus respectivos saltos al pasado. Mientras que en *Kane* acudimos a una reconstrucción sesgada por el perspectivismo testimonial de los personajes quienes fueron allegados al protagonista, en *Enter the Void* es la propia psique del personaje principal la que propicia la regresión; sin embargo, ambas narraciones se encuentran emparentadas por un ánimo de indefinición que deja en claro que la personalidad humana es un asunto tremendamente complejo e imposible de definir de forma conclusiva. Esto se ve reforzado en *Enter the Void* mediante una perspectiva que nos impide ver el rostro de Óscar a lo largo de sus recuerdos. Al encontrarnos privados de los rasgos emocionales del protagonista, la percepción que tenemos de él depende de los personajes con los que interactúa, mismos agentes que nos ofrecen un retrato particular del sujeto así como de su impacto en el mundo.

Al igual que *Citizen Kane*, *Enter the Void* propone una capitulación biográfica metanarrativa la cual deja expuesta la polivalencia e incertidumbre que es inherente a la propia existencia humana y a los lazos afectivos que se gestan a lo largo de ella. La primera lo hace mediante una gama de recursos cronísticos que, por su potencia dramática, se transformarían con el paso de los años en un punto clave del lenguaje fílmico institucional mientras que la segunda se vale de un agenciamiento introspectivo que visibiliza las

multiplicidades emotivas a partir de las cuales el sujeto es percibido por el resto de sus semejantes. Por otra parte, la potencia sugestiva del montaje “biológico” de *Enter the Void* le debe bastante al estilo de Welles en la medida en que ambos logran construir un espacio sensorial de carácter subjetivo.

Altamente reconocidas son aquellas secuencias de *Citizen Kane* en las que, mediante una breve elipsis, el montaje resume grandes cantidades de tiempo en escasos segundos. Esto no sólo para economizar la narración, sino también para estructurar una temporalidad que introduce al receptor en una tensión cognitiva particular. Secuencias como aquella en la que acudimos al fracaso de Susan Alexander como cantante presentan un montaje plenamente rítmico y sensorialmente agresivo el cual nos calza en un estado sensible particular que encarna en el espectador un ánimo de angustia casi onírica. A lo largo de este segmento vemos una intrincada sucesión de tomas unidas por varios cortes –Susan Alexander cantando, su profesor con semblante severo, titulares de periódicos que siguen la trayectoria de la artista, el rostro inquisitivo del propio Kane y una bombilla la cual funge como metáfora definitiva del agotamiento humano- cuya contraposición da como resultado la concreción de un ánimo casi onírico que resume de forma explícita pero también metafórica un evento sumamente importante para la narración. La violencia de este lapso se ve remarcada por el propio dinamismo del montaje, mismo que se encuentra esquematizado de forma maquinal mediante una serie de cortes rítmicos y tajantes que confieren un ánimo de inhumana tortura al segmento.

Al igual que Welles, aunque bajo sus propios términos estéticos, Noé también ordena y sintetiza grandes masas de tiempo mediante un montaje el cual no sólo funciona como agente narrador, sino también como un marcador sensorial el cual pretende contagiar

legítimas sensaciones físicas²⁸; misma situación que se encuentra irremediabilmente ligada a las latencias de carácter psicodélico de *Enter the Void*.

La visibilidad y la emulación de los procesos del cosmos es uno de los síntomas característicos de la experiencia psicodélica. Múltiples autores coinciden en que el consumo de enteógenos como la Ayahuasca permite a los usuarios “calzarse” en un nivel perceptivo particular que vuelve visibles los pulsos y latencias que yacen ocultos bajo la superficie de lo cotidiano. La experiencia psicodélica permite a los individuos la posibilidad de concebir a su entorno como un organismo viviente cuya existencia se traduce en patrones de carácter rítmico. El montaje “biológico” de *Enter the Void* emula estos síntomas trascendentales mediante un empleo de la edición que pone especial énfasis en la duración de cada segmento.

No es gratuito que, durante aquellas secuencias que involucran situaciones placenteras –los recuerdos que muestran a Óscar y Linda descansando en el pasto son un buen ejemplo-, la duración de las tomas sea sumamente larga. En cambio, aquellas secuencias que involucran descontrol y caos –las memorias que tienen lugar en los clubes nocturnos, con música tecno y patrones lumínicos estructurados en forma de loops son un buen ejemplo- muestran una gran cantidad de cortes directos los cuales, desarrollándose de forma intermitente y rítmica, parecieran emular la respiración acelerada que es propia de la alteración química. .

²⁸ Fernando Morales Morante (*Montaje Audiovisual: Teoría, técnica y métodos de control*, 220) asevera que el enfoque cognitivista en el cine debe de poner especial atención en la pertinencia de distintos “indicadores” capaces de “medir” el impacto neurofisiológico que el montaje tiene en los receptores. Según este autor, el montaje opera directamente sobre distintas funciones biológicas del receptor como son el ritmo cardíaco, la presión arterial, la respuesta galvánica y la dilatación pupilar.

Gaspar Noé transforma al montaje en una estructura viviente que responde con alta fidelidad a las repercusiones sensoriales producidas por experiencias límite como son la muerte; mismo atributo que permite al espectador verse envuelto por una estructura perceptiva que le orilla a establecer una relación casi vivencial con la estilización psicodélica presentada a lo largo de la cinta. La edición de *Enter the Void* puede definirse como un cuerpo artificial al que somos capaces de vincularnos con el fin de encarnar sensaciones reveladoras.

Conclusiones

Enter the Void propone una apropiación de la estética psicodélica de los sesenta que no se limita a aspectos meramente formales; sino que también apela a la reconfiguración del lenguaje fílmico mediante un conjunto de mecanismos perceptuales, enunciadores y sensoriales que tratan de emular los estados alterados de la conciencia. Por supuesto, este logro no ocurre de forma espontánea, ya que su efectividad se encuentra fuertemente apoyada en la adopción –y posterior reestructuración- de una serie de modelos fílmicos clásicos los cuales, durante más de un siglo, han hecho del discurso cinematográfico una herramienta capaz de calzar al espectador en una susceptibilidad cognitiva específica.

Las especificidades sobre las que opera el lenguaje fílmico de *Enter the Void* permiten a la estética psicodélica adquirir una nueva potencialidad que se afianza en la propia corporalidad del receptor con el fin de volver aún más sugestiva la experiencia de carácter delirante.

En nuestro objeto de estudio, el formato fílmico se transforma en un simulador de experiencias que concreta una de las aspiraciones más ambiciosas del arte psicodélico de

los sesenta: la estructuración de una plataforma artística decididamente permeable y universal la cual permite irrigar entre la sociedad normalizada las riquezas introspectivas y transgresoras que son propias de las percepciones de índole alucinógena. Mismo fenómeno que expande las contundencias semánticas características de la estética psicodélica mediante una sujeción virtualizante que suspende esas certezas hegemónicas que son propias del acto del mirar.

Durante décadas los artistas de vena psicodélica han planteado la concreción de una serie de plataformas perceptivas que, en la medida de lo posible, pretenden funcionar como legítimos estimulantes psíquicos. Las potencias químicas de las sustancias alucinógenas son emuladas a partir de formas estéticas que adentran al receptor en una experiencia casi tangible. Sin embargo, la mayoría de estos simulacros dependen de una serie de formatos de exhibición que difícilmente logran volver borrosos los límites entre espectador y obra. Esto debido principalmente a que lo subjetivo y lo objetivo se encuentran irremediabilmente distanciados por una serie de regulaciones tanto espaciales como corporales que impiden que la inmersión se concrete de forma total.

Es aquí donde las capacidades sugestivas del formato fílmico –que desde sus orígenes han resaltado como efectivos catalizadores perceptivos- se transforman en herramientas cognitivas que son capaces de introducir al espectador en un enfrascamiento que, por momentos, logra concretar una potente experiencia afectiva. Mismo fenómeno que, dentro de las especificidades discursivas de nuestro objeto de estudio, permite el despliegue de una realidad sensorialmente asimilable en la que espíritu y materia se ven cohesionados en una misma unidad.

Al mismo tiempo, podemos definir a *Enter the Void* como una suerte de “experiencia límite” dentro del formato fílmico que problematiza las capacidades sugestivas del medio audiovisual para proponer una construcción plenamente inmersiva que rompe con las barreras que anteriormente habían supuesto una distancia entre receptor y obra. Mismo mecanismo que se torna particularmente importante en una era digital en la que el cine de carácter “tradicional” podría considerarse “estéril” frente a propuestas cada vez más agresivas como son los escenarios envolventes supuestos por la realidad virtual. Obras como *Carne y Arena* (2017) de Alejandro González Iñárritu ó *6 x 9* (2016) de *The Guardian* han demostrado la capacidad de agenciamiento de la realidad virtual; misma potencia que, en ambas producciones, hace de la experiencia audiovisual una herramienta capaz de construir ambientes decididamente impactantes. Sin embargo, el éxito de estos mecanismos discursivos aún depende de una serie de factores instrumentales que limitan su complejidad narrativa y difusión popular. En cambio, *Enter the Void* se apropia de un modelo de irrigación ideológica que durante los últimos cien años ha permanecido casi intacto –el formato de la sala de cine, la oscuridad y la pantalla son elementos que tanto por su rentabilidad como por sus condiciones excepcionales no han podido ser reemplazados- para fomentar una experimentación técnica y enunciativa que no sólo simula de forma convincente una realidad específica, sino que también ofrece una reflexión acerca de las propias capacidades sensoriales del cine.

Enter the Void es una muestra de lo que el formato fílmico es capaz de proponer a través de los nuevos modelos transmedia; misma situación que coincide con el arribo de una “nueva oleada psicodélica” –incentivada por sustancias como el DMT- la cual descubre en las

innovadoras posibilidades inmersivas del dispositivo cinematográfico a la plataforma idónea para su dispersión.

Fuentes consultadas

- Abuchaum, Jamil. *La sublimación y otros ensayos*. Buenos Aires: Editorial de Belgrano, 1983.
- Aguirre Martínez, José Carlos. *De la Psicodelia a la Nueva Cultura Enteogénica*. España: Amargord, 2007.
- Baudry, Jean-Louis. "Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base", en *Lenguajes*, año 1, no. 2, diciembre de 1974.
- Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones Rialp, S.A., 1990.
- Bordwell, David y Kristin Thompson *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1995.
- Brown, William. "Voiding Cinema: Subjectivity Beside Itself, or Unbecoming Cinema in Enter the Void", en *Film-Philosophy*, año 1, no. 19, diciembre de 2015.
- Collado Arpía, Manuel. *De la Psicodelia a las Cortinas del Siglo XXI*. Madrid: Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2012.
- Deleuze, Gilles. *La Imagen-Movimiento. Estudios sobre Cine I*. México: Paidós, 1983.
- Deleuze, Gilles. "¿Qué es un dispositivo?" (1988), en *Michel Foucault Filósofo*, Ed. Gedisa, 1990.
- Diederichsen, Diedrich. *Psicodelia y Ready-Made*. Buenos Aires: Hidalgo, 2010.
- Eisenstein, Sergei. *La Forma del Cine*. México: Siglo Veintiuno, 1999.

- Eisenstein, Sergei. “El montaje de atracciones” (1923), en *El Sentido del cine*, Madrid: Siglo XXI, 1999.
- Filinch, María Isabel. *Enunciación*. Buenos Aires: Eudeba, 1998.
- Grunenberg, Christoph (edit). *Summer of love: art of the psychedelic era*. Londres: Tate, 2005.
- Hillman, James. “El corazón de la belleza” en *El Pensamiento del Corazón*. Madrid: Siruela, 1999.
- Kiss, Miklós. “The Impact of Image Schemas on Narrative Form”, en *Embodied Cognition and Cinema*. editado por Maarten Coëhnarts y Peter Kravanja. Lauven University Press. Bélgica, 2005.
- La Ferla, Jorge. *Cine (y) Digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires: Manantial, 2014.
- Leary, Timothy. *La Experiencia Psicodélica. Un Manual basado en el Libro Tibetano de los Muertos*. Londres: Kensington Publishing Corporation, 2000.
- Lindblom, Jon. *The Cognitive Import of Contemporary Cinema: Deviant Phenomenal Models in Gaspar Noé’s Enter the Void*. 2014.
- Liptay, Fabienne y Burcu Dogramaci. *Immersion in the Visual Arts and Media*. Nueva York: Brill, 2015
- Machado, Arlindo. *El Sujeto en la Pantalla*. Barcelona: Gedisa, 2009.
- Machado, Arlindo. *El Paisaje Mediático: sobre el Desafío de las Poéticas Tecnológicas*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 2000.
- Martin, Marcel. *El Lenguaje del Cine*. Barcelona: Gedisa, 2002.
- Meecham, Pam y Jullie Sheldon. *Modern Art a Critical Introduction*. Nueva York: Psychology Press, 2000.

- Munsterberg, Hugo. *The Photoplay: a Psychological Study*. New York: D. Appleton and Company, 1916.
- Munsterberg, Hugo. *Psychology: general and applied*. New York: D. Appleton, 1915.
- Oroc, James. *The New Psychedelic Revolution: the Genesis of the Visionary Age*. Nueva York: Park Strret Press, 2018.
- Powell, Ana. *Deleuze, Altered States and Films*. Edimburgo: Universidad de Edimburgo, 2007.
- Rodowick, D.N. *The Virtual Life of Film*. Massachusetts: Harvard University Press, 2007.
- Rubin, David. S. (edit). *Psychedelic: Optical and Visionary Art since the 1960s*. Texas: Universidad de San Antonio, 2010.
- Sambhava, Padma. *El Libro Tibetano de los Muertos*. Barcelona: Kairós, 2009.
- Strassman, Rick. *DMT: la Molécula del Espíritu. España*: Inner Traditions International, 2016.
- Varios. *Espejos Sagrados: el Arte Visionario de Alex Grey*. Buenos Aires: Inner Traditions, 1993.
- Varios. *The Psychedelic Experience*. USA: Citadel, 2010.
- Xavier, Ismail. *El Discurso Cinematográfico: la Opacidad y la Transparencia*. Buenos Aires: Manantial, 2008.