



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

EL SURREALISMO EN EL SIGLO XXI A TRAVÉS DEL DISEÑO CONCEPTUAL
DE UNA INSTALACIÓN DE CINE POESÍA
COMO MEDIO DE VISIÓN CRÍTICA DE LA SOCIEDAD.
UN DISCURSO PERSUASIVO PARA EL ESPECTADOR

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
CHRISTIAN OMAR PACHECO CÁMARA

DIRECTOR DE TESIS
Dr. Manuel Elías López Monroy
(Fad)

Sinodales
Dr. Víctor Fernando Zamora Águila
(Fad)
Dr. Horacio Castrejón Galván
(Fad)
Dra. Iliana del Carmen Ortega Vaca
(Fad)
Mtra. Miren Piña Vázquez
(Fad)

Ciudad de México, diciembre de 2018.



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

A mis padres y hermanos por siempre creer en mí.

A los maestros en la Academia que guiaron mi camino.

A mis amigos, en especial a Axel por su apoyo.

To Michael, Guy & Kathy, my surreal friends & guardians.

*Thank you Jill & Nick for your wonderful library, the Jenny Lind, the Old Peculiar,
the Electric Palace aaannddd Hastings.*

Thank you Shelly, Nick & Todd for London, Streatham Hill & all the yummy food. ¡Cheers!

*And finally, but above all, thank you Jessi for being my partner, my friend,
my accomplice during this tough adventure
in Mexico City and across the pond.*

Gracias por todo tu apoyo para la realización de la pieza artística,

por tu fe en mí,

por tu paciencia,

por tus ánimos,

'for your terrible (lovely) laugh'

y por todo el tiempo que te robé pensando en mí.

Gracias Luna y Sandía.

¡Fuerza y felicidad!

I 23rd U

to Chris & Jessi
for the next Mexican Revolution
Michael December

*The Dedalus Book
of Surrealism 2*

2015.
London
UK.

Hamrosmith

(The Myth of the World)

ÍNDICE

Introducción.....I

Capítulo 1. Surrealismo: una revalorización de ideas

1.1 Contexto histórico, sociocultural y tecnológico.....	1
1.1.1 La Primera Guerra Mundial.....	1
1.1.1.1 Breton y la reminiscencia de la guerra.....	3
1.1.2 Innovación científica del siglo XX: el psicoanálisis.....	4
1.1.2.1 Breton y Freud. Visiones particulares.....	5
1.1.3 Innovación tecnológica del siglo XX: el cinematógrafo.....	8
1.2 El fondo del surrealismo / Parte I. Declaraciones:	
Valores artísticos, sociales y políticos.....	9
1.2.1 Introducción a la Revolución Surrealista. Diciembre, 1924.....	10
1.2.2 Declaración del 27 de enero. 1925.....	11
1.2.3 Dialéctica de la dialéctica: un mensaje dirigido al movimiento surrealista internacional. 1945.....	12
1.2.4 La plataforma de Praga. 1968.....	14
1.2.5 Lo posible contra la corriente. Septiembre, 1969.....	18
1.2.6 Veinte años de la plataforma de Praga. 1987.....	19
1.3 El fondo del surrealismo / Parte II.	
Los temas, motivos y exploraciones de la psique humana.....	21
1.3.1 Lo maravilloso.....	21
1.3.2 El azar objetivo.....	23
1.3.3 Identidad: Yo y el otro.....	25
1.3.4 El <i>amour fou</i>	28
1.3.5 Lo siniestro.....	29
1.4 La forma del surrealismo.....	30
1.4.1 La poesía como medio expresivo.....	30
1.4.2 Las tareas del arte y la poesía.....	32
1.4.2.1 El artista como científico del diseño.....	35
1.5 Trascendencia del surrealismo.....	37
1.5.1 Por un Arte Revolucionario Independiente.....	40
1.5.2 Situación política, social y tecnológica en el siglo XXI.	
El retorno de las dictaduras.....	42
1.5.2.1 La imagen en la esfera pública: surrealismo y comunicación.....	44

Capítulo 2. Cine: un medio para la Poesía

2.1 El Cine y la vanguardia artística. Contexto sociocultural.....	51
2.1.1 Cine como arte. Aportaciones en la sociedad.....	52
2.1.2 La fuerza social del cine: enajenación o factor de cambio.....	55
2.2 La Narratología cinematográfica. Valoración y contexto.....	58
2.2.1 El modelo narrativo clásico hollywoodense.....	59

2.2.2	La No-narrativa.....	60
2.2.2.1	Cine poesía vs. Cine prosa.....	64
2.3	El espectador de la obra cinematográfica. Valoración y contexto.....	67
2.3.1	La identificación.....	69
2.4	La visión del surrealismo ante el medio cinematográfico. Contexto.....	71
2.4.1	Manifiesto Surrealista sobre el Cine. Valoración y propuesta.....	74
2.4.1.1.A	Concepción de Cine poesía: Epstein y la fotogenia / Cocteau y la forma.....	75
2.4.1.1.B	Realización: Bresson y el encuentro / Brakhage y la dimensión de la memoria.....	77
2.4.1.1.C	Montaje: Tarkovski y la lógica del pensamiento.	80
2.4.1.2	El espectador activo.....	82
2.4.1.2.A	Fassbinder. Liberar la mente.....	83
2.4.1.2.B	Eisenstein y la experiencia espectral.....	84
2.4.1.2.C	Tarkovski y la conversación audiovisual.....	87
2.4.2	Surrealismo a través de cine-poesía: Dos casos de estudio.....	89
2.4.2.1	Primera mitad del siglo XX: Luis Buñuel y la provocación a través del <i>amour fou</i> . Repercusión social del surrealismo.....	89
2.4.2.2	Segunda mitad del siglo XX: David Lynch y lo <i>unheimlich</i> . Repercusión psicológica del surrealismo.....	96
2.5	La vanguardia absorbida por la Industria.....	104

Capítulo 3. Instalación: espacio para la sinestesia

3.1	Distintos entornos de proyección.....	109
3.2	La imagen centrífuga.....	109
3.2.1	Espectador y el espacio textual.....	111
3.3	La percepción del espacio.....	113
3.3.1	El relato en el espacio.....	114
3.3.1.1	El espacio expositivo.....	115
3.3.1.2	La puesta en escena.....	115
3.4	La Instalación. Contexto.	
	Las vanguardias retomadas en los años sesenta.....	116
3.4.1	El video-arte y las segundas vanguardias.....	118
3.4.2	El dispositivo de la instalación.....	121
3.4.2.1	Sobre el tamaño de las imágenes en el dispositivo.....	123
3.4.2.2	La percepción figura/fondo en la instalación.....	124
3.4.2.3	El factor tiempo.....	124
3.4.3	El dispositivo de la instalación cinemática.....	125
3.4.3.1	La hipertextualidad como forma del dispositivo. Contexto.....	129
3.4.3.1.A	Principios no-lineales.....	130
3.4.3.2	Relación: imagen en movimiento / espacio expositivo / espectador.....	131

Capítulo 4. Surrealismo en el siglo XXI: Diseño de la Instalación de Cine Poesía

4.1	Introducción a la re-evolución del proyecto.....	137
4.1.1	El diseño de la obra como sistema abierto.....	138
4.1.2	El nivel de representación elegido. Escalas de Iconicidad.....	140
4.1.2.1	La imagen luz.....	142
4.1.2.2	El Espacio inconcreto.....	143
4.1.2.3	Efecto de realidad y efecto de lo real.....	144
4.1.2.3.A	La ilusión.....	145
4.1.2.3.B	Consideración sobre el realismo.....	146
4.1.3	Método artístico a través de la síntesis dialéctica: azar objetivo y método estructural.....	147
4.1.3.1	El azar visto de manera objetiva.....	147
4.1.3.2	Creación desde el análisis.....	148
4.2	La instalación de cine poesía. Parte I. El dispositivo cinematográfico. Diseño conceptual del filme.....	148
4.2.1	La estructura del filme.....	150
4.2.2	Guión. El azar objetivo en la escritura colectiva de la imagen a través del método Buñuel- Dalí.....	151
4.2.2.1	Análisis de la mirada. Escoptofilia. El voyeur masculino.....	153
4.2.3	Realización. Lo maravilloso en la locación encontrada.....	153
4.2.3.1	La manera de presentar los sueños y la memoria.....	154
4.2.4	El montaje es conflicto.....	155
4.2.4.1	El contrapunto.....	156
4.2.4.2	El ritmo.....	158
	<i>Imágenes. La pieza fílmica de cine poesía.....</i>	160
4.3	La instalación de cine poesía. Parte II. El dispositivo instalación. Diseño conceptual de la instalación.....	166
4.3.1	Sistema interactivo /Grados de simulación / Contexto.....	168
4.3.2	Tiempo en la instalación / La composición temporal.....	172
4.3.3	Fundamentación del espacio: Sala de T.V. del Soldado-Dictador. El lugar de realización.....	173
4.3.3.1	La Realidad Figurativa.....	174
4.3.3.2	El poder del centro.....	178
4.3.3.3	Arte y Percepción Visual.....	181
4.3.3.4	Gramática del Arte.....	185
4.3.4	Guión técnico. Material. Diagrama de flujo / Secuencia / Numerología.....	189
4.4	Bitácora del primer modelo de la Instalación Cinemática de Cine Poesía.....	191

Imágenes.

I. Plano 1 de la sala de T.V. del Soldado-Dictador.....	193
II. Plano 2. Composición.....	194
III. El espacio sin intervención.....	195
IV. Materiales.....	197
V. Montaje.....	199
VI. Instalación (puesta en espacio)	201
VII. Registro de espectadores.....	206

4.5 Síntesis Sinestésica. / Análisis de los resultados.....	208
-------------------------------------------------------------	-----

4.5.1 Reconsiderar la realidad: Sujeto / Cuerpo / Identidad.....	208
------------------------------------------------------------------	-----

4.5.2 Realidad y verdad.....	209
------------------------------	-----

Conclusiones.....	i
-------------------	---

Bibliografía / Páginas web / Filmografía.....	A
-----------------------------------------------	---

INTRODUCCIÓN

Vivimos inmersos en una sociedad de consumo. De acuerdo a Javier Maqua¹, el panorama de las imágenes audiovisuales desde de los años ochenta fue, de superabundancia, donde los ciudadanos nos vimos asediados por la exigencia continua de ser espectadores-consumidores a todas horas y en todo lugar: en el hogar, bares, restaurantes, oficinas, plazas comerciales, hasta en los elevadores; miles de pantallas y monitores emiten mercancía visual, imágenes y sonidos sin interrupción; la oferta audiovisual que nos rodea es infinita, aunque es siempre la misma, insaciablemente repetida, compulsiva y omnipresente. Estas imágenes controlan, de manera invisible, nuestra imaginación personal, terminan por colonizar nuestros propios cuerpos y, sin darnos cuenta, nos convierten en espectadores indiferentes de una sociedad complaciente de las tradiciones culturales dominantes; en palabras de Pasolini, la sociedad de consumo es una forma suave de fascismo que el hombre consiente.² Pero esta colonización por medio de las imágenes no es un fenómeno del siglo XXI, se ha dado a través de la historia de la humanidad, a través de regímenes que colocan intencionalmente símbolos en sustitución de otros. La cuestión crítica del siglo XXI es que dicha colonización ha llegado a su máximo esplendor debido al desarrollo de la tecnología y su uso irracional. Hoy en día hay poco tiempo para crear racionalmente, ni para buscar el diálogo y abrir la mirada consciente y crítica de la imagen, sólo para consumir.

Debido a esto, los medios de comunicación de masas, se empeñan en intensificar el control del flujo de la información, al transformar la comunicación en una forma discursiva puramente piramidal. Según Claudia Giannetti³, vemos acontecer algo semejante en el campo del arte, que es un subsistema de la cultura entendida hoy en día como un sistema funcional basado en el intercambio de mercancía por medio de la llamada industria cultural. Los intereses político-económicos asociados y fortalecidos por los medios de comunicación de masas pretenden mantener dentro de su radio de acción, es decir, en el interior de su sistema, toda y cualquier generación de información, incluso aquellas que pudiesen ser consideradas innovadoras para éste. La función de los medios involucrados en este proceso, que pueden ser tanto los medios de comunicación como las galerías, los museos, las salas de exposición, los críticos de arte, las colecciones privadas, etc., consiste en dar a conocer su programa y sus respectivos elementos de legitimación como único programa genuino, e ignorar, prescindir, desarticular o eliminar cualquier proposición potencial que pudiese causar interferencia, ya que su programa sólo puede imponerse y tener relieve en la medida en que es conocido y compartido

¹ Vid. Javier Maqua, "Ordenando el caos", *Bienal de la imagen en movimiento '92. Visionarios españoles*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Ministerio de Cultura, Madrid, 1993, 223pp.

² Vid. Pier Paolo Pasolini, *L'Expérience hérétique*, Payot, París, 1976, 278pp.

³ Vid. Claudia Giannetti, *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. ACC L'Angelot, Barcelona, 2002, 222pp.

por una cantidad importante de personas en este sistema social, que a su vez puede estar sugestionada por el propio sistema de poder mediático que le legitima. Los motivos que figuran en la base de cada estrategia de legitimación pueden ser de lo más diversos: políticos, económicos, mercantilistas, ideológicos, sociales, religiosos, etc., por lo que se puede decir que nuestra realidad se conforma en el acto de la representación de dichos motivos. La legitimación por parte de los museos y coleccionistas determina los discursos de la historia del arte y, como indica Giannetti, la historia del llamado arte moderno y contemporáneo es la historia del arte centroeuropeo y norteamericano, dicho de otra manera, el arte de los países política y económicamente dominantes en el mundo; o más aún, el arte de los grupos que controlan los medios.

Todas estas reflexiones son esenciales para entender el contexto en el que se inscribe actualmente el arte multimedia y su proceso de aceptación en los medios. Giannetti establece que en la etapa postindustrial y de progresiva globalización, se experimenta en Occidente la disolución de la llamada *alta cultura* en una cultura de consumo de masas. De la misma manera, el museo, entendido antes como centro generador de conocimientos y experiencias estéticas, ha tendido a transformarse en un foco de turismo cultural integrado en la explosiva industria del ocio. De hecho, el *boom* de construcción o renovación de espacios para museos dedicados al arte contemporáneo o específicamente al arte multimedia, que se produce a partir de los años ochenta y sobre todo en los noventa, sólo se entiende en el contexto propio del boom del turismo cultural internacional de masas y de la nueva presentación del arte en los medios de comunicación como un producto más insertado en el ámbito de la industria del espectáculo y del entretenimiento.⁴ En la era de la progresiva intromisión de los medios de comunicación de masas en todos los ámbitos sociales, el arte también ha sido absorbido bajo la perspectiva de valor en el mercado. El mejor ejemplo de esta tendencia es el innegable proceso de estetización de los propios medios, sobre todo los audiovisuales, patente en la simbiosis entre arte y publicidad y la asimilación de aspectos de las vanguardias en distintos ámbitos culturales. El arte se volvió un objeto altamente comercializable, abiertamente monetizado por el capitalismo, lo que produjo una espinosa diferenciación de las nuevas propuestas artísticas que solicitan un pensamiento crítico y ofrecen un desarrollo de conocimiento, de aquellas que sólo se enmarcan en la imagen comercial y las propuestas tecnológicas.

Para Francastel⁵ las artes desempeñan en la sociedad un papel específico paralelo al de los demás lenguajes. Podemos comprender entonces

⁴ María Acaso señala un evento histórico como el mayor detonante del arte impregnado por la cultura de masas: en 1997, se llevó a cabo en Londres, la exposición *Sensation*, en la cual, un grupo de artistas auspiciados bajo el publicista Charles Saatchi, crearon una muestra con un enorme revuelo internacional y reproches por parte de políticos y ciudadanos. Este evento enfatizó al arte contemporáneo como un espectáculo global que consiguió mimetizarse con las mismas armas que la imagen comercial, la publicidad en los medios y la cultura visual imperante del *mass media*. Vid. María Acaso, *El lenguaje visual*, Paidós, Buenos Aires, 2008, 165pp.

⁵ Vid. Pierre Francastel, *La Realidad Figurativa*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1988, 253pp.

que la imagen artística posee una virtud de inventiva claramente superior a cualquier otra imagen, precisamente por su búsqueda de descubrimientos: la figura del artista se convierte en un creador de contenidos críticos derivados de su investigación, conocimientos, capacidad de relación para crear, no sólo obras de arte, sino hechos artísticos. Por su parte, Werner Heisenberg ⁶, uno de los padres de la teoría cuántica, concibe que el arte y la ciencia buscan la expansión, la ampliación; ambas ramas del conocimiento entienden los fenómenos o la vida de forma no limitada a un espacio definido, sino en relación con toda la naturaleza y con el universo.

En este sentido, la propuesta teórica del filósofo Max Bense ⁷ nos presenta objetivos muy claros para comprender una nueva estética: sustituir los valores estéticos tradicionales basados en la tradición kantiana de lo bello y el genio, es decir, la comprensión subjetiva y metafísica del arte, por un estudio objetivo de comunicación. Esto es, reemplazar el anterior método estético de interpretación, el gran axioma de la estética clásica basada en el orden, la proporción, simetrías o armonías, asumidas en las teorías subjetivistas inglesas, kantianas y del romanticismo alemán (una concepción puramente emocional: lo bello expresa puro sentimiento y no conocimiento conceptual), por una técnica de observación y de comunicación. Al integrar al arte en el contexto de la teoría de la información, Bense instaura, más que una estética informacional, una *información estética*; lo que significa entender la obra de arte como un vehículo de información. La principal objeción en contra de la teoría informacional es que explica la comunicación como una simple transferencia de información de un emisor a un receptor, sin tomar en cuenta a los sujetos que participan en el proceso, ni el contexto en el que se da, ni sus valores semánticos. Es decir, el sistema de Bense está basado en la transmisión unidireccional de la información. Reducir el planteamiento estético a una valoración absolutamente racional y cuantificable acaba por negar la experiencia estética y el intercambio de información. La idea de un significado inmanente en la obra de arte, contradice el sentido de la comunicación, ya que la información aislada (la señal *per se*) no contiene ningún valor cognoscitivo. La comunicación es entendida como un intercambio dialógico entre sujetos o como conexión entre estructuras, sólo así la información puede llegar a asumir un sentido estético. Establecer una nueva visión de la estética y del artista como investigador, nos hace comprender la relación entre arte, ciencia y tecnología y entender que no son polos excluyentes uno del otro; puesto que, el experimentalismo como parte esencial de la obra fue practicado desde las primeras vanguardias con el fin de replantear las nociones del arte y la sociedad.

La presente Tesis se divide en cuatro capítulos. El objetivo general de la investigación es propiciar un diálogo persuasivo con el espectador de medios

⁶ Vid. Werner Heisenberg, *Physik und Erkenntnis. Gesammelte Werke, Band III*, Piper Verlag, Múnich, 1985, 542pp.

⁷ Vid. Max Bense, *Ästhetische Information*, Agis-Verlag, Krefeld/Baden-Baden, 1957, 198pp.

audiovisuales del siglo XXI, a través del diseño conceptual de una propuesta de Instalación Cinemática de cine poesía, mediante la revalorización de los discursos políticos, sociales y poéticos del surrealismo como movimiento de visión crítica de la sociedad de consumo. Si tomamos en cuenta que el arte sugiere pequeñas posibilidades de cambio al provocar el debate, entonces el arte es capaz de hacer al sujeto más libre. De esta manera podemos afirmar que la propuesta artística de la imagen contiene un discurso sobre la realidad y confronta al espectador, mediante el choque emocional en un espacio distinto del fenómeno cinematográfico, a las nociones de verdad, comunicación y representación, lo que puede ayudar a motivarlo para dilucidar la colonización de su imaginario por la sociedad de consumo y estimular así, su conciencia crítica sobre el entorno, su verdad histórica y las estructuras sociales rígidas a las que está acostumbrado.

La compenetración entre arte y ciencia radica en el reconocimiento de que ambos tienen un carácter generativo, se caracterizan por la creación de visiones de mundos mediante la investigación. Por ello, establece Giannetti, se utiliza el concepto de sintopía para dilatar la idea de interdisciplinariedad hacia una dimensión de cohesión entre maneras de pensar y la pluralidad de métodos que no es excluyente ni contradictoria, sino todo lo contrario, es creativamente aditiva. Bajo esta conceptualización, la presente tesis se realizó mediante la utilización de varios procesos de investigación de acuerdo a los objetivos particulares de cada capítulo. Por tanto, esta disertación es un estudio de tipo confirmatorio⁸, es decir, trata de confirmar las aproximaciones teóricas del surrealismo bretoniano y los diversos grupos surrealistas surgidos en casi ochenta años del movimiento, así como de diversos cineastas, entre ellos Epstein, Bresson, Tarkovski y Pelechian, para llegar a conclusiones generales con respecto al fenómeno de la intelección crítica a través de una propuesta cinematográfica. La metodología general es de tipo hipotética-deductiva ya que se buscó en todo momento que la parte teórica conservara sentido al relacionarla con la praxis. Dada la dificultad de analizar el proceso de creación artística se optó por esta metodología dinámica para exponer no sólo los cambios cuantitativos sino cualitativos del sistema.

El primer capítulo es histórico-expositivo, está dedicado, en una primera instancia, a comprender dentro de las vanguardias artísticas al surrealismo en su contexto político, social y tecnológico. Su objetivo primordial es identificar y rescatar los valores y discursos (lingüísticos, visuales, filosóficos y políticos) del movimiento que siguen vigentes en la actualidad; así como comprender y exponer que no es únicamente un movimiento histórico de la vanguardia de los años veinte dedicado enteramente al psicoanálisis y cuya imaginería visual se basa necesariamente en extravagancias oníricas, como se enseña en gran parte de la Historia del Arte; sino que es un movimiento dinámico, una filosofía

⁸ Vid. Susan Pick, Ana Luisa López, *Cómo investigar en las ciencias sociales*, Editorial Trillas, México D.F., 1988, 160pp.

de vida, debido primordialmente a que surgió en un contexto denominado *crisis de conciencia*, una crisis que tuvo efectos culturales y políticos en Europa y el resto del mundo, ya que fue la primera vez que la humanidad se enfrentó a una Guerra Mundial y el hombre se confrontó a la barbarie humana por medio de imágenes de pesadilla que sólo podían ser comprensibles para una conciencia deshumanizada. La cuna de la civilización occidental del arte, la filosofía y la cultura, que a principios del siglo XX era París, se examinó ante su propia farsa de desnudamiento y se miró en un espejo de crueldad; la consecuencia fue que surgieran movimientos como el surrealismo que pusieron en duda los valores de la sociedad y criticaron la estructura de la realidad misma. Por consiguiente, una de las varias metas a las que aspiró un individuo que sobrevivió a la guerra, fue la búsqueda de los medios para la completa liberación de la mente de las cadenas del engaño de prosperidad, que la era industrial había traído al hombre, la búsqueda de todos los medios para que éste fuera capaz de establecer las bases para una nueva manera de pensar las tradiciones culturales y enfrentar la alienación. Es por ello que en el capítulo 1 se prosiguió mediante un método dialéctico e histórico⁹, para considerar los fenómenos históricos y sociales que originaron el surrealismo pero que continúan en movimiento; al entender que la realidad no es algo inmutable, sino que está sujeta a contradicciones y a una evolución y desarrollo perpetuo; los fenómenos son estudiados en sus relaciones con otros, no como objetos aislados. Este método describe la historia de la sociedad y del pensamiento por medio de una concepción de lucha de contrarios no puramente contemplativa, sino de transformación continua.

El capítulo 2 se escribe bajo una óptica teórica- analítica y su objetivo principal es comprender el cine como un medio de comunicación artística que se puede utilizar en forma creativa. Identificar algunas teorías y discursos estéticos y sociales de cineastas mencionados como Epstein, Bresson, Eisenstein, Tarkovski, Pelechian y Pasolini, que entienden el poder del medio para ser un factor de cambio dentro de los sistemas de represión. Asimismo, cabe la deliberación sobre la estructura narrativa del filme y su deconstrucción como medio persuasivo para el espectador, a quien va dirigida la dimensión reflexiva en la superficie de la imagen cinematográfica; ya que éste no es un simple consumidor inerte del arte, no existe una percepción pasiva ni una mirada inocente y, por lo tanto, se refuerza la obra de arte como objeto de comunicación; lo que realmente ve el espectador es un entramado de conceptos contruidos por su experiencia personal, su memoria y su imaginación, de manera que podemos decir que el observador es mucho más que el receptor del mensaje; es el constructor del mensaje. Dentro del mismo capítulo se establecen las razones por la cuales el surrealismo se acercó al medio cinematográfico; se abordan las propuestas de Luis Buñuel y David Lynch como

⁹ Vid. José Luis López Cano, *Métodos e hipótesis científicas*, Editorial Trillas, México D.F., 2009, 112pp.

referentes de la relación entre surrealismo y cine, en la primera y segunda mitad del siglo XX respectivamente; así como las apreciaciones que fundamentan por qué elegir este medio sobre otros discursos artísticos para presentar una propuesta que revaloriza temas del surrealismo en el siglo XXI. En el capítulo 2 se optó por utilizar un método lógico deductivo¹⁰ para profundizar en las teorías de los cineastas sobre las aportaciones del medio cinematográfico y un método hermenéutico analógico retomado de Mauricio Beuchot¹¹, para comparar la reciprocidad entre surrealismo y cine a través de los casos de estudio de Buñuel y Lynch. La obra de dichos autores no se estudia en cuanto a la teoría de la comunicación, es decir, no se estudian específicamente al mensaje, al emisor y al receptor, así como los niveles denotativos y connotativos de un filme en particular; la aproximación a su trabajo se da a través del círculo hermenéutico en el cual no se puede dejar de lado al autor, la obra y su entorno de creación. Por consiguiente, el resultado de este análisis es interpretativo y equívoco, para dar lugar a una explicación abierta y dialógica. Cabe mencionar que el lector se encontrará con algunas aportaciones de la semiología, dado que el estudio de la imagen se apoya en los conceptos teóricos de esta ciencia.

El capítulo 3 sigue también una lógica deductiva cuyo objetivo particular es considerar y sintetizar el valor que se consigue al extrapolar la propuesta cinematográfica hacia una instalación artística, toma en consideración variables que van, desde el contexto histórico de las segundas vanguardias que decidieron salir de la sala cinematográfica, así como la apreciación del espacio físico como categoría artística, más las consecuencias esenciales que se generan al dotar al espectador de la sala de cine de una experiencia de actividad física, hasta las implicaciones, no sólo de la experiencia estética, sino de la concepción de la realidad misma, que trae consigo la percepción sinestésica de un entorno de simulación bajo la investigación de una puesta en escena. En este capítulo, se elabora una breve exposición histórica-expositiva del dispositivo de instalación para comprenderlo en su contexto. Y como se mencionó se hace uso del método lógico deductivo para la deducción y la síntesis de los conceptos relacionados a la instalación artística, el espacio, el tiempo del discurso, el tiempo de recepción y las distintas interacciones posibles entre obra y espectador.

Por último, el capítulo 4 plantea el diseño conceptual de la propuesta artística circunscrito bajo un método analítico e interpretativo de la información. Su objetivo es realizar la síntesis dialéctica de la información propuesta en los tres capítulos previos. Se desprende de la investigación surrealista de *lo maravilloso* y de la propia investigación artística sobre la sinestesia, la percepción y la experiencia sensorial de la realidad, su *re-presentación* en una

¹⁰ Vid. Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado, Pilar Baptista Lucio, *Metodología de la investigación*, Mc Graw Hill, México D.F., 2014, 600pp.

¹¹ Vid. Mauricio Beuchot, *Hermenéutica, analogía y símbolo*, Herder Editorial, Barcelona, 2015, 204pp.

propuesta cinematográfica y la premisa de propiciar nuevos encuentros cinematográficos, una vez que se han expuesto las limitaciones de la sala comercial e inclusive de la institución museística para presentar propuestas narrativas diferentes. Además, el método utilizado para la realización del capítulo 4 se inscribe bajo una indagación narrativa,¹² para ilustrar el tema que se investiga con un enfoque que da voz a los participantes para desarrollar aspectos sociales y políticos; dicha indagación consiste en la recopilación y desarrollo de historias; esto es, que la recogida de datos, la interpretación y redacción se entienden como un proceso de elaboración de significado. Se consideró apropiado este enfoque porque el presente estudio no deja de ser acerca de la naturaleza humana y en pleno siglo XXI es posible utilizar el Internet como herramienta de colaboración participativa. Asimismo, una de las virtudes de este sistema de exploración, es que posibilita a los participantes que no comparten el bagaje cultural de la investigación, a comprender los motivos y consecuencias de las acciones que se exponen a través de sus historias, este es un tema esencial de la aventura surrealista. Dicha indagación narrativa permitió desarrollar la propuesta a partir de un punto en común, que se diversificó en dos niveles distintos de creación artística como proceso orgánico de realización de la obra: un primer método a través del azar objetivo propuesto por el surrealismo y un segundo a través del análisis estructural por medio de autores como Francastel¹³, Arnheim¹⁴ y Beljon¹⁵ y que culminó en una primera etapa de experimentación científica con un primer modelo de la obra entendido como endosistema, en el cual se aisló el fenómeno para su estudio.

Finalmente, el método sintético de dialéctica hegeliana utilizado por el surrealismo permea este estudio; puesto que se entiende como la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. El interés despertado en esta investigación por la interrelación entre arte y ciencia radica en el cuestionamiento de los conceptos de artista, autoría, originalidad, obra de arte, creatividad, conciencia del significado de la creación y valor artístico, así como en la reflexión de los procesos mentales involucrados en la creación y realización artísticas: hay que comprender el contexto en que se llena de sentido un acto creativo, dado que la vida humana es un flujo indivisiblemente entrelazado entre razón y emoción, a través del cual producimos y comprendemos diferentes dominios de realidad. Esta tesis es la muestra de las fuentes y teorías que puse a dialogar y espero que el lector de la misma convenga en términos y conceptos u objeto eficientemente para dilatar nuestras visiones particulares de mundo.

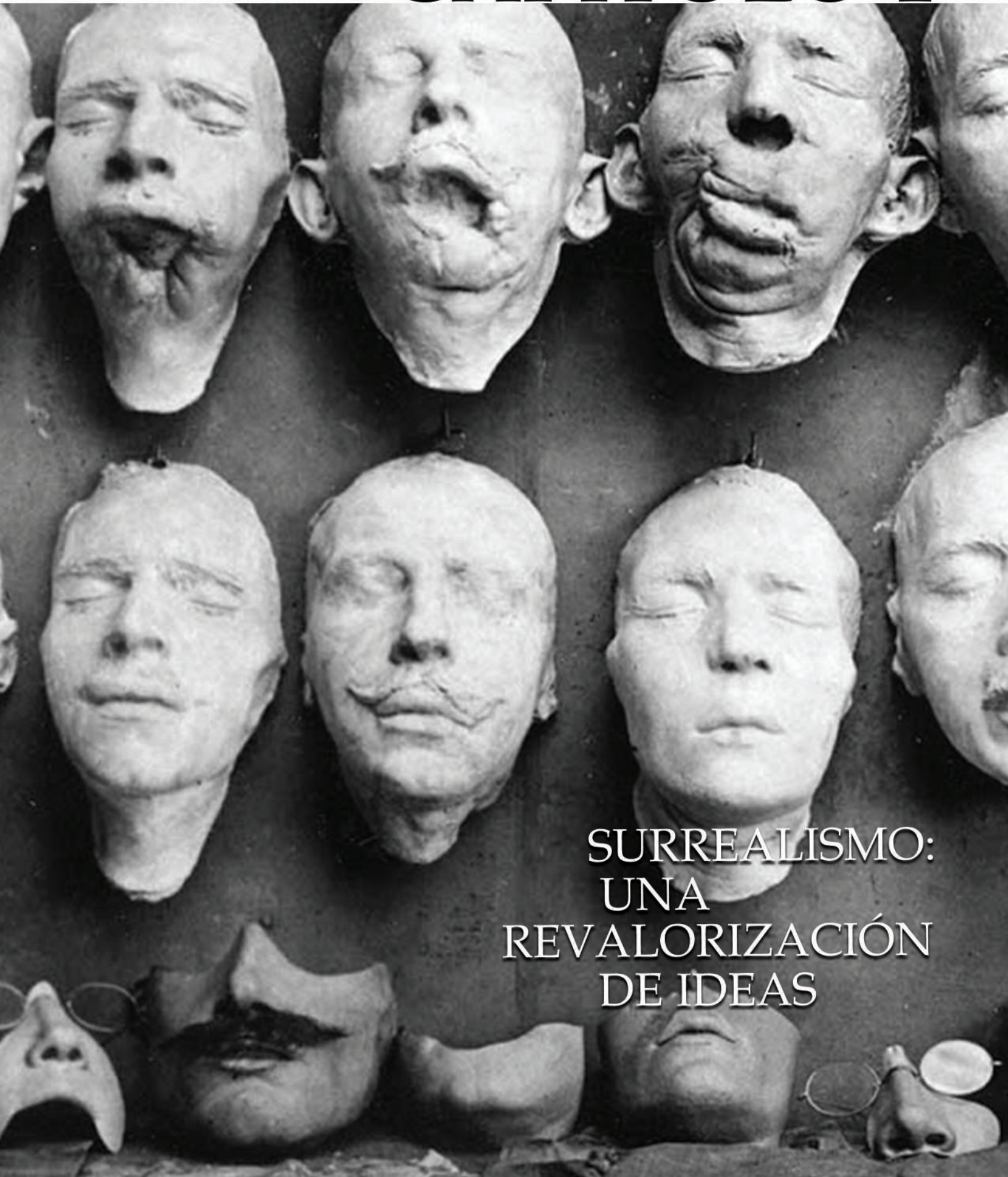
¹² Vid. Judith Bell, *Cómo hacer tu primer trabajo de investigación, guía para investigadores en educación y ciencias sociales*, Editorial Gedisa, Barcelona, 2002, 250pp.

¹³ Vid. Pierre Francastel, *La Realidad Figurativa*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1988, 253pp.

¹⁴ Vid. Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual*, Editorial Universitaria de Buenos Aires, Buenos Aires, 1970, 456pp.

¹⁵ Vid. J. J. Beljon, *Gramática del Arte*, Celeste Ediciones, Madrid, 1993, 248pp.

CAPITULO 1



SURREALISMO:
UNA
REVALORIZACIÓN
DE IDEAS

Anna Coleman Máscaras-retrato
Para sobrevivientes mutilados de la Primera Guerra Mundial.

París, 1918

CAPÍTULO 1

SURREALISMO: UNA REVALORIZACIÓN DE IDEAS

1.1 CONTEXTO HISTÓRICO, SOCIOCULTURAL Y TECNOLÓGICO

La palabra 'libertad' es la única palabra que todavía me emociona [...] A pesar de todos los infortunios de los que somos herederos, es justo admitir que aún se nos permite el más alto grado de libertad de pensamiento. Depende de nosotros no hacer mal uso de esta libertad. Reducir la imaginación a un estado de esclavitud [...] significa traicionar todo sentido de justicia absoluta con uno mismo. La imaginación por sí misma me ofrece una intimación de lo que puede ser, y esto es suficiente para entregarme devotamente a ella sin miedo a cometer un error [...] para la mente, ¿no es la posibilidad de errar, una contingencia para aprender a hacer las cosas bien?¹

La cita con la que este estudio abre, proviene del *Primer Manifiesto del Surrealismo* dado a conocer por André Breton en París, en 1924. Es sustancial indagar varios años antes de esta fecha para entender cómo un joven de 28 años lanzó un manifiesto que generó un movimiento que no deja de ser objeto de estudio casi un siglo después de su aparición en el mundo del arte y en otras esferas de la actividad humana como la filosofía, la sociología, la literatura y la política.

1.1.1 LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

El germen del surrealismo se corresponde en gran medida con las devastadoras consecuencias que la Primera Guerra Mundial tuvo en la sociedad francesa y en el orden mundial. Imaginemos una ciudad tras una guerra de esta magnitud, fue la primera vez en la historia de la civilización que se utilizaron ametralladoras, fusiles de repetición, gases asfixiantes, tanques y aviones; los cuales realizaron, como táctica militar, el bombardeo de ciudades. Hoy en día damos por sentado que una guerra se desarrolla de esta manera, pero recordemos que estamos al inicio del siglo XX y aunque la humanidad ha desencadenado ofensivas militares a lo largo de su historia, no se tiene registro de una guerra que causara más de diez millones de bajas civiles tan sólo de manera indirecta.²

Para empezar, el nacionalismo se afianzó en las grandes potencias y en los pequeños países sometidos a ellas; este patriotismo infundado en la población generó, entre los jóvenes, una impresión positiva por participar en la guerra; empero, la propia gente no estuvo consciente de que los verdaderos motivos del conflicto armado se debieron en gran medida a que el desarrollo industrial y la competencia neocolonialista generaron tensiones y rivalidades en un mundo en el que ya no quedaba nada por

¹ NOTA DEL EDITOR. Las traducciones al español en este texto fueron realizadas por el autor. / André Breton. "Manifiesto of Surrealism." *Manifestoes of surrealism*. Ann Arbor Paperbacks, Michigan, 2010. pp. 4-5

² Las cifras de bajas son y serán siempre inciertas. *Vid.* Opinión. "La Primera Guerra Mundial en cifras." Disponible en: <https://www.ellitoral.com.ar/nota/2014-6-29-1-0-0-la-primera-guerra-mundial-en-cifras> (Consulta 25 de agosto de 2016)

repartir a nivel de mercados y colonias. Claramente, al término de la guerra, los ámbitos económicos, políticos, sociales, culturales e intelectuales se trastocaron y necesitaron redefinirse para encontrar de nueva cuenta un sentido a la vida, a las instituciones políticas, sociales y culturales. Es entonces, de acuerdo al Dr. Michael Richardson, una consecuencia significativa que el surrealismo iniciara como un movimiento parisino: “En 1914, París se percibía sí misma como el centro de la civilización. Fue, como Walter Benjamin proclamó, la capital del siglo XIX y estuvo muy por encima de Londres – su único rival- como la ciudad que personificaba las aspiraciones y logros materiales de Occidente. No únicamente como el centro de Occidente, sino más específicamente como la capital del racionalismo francés y el ideal de la Ilustración [...]”³

Es también, un enérgico indicador, el hecho de que la guerra fuera sufrida mayormente por una población joven que, como se mencionó, decidió por sí misma luchar por estos ideales, al concebir que sus acciones se convertirían en actos heroicos; después de todo, luchaban por primera vez en un conflicto internacional con la conciencia de librar *una guerra que acabaría con todas las guerras*. Éste es un punto clave, los jóvenes de clase media que lucharon en la ofensiva eran personas educadas, con preparación universitaria, que encontraron de primera mano lo que poca gente conoce: sufrimiento y devastación real, que generó en ellos una crisis aguda de conciencia que les cuestionó su posición social frente al mundo.

En circunstancias normales, la clase media es incapaz de experimentar dicho sufrimiento, la organización de la sociedad asegura que sus vidas sean inmunes a éste. Pueden entender la injusticia, identificarla por extensión con el sufrimiento, y genuinamente participar en movimientos por la búsqueda de la justicia social, pero lo hacen invariablemente desde una posición privilegiada y en condiciones que hacen inaccesible para ellos, el verdadero significado de la rabia visceral que se puede producir como sentimiento real entre las clases bajas.⁴

El surgimiento del surrealismo en este país no puede ser entendido sin este contexto. Es elemental señalar que, aunque el movimiento se fundó bajo esta particular circunstancia; la experiencia traumática, la raíz emocional a la cual los jóvenes respondieron, fue una negación fundamentalmente humana. El sobresalto más fuerte para Francia fue que, aunque quedó del lado de los vencedores en el conflicto, su tierra subsistió llena de campos minados y trincheras que recordaban las hostilidades y los horrores de una guerra que había marcado a la sociedad en todos los ámbitos, ya que la denominada *cuna de la civilización* fue partícipe de una masacre irracional; una auténtica y enérgica sensación de desazón, hostilidad y rabia, que no pudo ser aminorada, en contra de la sociedad responsable, surgió en las mentes jóvenes.

³ Michael Richardson, Krzysztof Fijalkowski. “Introduction: Surrealism as a collective adventure” *Surrealism against the current*. Pluto Press, London, 2001. p. 2

⁴ *Ibid.* p. 3

Resulta lógico entonces, que los individuos que se agruparon en sus inicios entorno al surrealismo, fueran jóvenes que sentían que no tenían nada más que perder, la sociedad en la que vivían resultó ser un animal violento que no tenía nada que ofrecerles para mitigar el sentido de ira y desesperanza que yacía en su interior; el orgulloso nacionalismo se desvaneció en rencor. No debería sorprendernos, como apunta Richardson, que en una de sus primeras actividades organizadas, estos jóvenes se hicieran cuestionamientos sobre las posibilidades del suicidio.

1.1.1.1 BRETON Y LA REMINISCENCIA DE LA GUERRA

En su libro *Belleza Compulsiva*⁵, Hal Foster hace hincapié en un hecho muy revelador para la simiente del surrealismo que debemos conservar en la memoria: en plena mitad de la guerra, en 1916⁶, Breton (quien al inicio del conflicto estudiaba medicina), trabajó en una clínica neuropsiquiátrica del Segundo Cuerpo del Ejército en Saint-Dizier como auxiliar asistente de Raoul Leroy, quien a su vez fue asistente de Jean-Marie Charcot, el famoso neurólogo conocido por el uso de la sugestión hipnótica en el tratamiento de la histeria y quien influyó en el pensamiento y la exploración científica de Sigmund Freud. Allí, entre los varios casos que el joven Breton de tan sólo 20 años atendió, uno llamó poderosamente su atención: se trató del caso de un soldado que creía que la guerra era un simulacro, con heridos maquillados y cadáveres prestados de las escuelas de medicina. Breton, fascinado con este caso, vio a un sujeto tan traumatizado, que había ‘cruzado’ a otra realidad que era, de alguna manera, una crítica de ésta.

Más adelante, continúa Foster⁷, en 1917, Breton hizo una residencia en el centro de neurología en La Pitié y el mismo año se convirtió en auxiliar médico en Val-de-Grâce, donde conoció a Louis Aragon, otro estudiante de medicina. En ambas instituciones los médicos empleaban tratamientos que incluían la libre asociación y la interpretación de los sueños. De igual valor para estos jóvenes fue confrontarse con los delirios agudos de los soldados internados allí, lo que llevó a Breton a intuir por primera vez la existencia de una (sur)realidad psíquica, esto es, síntomas de trauma, neurosis traumática y repeticiones compulsivas de escenas de muerte que se materializaban en la realidad. Asimismo, los jóvenes médicos se confrontaron con varios casos de histeria que, para aquella década, ya se estudiaban no sólo como casos de traumas físicos sino neurológicos; es decir, se entendía que los casos de histeria no eran simulados, los enfermos que sufrían de histeria, de algún modo, como un intento de defensa ante una situación que no se sabe cómo resolver, querían estar enfermos y lo conseguían. Este punto es de gran importancia porque dejaba entrever que un conflicto emocional en el inconsciente se hacía presente de manera somática y/o también psíquica. Debemos indicar que, por aquella misma década, Freud desarrolló la noción de repetición compulsiva que sería

⁵ Vid. Hal Foster. “¿Más allá del principio del placer?” *Belleza compulsiva*. Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2008. p. 27

⁶ Año en que se conformó el grupo dadá en Suiza y con el cual posteriormente Breton entró en contacto.

⁷ *Loc. cit.*

esencial para las teorías de *lo siniestro* y de la *pulsión de muerte*. Conservemos también en la mente estos conceptos.

Fue dentro del ámbito médico que los jóvenes Breton y Aragon entraron en contacto con las categorías proto-psicoanalíticas. Este hecho, según nos expone Foster ⁸, resulta bastante irónico por varias razones: en primer lugar, porque el ámbito médico era igual de hostil hacia el psicoanálisis que hacia el surrealismo; en segundo lugar, porque el surrealismo naciente se basó en una aplicación *extra médica* de esas categorías de investigación, a las que divulgaba como estéticas; por ejemplo, la histeria como *el mayor descubrimiento poético del siglo XIX*. Pese a esto, el surrealismo tuvo un efecto crucial en el modo en que las teorías de Freud fueron recibidas en Francia, fue en gran medida gracias a éste, que el psicoanálisis se divulgó en dicho país, aunque la relación del movimiento surrealista con el padre del psicoanálisis fue atribulada como exponemos más adelante.

1.1.2 INNOVACIÓN CIENTÍFICA DEL SIGLO XX: EL PSICOANÁLISIS

Freud desarrolló entre 1895 y 1905, en un casi completo aislamiento profesional y personal, las principales bases de su teoría. En 1899 publicó la primera parte de *La interpretación de los sueños*⁹, obra fundamental para el psicoanálisis. Empero, hasta 1910 se fundó la modesta Asociación Psicoanalítica Internacional, que cobró verdadero auge en 1919, terminada la Primera Guerra Mundial, fue cuando el psicoanálisis se volvió un referente de la psiquiatría, la clínica y la cultura crítica¹⁰. En un principio, al trabajar como auxiliar médico en las clínicas, Breton se familiarizó con el psicoanálisis únicamente a través de resúmenes. Fue solamente a partir de 1922, ya terminada la guerra, que empezó a leer los textos de Freud traducidos al francés; y continuó nutriéndose de los ensayos del psicoanalista aún después de la publicación del *Primer Manifiesto del Surrealismo*

Sin ser objeto de este estudio discernir y rebatir sobre la vigencia de la teoría freudiana -para lo cual ya han surgido numerosos detractores y partidarios, así como diversas escuelas desde su aparición hasta la actualidad, como Carl Gustav Jung, Alfred Adler, Otto Rank, Karen Horney, Melanie Klein y Jacques Lacan, entre otros¹¹ es demostrativo hacer hincapié sobre ciertos aspectos de la misma, que son relevantes para el punto de vista elaborado en la presente investigación, más como fundamento de investigación artística que como criterio científico irrefutable, esencialmente porque el surrealismo se originó como un movimiento de liberación a través de la exploración del inconsciente y no como medio de divulgación científica. Aunque, como veremos a lo largo de este trabajo, los caminos de la investigación artística y científica son inseparables y confluyen en algún punto. A través de la siguiente exposición de ideas veremos como

⁸ *Ibid.* pp.27-28

⁹ Vid. Sigmund Freud. *La interpretación de los sueños. Tomo I y II*. Alianza Editorial, México D.F., 2013. 428pp.

¹⁰ Vid. Jean-Michel Quidonoz. "The Discovery of Psychoanalysis" *Reading Freud. A Chronological Exploration of Freud's Writings. The New Library of Psychoanalysis*. Routledge, London, 2005. p. 15.

¹¹ Vid. Luis Vega García, José Moya Santoyo. *El psicoanálisis: Sigmund Freud, principales disidentes. Historia de la Psicología II*. Ed. Siglo XXI, Madrid, 1993. 506pp.

el surrealismo no estuvo al servicio del psicoanálisis, sino todo lo contrario, se nutrió de esta investigación científica con entera libertad dialéctica y ecléctica para aprehender nuevas fronteras de conocimiento, con el único fin de estimular la conciencia crítica. En este punto ya se entreteteje una correlación entre el contexto histórico y cultural en el cual nace el surrealismo. Las tópicos del psicoanálisis resultaron una serie de ideas fascinantes para la generación de artistas e intelectuales que habían sufrido la más horrible de las realidades y que, por consiguiente, buscaron maneras para liberarse de dicha realidad: una sociedad que, construida sobre cimientos endeble de instituciones políticas, sociales y religiosas caducas, aún tras la barbarie, volvió a edificarse sobre el mismo modelo de alienación. Por esta razón el joven Breton lanzó una exclamación, apuntalada en una colectividad, que apoyaba el ideal de la libertad para la creación y el pensamiento humanos, sin barreras defensivas ocasionadas por los traumas de la guerra o las imposiciones morales; una búsqueda por todos los medios de liberar el verdadero potencial del hombre, cautivo por la civilización.

No podemos dejar de lado el contacto que Breton tuvo con el grupo Dadá de Suiza, el cual, de la misma manera, estuvo conformado por jóvenes artistas con un sentimiento de rabia e impotencia ante la devastación de la guerra y que publicó, en 1916, su propio manifiesto de agitación y rechazo al poder cultural, y planteó la ruptura en contra de la concepción estética de lo bello y las convenciones culturales de una obra de arte; en el fondo, el movimiento dadá fue una expresión de la crisis espiritual que produjo la guerra. Sin duda, constituye un prelude al surrealismo, pero como veremos al final de este capítulo los dos movimientos asumen una ruptura significativa.

1.1.2.1 BRETON Y FREUD. VISIONES PARTICULARES

Breton y Freud tuvieron una relación personal conflictiva, provocándose mutuamente; además de que tenían diferencias teóricas respecto a conceptos y métodos. Para empezar, discutieron sobre el concepto del arte. Freud tenía opiniones muy personales sobre la materia, estrechamente conservadoras; él explicaba que:

Las obras de arte son satisfacciones fantasmáticas de anhelos inconscientes, al igual que los sueños, con los que tienen en común el mismo carácter de compromiso. A diferencia de las producciones del sueño –asociales y narcisistas–, las obras de arte eran concebidas para que otros hombres participasen de ellas y pudiesen suscitar y satisfacer en ellos las mismas mociones de deseos inconscientes.¹² [Y más aún], el arte no era un proyecto de de-sublimación para Freud, sino un proceso de sublimación, una negociación de las renunciaciones instintivas, y no una transgresión de prohibiciones culturales. La posición de Breton no era completamente opuesta en este caso, sino que oscilaba entre dos extremos: por un lado, le atraía la sublimación, pero

¹² Carlos Gustavo Motta. “Las películas que Lacan no vio y se aplican al psicoanálisis” *Las películas que Lacan vio y aplicó al psicoanálisis*. Paidós, Buenos Aires, 2013. p. 23

era cauteloso en cuanto a su aspecto pasivo, y por el otro, le atraía la transgresión, pero se mostraba cauteloso en cuanto a su aspecto destructivo.¹³

Esta cuestión del arte como punto de escisión entre Freud y el grupo surrealista, del cual el psicoanalista siempre guardó cierta distancia (en toda su vida, Freud sólo sostuvo una visita de Dalí) se hizo evidente a través de sus propias declaraciones:

Hasta ahora me inclinaba a pensar que los surrealistas, que parecen haberme elegido como santo patrón, eran unos locos absolutos (pongamos que el 95% como el alcohol). Pero el joven español con sus ojos cándidos y fanáticos y su innegable maestría técnica, me ha sugerido otra apreciación y a reconsiderar mi opinión. Efectivamente, sería muy interesante estudiar analíticamente la génesis de un cuadro de este tipo. Desde el punto de vista crítico, sin embargo, siempre se podría decir que la noción de arte rechaza cualquier extensión cuando la relación cuantitativa entre el material inconsciente y la elaboración preconscious no se mantiene dentro de determinados límites. Hay allí en todo caso, ciertos problemas psicológicos.¹⁴

La ruptura que el movimiento tuvo con Freud y la burguesía de su época que 'apreciaba' el arte, los hizo cohesionarse más, y gracias a las primeras representaciones visuales provocadas por el surrealismo, podemos señalar ahora, como apunta Carlos Gustavo Mota, que el mundo de representaciones de un artista: "resultará enigmático para los otros porque la dificultad de toda creación artística se encuentra en la diferencia que una representación singular provoca. Toda obra de arte es una respuesta que la subjetividad del artista arroja al vacío, a lo invisible, a lo que a nadie antes se le ocurrió, a la alegría o al horror. Es en este sentido, la transfiguración de un lugar común"¹⁵ Y continúa con una noción que nos hace apreciar en la actualidad los argumentos que generan esta nueva búsqueda de todo creador y que se exploró por primera vez con las vanguardias de principios del siglo XX: "El arte produce impresiones y expresiones que inciden en la sensibilidad y permiten la afluencia del deseo: eso que es tan íntimo en cada uno de nosotros y que nos aleja de lo inquietante, de lo siniestro o, al menos, provoca un intento de mantener a distancia el horror de aquello que nos resulta difícil comunicar, es decir, la angustia. El arte no satisface, genera agujeros y requiere de sedimentos."¹⁶

Además de estas desavenencias culturales, Breton y Freud tuvieron discrepancias en lo esencial del proyecto psicoanalítico, por principio, no estuvieron de acuerdo en la naturaleza de los sueños:

¹³ Hal Foster, *op. cit.*, pp. 29-30

¹⁴ Carlos Gustavo Motta, *op. cit.* p. 30

¹⁵ *Ibid.* p. 35

¹⁶ *Loc. cit.*

Breton los entendía como presagios del deseo, en la lectura de Freud representaban una realización ambigua de anhelos conflictivos. Según Breton, la realidad y los sueños eran *vases communicants* [vasos comunicantes], y el surrealismo estaba comprometido con esa comunicación mística; según Freud, existía una relación de desplazamiento distorsionado entre un plano y otro, y la falta de racionalidad que a este respecto demostraba el surrealismo lo volvía sospechoso.¹⁷

En lo que respecta a las diferencias en cuanto a método, un punto muy distante fue el empleo de la técnica de asociación libre, para Freud era un modelo de fuerzas en conflicto, para Breton, en cambio, el *automatismo psíquico*, como definió el concepto desde el primer manifiesto, era un campo magnético de asociaciones, noción que dirige la primera parte práctica de este estudio, como se indica en el último capítulo.

Para que Breton pudiera ratificar el automatismo, era preciso transponer su valor, ya que la escuela francesa lo subestimaba bastante, considerándolo una amenaza psicológica [podría producir una desintegración de la personalidad], y Freud lo veía con indiferencia, como un método técnico. [...] en contra de Freud, Breton convirtió el automatismo en el centro del surrealismo y [...] lo recodificó: lejos de significar una disociación de la personalidad, lo vio como una reasociación entre dicotomías tan diversas como la percepción y la representación, la locura y la razón.¹⁸

De acuerdo a Foster, la trascendencia del automatismo psíquico para el surrealismo, radica en que Breton lo revalorizó como fin sintético y no como un método disociador; más allá de un uso estrictamente terapéutico y de asociaciones puramente místicas, el automatismo para Breton dio lugar a concebir el inconsciente no bajo un principio de división, sino bajo la óptica de un principio de reconciliación, casi de acuerdo a la dialéctica hegeliana, el automatismo permitía el acceso a un espacio idílico que consentía registrar las imágenes liberadoras. No obstante, este concepto fue cuestionado en poco tiempo, al esclarecerse como una lucha primordial entre las pulsiones de vida y muerte: para alcanzar una unidad primordial a través del inconsciente, se necesita entender que la vida psíquica se funda en realidad en la represión y está marcada por el conflicto. A pesar de caminos de experimentación distintos, los surrealistas llegaron a las mismas conclusiones sobre el inconsciente que la teoría freudiana tardía. Esto significó para Breton reconocer y desestimar la escritura automática alrededor de 1925; de tal manera que, para el *Segundo Manifiesto* (1930), Breton evaluó al automatismo como un *infortunio continuo*, al notar la interferencia de elementos conscientes que: “[Dejaron] al descubierto un mecanismo compulsivo que amenazó al sujeto con la *desagregación*, y al hacerlo señaló un inconsciente muy diferente del que proyectaba el surrealismo bretoniano, un inconsciente que nada tenía de unidad

¹⁷ Hal Foster, *op. cit.*, p. 29

¹⁸ *Ibid.* pp. 31-32

o liberación, sino que era primordialmente conflictivo e instintivamente repetitivo.”¹⁹

Pese a las recíprocas descalificaciones entre el grupo surrealista y Freud, sus soluciones derivaron en estipulaciones muy análogas y en un común denominador que terminó por abarcar toda discusión, según Foster: “El automatismo surrealista, tal como las principales categorías bretonianas que surgieron de él (*lo maravilloso*, la belleza convulsiva, el *azar objetivo*), se refiere a los mecanismos psíquicos de repetición compulsiva y de pulsión de muerte, y los cita en clave de *lo siniestro*.”²⁰ Este es uno de los temas elementales para este estudio y se explora a detalle en las siguientes páginas. Se pone de manifiesto entonces, que el surrealismo no se limitó a ilustrar el psicoanálisis, lo cual sería una lectura simplista, ni si quiera le sirvió con lealtad; la relación entre ambos posee fuertes atracciones a la vez que sutiles repulsiones.

1.1.3 INNOVACIÓN TECNOLÓGICA DEL SIGLO XX: EL CINEMATÓGRAFO

Hay que tomar en cuenta un hecho singular: el cinematógrafo surgió en 1895, a la par que el psicoanálisis, cuando Freud publicó junto con Josef Breuer *Estudios sobre la Histeria (Studien über Hysterie)*; es decir, ambos surgieron a finales del siglo XIX, pero no alcanzaron su auge y madurez hasta entrado el siglo XX, tras varios años de exploración; es por ello que se sitúan como innovaciones de dicho siglo: el psicoanálisis tardó aproximadamente dos décadas en cobrar fuerza e institucionalizarse, el cinematógrafo, de igual forma, recorrió un largo camino de experimentación y maduración a través de diversos aventureros, hasta tornarse una invención seria y crítica: “el cinematógrafo nació como una máquina, sin vocación artística, como lo había hecho la fotografía hacia 1830.”²¹ El cine se dirigió en sus inicios a un público de nula cultura libresca y escasa alfabetización, en el marco de la diversión popular, lo que permitió emparentarlo con la vocación excéntrica, disruptiva y fragmentaria que caracterizó a los movimientos de vanguardia. La predilección de dichos movimientos por fórmulas de espectáculo popular en detrimento de la tradición artística y teatral de las bellas artes, es clave para entender la reunión del surrealismo con el cinematógrafo.

Poco después de terminada la Primera Guerra Mundial, se dieron las primeras ‘pláticas’ entre ambos descubrimientos. El grupo surrealista, sobre todo en la práctica de la pintura, había ya establecido una relación con los fundamentos del psicoanálisis, faltaba aún que algunos artistas del movimiento voltearan su mirada al poder del cinematógrafo. En aquél entonces nadie pudo imaginar que cine y psicoanálisis se mezclarían en una indisoluble relación y que ambos influirían uno en el otro. Sirva este breve texto de introducción para situarnos en el contexto tecnológico del siglo XX, se expondrá a detalle la relación cine-psicoanálisis-surrealismo en el capítulo 2.

¹⁹ *Ibid.* p. 34

²⁰ *Ibid.* p. 37

²¹ Vicente Sánchez-Biosca. “Introducción. La cita entre vanguardias artísticas y cinematógrafo” *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*. Paidós, Barcelona, 2004. p. 29

1.2 EL FONDO DEL SURREALISMO / PARTE I. DECLARACIONES: VALORES ARTÍSTICOS, SOCIALES Y POLÍTICOS

Entender el surrealismo únicamente como un movimiento artístico de las primeras vanguardias históricas enmarcado por un estilo estético, sobre todo en pintura y collage, a través de unos cuantos artistas icónicos; es reducir la trascendencia y la auténtica identidad de un movimiento que varios estudiosos como Hal Foster, Rosalind Krauss, Michael Richardson o Dawn Ades, consideran uno de los mayores fenómenos culturales del siglo XX, y cuyas cuestiones son tema central de debates actuales en distintas áreas.

En el primer manifiesto Breton dio a conocer el movimiento y su visión artística, política y social tras la situación en Europa después de la Primera Guerra Mundial. En el segundo manifiesto añadió y revaloró algunas de sus observaciones previas (como las contradicciones sobre el automatismo), lo utilizó para defenderse de las personas que condenaron el movimiento y dejó en claro que se distanciaban del comunismo totalitario que se estaba apoderando de una parte de Europa. Después de todo, el surrealismo trata de la liberación del hombre de cualquier sistema opresor y aunque el grupo surrealista original vio en las ideas de Marx un ideal de liberación, nunca consideró la teoría marxista como dogma incuestionable. Es primordial incidir que, pese a que los dos manifiestos fueron expresiones desde un punto de vista individual, ambos fueron ratificados por un grupo que se circunscribió a dichas opiniones.

En este inciso se revelan y reconocen, más allá de los manifiestos bretonianos; las opiniones sociales, políticas y artísticas que a lo largo de más de noventa años (desde 1924 hasta la actualidad), diversos grupos surrealistas han formulado a través de variados documentos, como expresión de una aventura colectiva que realza la característica primordial del movimiento, para el cual la importancia no radica en el individuo, sino en la comunidad. Al considerar estas declaraciones se nos hace evidente que el surrealismo se extiende inimaginablemente más allá de Breton, de su origen en Francia, de la rabia y la revuelta que caracterizó las ideas del grupo original; más allá del psicoanálisis y de las vanguardias históricas de principios del siglo XX. Estos documentos, que se pueden leer por completo en el valioso compendio *Surrealism Against the Current*, editados y traducidos al inglés por Michael Richardson y Krzysztof Fijalkowski, nos expanden el panorama sobre estas agrupaciones al hacernos notar que se caracterizan por ser un espacio para la comunicación y el intercambio de ideas, lugares de encuentro abierto a todas las posibilidades.²² Aunque cada grupo tiene sus propias

²² Cabe puntualizar que ésta ha sido la atmósfera del grupo desde el inicio, pese a que historiadores señalan a Breton como una persona autoritaria que decidía el destino de los participantes del grupo, al expulsar del mismo a quien no estuviera de acuerdo con sus ideas, los documentos de los grupos dan otra perspectiva de esta situación, como lo señala Jean Schuster en su famosa declaración *The Fourth Canto*: "Cualquiera que conoció a Breton, sabía que él era lo contrario a un dictador [...] él nunca impuso sus divagaciones por argumentos de autoridad." Al contrario, su meta era lograr el desarrollo de ideas a través de la estimulación mental y no la petrificación de las mismas a través de la intimidación; después de explorar todos los argumentos posibles en una discusión, a través del humor, la ira o el razonamiento analítico y la intuición,

orientaciones y agendas, mantienen un interés en común: la liberación de la mente humana de cualquier sistema opresor a través de la búsqueda del *punto supremo* y la transformación radical de la sociedad mediante la re-formación (en el sentido de volver a dar forma) de la conciencia.

A lo largo de las siguientes páginas se expone la evolución que ha asumido la plataforma ideológica del surrealismo para que sus principios continúen vigentes en pleno siglo XXI. Desde las preocupaciones del grupo original, la valorización del movimiento por las generaciones post-guerra, la crisis de “autodisolución” de 1969 y su reorganización en 1970; dichas declaraciones son un testigo dinámico del compromiso del movimiento por evolucionar para cambiar la situación del mundo. Se debe entender que la crisis de autodisolución del grupo se dio más por el contexto del fracaso general experimentado tras los eventos de mayo del 68 en Francia, y no tan sólo por la muerte de Breton; ya que en los eventos que se suscitaron en 1968, los surrealistas participaron inquietos por un cambio radical que nunca se materializó. Es revelador apuntar que esta “muerte” del surrealismo representa, de mejor manera, la muerte de la completa tradición radical y de furia que constituía una parte primordial del surrealismo. Tras esta crisis, las declaraciones subsecuentes son evidencia del remarcable esfuerzo de los surrealistas para confrontar la situación política y establecer un nuevo marco para sus actividades como fuerza de reacción ante un nuevo mundo y un nuevo adversario que dominará todas las esferas de la vida contemporánea. La siguiente revisión se realiza mediante el método de investigación histórico²³, a través de determinados sucesos significativos expuestos en sustanciales párrafos de los documentos originales que sirven de fundamento para este estudio. Se procede mediante la heurística o búsqueda de las fuentes, la crítica y la síntesis.

1.2.1 INTRODUCCIÓN A LA REVOLUCIÓN SURREALISTA. Diciembre, 1924

En el primer número de *La Révolution Surréaliste* se da una visión de los principios inaugurales del surrealismo al señalar, en primer término, la exaltación de la creatividad de los sueños y su posibilidad de derribar los fundamentos de una interpretación realista de la naturaleza de la realidad; los surrealistas también sugieren el fundamento colectivo de su empresa, ya que los sueños son el lugar para el entendimiento compartido en muchas sociedades, y dicha motivación es capaz de asistir al ser humano en la creación, la libertad y la idea de comunidad.

Con el juicio del conocimiento convertido en algo irrelevante, con la inteligencia no más tomada en serio, es sólo el sueño lo que permite a la humanidad su derecho a la libertad [...] Cada mañana, en cada familia, hombres, mujeres y niños, si no tienen

frecuentemente aceptaba la posición del contrario, incluso aunque no tuviera toda su aprobación. Vid. Michael Richardson. “Appendix 1” *Surrealism against the current*. Pluto Press, London, 2001, p. 199

²³ Vid. Oscar Zanetti. *Metodología de la investigación histórica. Los métodos cuantitativos*. La Habana, Estarcida, 1980. 185pp.

nada mejor qué hacer, se cuentan entre ellos sus sueños. Estamos a merced del sueño y nos debemos a nosotros mismos el someternos a sus poderes en nuestra vigilia [...] ¿Qué son la pluma y el papel, la literatura, la poesía, confrontados con este gigante que carga los músculos de las nubes en sus propios músculos? ²⁴

Esto es esencial porque es el fundamento del cual se deriva la propuesta práctica de esta obra presentada en el capítulo 4.

1.2.2 DECLARACIÓN DEL 27 DE ENERO. 1925

Tan sólo en su primer año, el movimiento fue enérgicamente criticado por diversos sectores de la sociedad; por esta razón, el creciente grupo surrealista realizó la presente declaración que, como se puede observar, se encuentra llena de rabia y agresividad hacia una sociedad que los condena y con la cual están en completo desacuerdo. Es relevante leer por primera vez en un documento surrealista las palabras *revolución* y *revuelta*, puesto que el primer grupo, que vivió la experiencia de la guerra, realmente estuvo determinado a provocar a su gobierno mediante una vía impulsiva y agresiva, sin importar los medios. Además de esta rabia contenida, también podemos leer el lema que da vida al movimiento: *un medio total para la completa liberación de la mente*.

2. El surrealismo no es un nuevo o más fácil medio de expresión, ni siquiera es una metafísica de la poesía: es un medio total para la completa liberación de la mente [...]
3. Estamos determinados a hacer una revolución.
5. No proclamamos cambiar algo de la moral de la gente, sin embargo, nuestra meta es mostrar la fragilidad de sus pensamientos y en qué cambios cambiantes han puesto sus tambaleantes casas.
7. La sociedad nos encontrará en cada esquina de su pensamiento.
8. Somos especialistas en la revuelta. No hay ningún medio de acción que seamos incapaces, cuando sea necesario, de usar.
9. Le decimos al mundo occidental: el surrealismo existe. Es un llanto de la mente que regresa hacia sí mismo y está determinado a destrozarse sus plumas, de ser necesario, con pesados martillos.²⁵

El lema *la completa liberación de la mente* puede resultar un tanto pintoresco, pero tomemos en cuenta que el surrealismo se proclama así mismo como el punto de

²⁴ J. A. Boiffard, P. Éluard, R. Vitrac. "Introducción a la Revolución Surrealista", 1924. En (trad.) Michael Richardson, Krzysztof Fijalkowski. *Surrealism against the current*. Pluto Press, London, 2001. p.22. NOTA DEL EDITOR. Las declaraciones presentadas en: 1.2 El Fondo del surrealismo. Parte I. Declaraciones. Valores artísticos, sociales y políticos, son documentos elaborados *ex profeso* por los distintos grupos surrealistas a lo largo de los años, la extensa recopilación de estos documentos, se debe a la investigación del Dr. Michael Richardson y el Dr. Krzysztof Fijalkowski publicada en *Surrealism against the current*; las páginas indicadas se refieren a su localización en dicho compendio, aunque se cite la fuente original.

²⁵ Louis Aragon, Antonin Artaud, André Breton, René Crevel, Max Ernst, *et al.* "Declaración del 27 de enero" 1925. En (trad.) Michael Richardson, Krzysztof Fijalkowski, *op. cit.*, p. 24

encuentro entre la realidad y el sueño, entre el conocimiento científico y lo esotérico, justamente porque cada uno de estos enfoques no son más que propuestas para alcanzar el conocimiento, sólo son distintas visiones del mundo, igual de válidas para liberar la mente; la ignorancia esclaviza la imaginación. Asimismo, tomemos en consideración que el significado de las palabras es muy importante para los surrealistas, ellos confían en el poder del lenguaje y la poesía; basta con poner atención en la expresión citada que se refiere al surrealismo como *un llanto de la mente*, para comprender la propuesta y las bases poéticas que delimitan nuestro marco de acción.

1.2.3 DIALÉCTICA DE LA DIALÉCTICA: UN MENSAJE DIRIGIDO AL MOVIMIENTO SURREALISTA INTERNACIONAL. 1945

Tras la guerra, el grupo surrealista de Rumania publicó esta declaración en la cual hicieron un juicio crítico sobre varios fundamentos del proyecto surrealista y dieron propuestas para el desarrollo futuro del movimiento. Este grupo, que se encontraba aislado, no sólo de los demás grupos, si no prácticamente de Europa, llegó a conclusiones teóricas que compartió con los grupos internacionales y que compartimos por ser fundamentos para el desarrollo de la presente investigación.

El primer señalamiento a considerar es que se critican los medios a disposición de los ‘enemigos’, en particular la propaganda política y que trasladado al día de hoy se refieren a los medios de comunicación de masas y las instituciones políticas, que tienen a la mano fórmulas que generan cretinismo²⁶ en la población para evitar el desarrollo del pensamiento y la acción dialécticas. Este tema es de vital consideración para esta investigación, como advertiremos más adelante en el capítulo 2, en particular, en un medio de comunicación masiva como es el cine comercial.

El siguiente punto que el grupo de Rumania puso a discusión, fue el hacer un uso indistinto y repetitivo de los procedimientos artísticos desarrollados por los primeros surrealistas, tales como: la escritura automática, la interpretación del delirio, el *collage*, el *frottage* y los *cadáveres exquisitos*; es decir, llevar a cabo estas técnicas sin objetividad y como rutina, llevan a la depreciación de las mismas, puesto que cualquier tendencia, artística o no, puede apropiarse de dichas técnicas sólo en su aspecto formal, lo cual resulta mortal para el desarrollo del pensamiento y la acción revolucionaria. Tomemos muy en cuenta que estas técnicas se iniciaron como procesos de investigación para la creación artística; no obstante, desde la década de los sesenta, otros medios, como la publicidad, se apropiaron de temáticas surrealistas por ‘moda’, más por el fin estético que como medios discursivos.²⁷ La presente disertación se basa, como descubriremos más adelante, en una reinterpretación de procedimientos como el automatismo psíquico y el juego colectivo, de manera objetiva, puesto que revalorizar las técnicas surrealistas,

²⁶ Este término propuesto por el grupo en su declaración, hace alusión a la enfermedad de la glándula tiroidea que provoca retraso en el crecimiento físico y mental de una persona.

²⁷ Vid. Gherasim Luca, Trost. “Dialéctica de la dialéctica. Un mensaje dirigido al grupo surrealista internacional.” Bucarest, 1945. En (trad.) Michael Richardson, Krzysztof Fijalkowski, *op. cit.*, pp. 34-35

significa entender que éstas van más allá de la simple impresión estética que puedan generar; su profundidad radica en la exploración de que, como la poesía, la pintura, y el arte en general, pueden ser hechas por todos y se pueden extender las soluciones plásticas más allá de sus límites, al alentar a los autores a escapar de las restricciones estéticas y las ideas preconcebidas en algunas escuelas de arte sobre el *don* y la *habilidad* de un artista individual.

El discurso continúa con un discernimiento sustancial: el surrealismo no puede seguir en un permanente estado de revuelta y escándalo, esto, más allá de favorecer al movimiento, arriesgaría y pondría fin a su desarrollo teórico; asimismo, como se mencionó con el ejemplo de la publicidad, los medios dominantes constantemente se reelaboran de una manera u otra para contrarrestar cualquier revuelta en su contra, al utilizarla para sus propias intenciones. En este mismo documento, el grupo declaró la condición permanente del surrealismo de existir en un estado revolucionario, que no es lo mismo que estar en continua revuelta; este estado nos lleva a encontrar soluciones sintéticas que, como tal, son el resultado de una posición dialéctica de permanente negación y negación de la negación.²⁸ Dilucidemos esta línea de pensamiento: la negación a todo, vista de manera dialéctica, siempre genera más preguntas y respuestas; no es un infantilismo que consiste en no estar de acuerdo persistentemente; la negación de la negación se convierte en una afirmación, por tanto, la negación de las condiciones establecidas por un régimen dominante, nos conduce a caminos nuevos, diversos y propositivos. Las nociones expuestas en esta investigación nos estimulan a recapacitar que este estado de continua revolución, puede ser percibido como un estado de constante 're-evolución' de doctrinas, conceptos, perspectivas, percepciones y enfoques.

En lo que respecta a la categoría del azar objetivo, que distinguimos también como uno de los modelos teóricos del surrealismo, este grupo reafirmó su trascendencia al ligarlo con la categoría surrealista del amor, otro de los argumentos igualmente esenciales para la propia construcción del movimiento: "El azar objetivo constituye para nosotros el medio más increíble para localizar los aspectos relativos-absolutos de la realidad, en sus formas más favorables y por sí mismo, nos ofrece incesantemente, la posibilidad de descubrir las contradicciones de una sociedad dividida en clases [...] El azar objetivo nos conduce a encontrar en el amor, el general método revolucionario apropiado para el surrealismo."²⁹ Ambos preceptos se analizan a profundidad en el inciso subsecuente.

Por último, en esta extensa declaración, es indiscutible remarcar que se manifestó por primera vez, la decisión de tomar una postura mediante la apertura ecléctica del surrealismo; abierto a todas las posibilidades de conocimiento, no sólo esotérico y espiritual; sino también al conocimiento científico. Esta apertura conduce desde entonces y hasta la actualidad al movimiento.

²⁸ *Ibid.* p. 35

²⁹ *Ibid.* p. 36

[C]onfirmamos nuestro deseo de redescubrir la correspondencia científica (cosmológica) de nuestra actitud y nuestra realización de que la posición del surrealismo está de acuerdo con muchos de los descubrimientos científicos que parecieran distantes de nuestras preocupaciones. Subjetiva y objetivamente, estamos de acuerdo con los descubrimientos que representan una atracción fascinante para el surrealismo, como la geometría no euclidiana, la cuarta dimensión, la física cuántica y el espacio-tiempo [...] Soñamos con la secreta armonía que debe existir entre los sueños y la cuarta dimensión [...] entre la hipnótica forma del amor y el espacio-tiempo.³⁰

Como podemos observar, esta declaración es una de las más sustanciales, hizo hincapié en que el surrealismo internacional optó por dejar de lado el método del escándalo y revuelta, en vez de esto, se abrió al juicio crítico de pensamiento y al estudio de un conocimiento que abarcara distintas visiones del mundo. Esta actitud modela la propuesta de nuestro último capítulo, en la cual se reúnen las visiones artísticas y científicas del mundo en un modelo.

1.2.4 LA PLATAFORMA DE PRAGA. Abril, 1968

Una de las declaraciones más cardinales hasta la actualidad, se dio en Praga en 1968 con respecto a la exhibición internacional surrealista *Le principe du plaisir*, que los grupos de París y Praga realizaron juntos. Esta declaración dejó muy en claro los nuevos postulados del surrealismo y trazó un camino que el movimiento internacional sigue hasta la fecha. Sin embargo, la fuerza y valor del documento se vieron reflejados muchos años después debido a que en aquel preciso momento no tuvo el impacto esperado, sobre todo por las causas políticas que rodearon aquel año a nivel mundial: para París fue el colapso y desplome del movimiento estudiantil que había ganado atención internacional; Praga sufrió la invasión soviética, que hizo callar a ese grupo por muchos años a causa de la represión del sistema. Esto cambió definitivamente el panorama cultural. La plataforma de Praga fue y es una invitación a la permanente evolución del movimiento mediante un juego dialéctico, una plataforma práctica para trabajar con todos los grupos del mundo por la emancipación de la humanidad. El movimiento surrealista internacional dejó en claro que su posición está abierta a cualquier individuo o grupo que velara por la lucha de la humanidad en contra de la opresión.

El primer punto del documento elabora una tesis cuya lectura es muy actual: es necesario entender cómo un sistema represivo monopoliza un lenguaje (puede ser de cualquier tipo) y lo regresa a la humanidad cuando ha sido reducido a una función utilitaria o ha sido distorsionado sólo para servir al entretenimiento; este hecho provoca que la gente sea privada de sus propios pensamientos al adoptar repertorios culturales

³⁰ *Ibid.* pp. 40-41

que nos ofrecen patrones estandarizados de conducta que, imperceptiblemente, mantienen el funcionamiento del sistema,³¹ lo que más preocupa es que:

El lenguaje vacío que se le entrega a la gente es incapaz de formular las imágenes ardientes que podrían restaurar la imperiosa satisfacción de sus verdaderos deseos. La responsabilidad de contrarrestar este efecto recae en el arte contemporáneo y las ciencias, que inclusive en las fórmulas estilizadas del *avant-garde*, son frecuentemente limitados a reflejar pasivamente la actual devaluación de los signos y con ello sólo contribuyen a oscurecer el pensamiento.³²

Es preciso señalar que, para este estudio, el lenguaje investigado es visual, trasladamos entonces esta declaración a las imágenes que crea el sistema para vendernos ideologías, estándares de salud, belleza, bienestar, diversión, etc.; así como remarcar que los diseñadores, conjuntamente con comunicólogos, publicistas, productores audiovisuales y otros profesionales del sector, son responsables de la creación de estas imágenes y, por tanto, son en parte responsables de los mensajes que se dan a través de ellas. Nos convertimos en agentes culturales que participan en la apreciación o devaluación de los signos, pensamiento e imagen. Esto nos lleva a reflexionar sobre nuestra responsabilidad ética y social como profesionales. Se profundizará sobre este punto en el capítulo 2, puesto que el medio escogido para esta tesis es el cine y éste, cuando es utilizado como medio de masas por algún sistema, participa, asimismo, en la creación de imágenes que igualmente producen patrones estandarizados de comportamiento, pensamiento y conducta que sirven para el fortalecimiento o juicio crítico de éste.³³ De este planteamiento se deriva el interés en la revalorización del surrealismo y su rol como agente de cambio, que planteó el grupo de Praga:

El papel del surrealismo es separar el lenguaje del sistema represor y convertirlo en un instrumento del deseo [...] lo que persigue el arte surrealista tiene como única meta liberar las palabras y los signos de los códigos utilitarios de distracción y restaurar su propósito como indicadores de la realidad subjetiva y la intersubjetividad esencial del deseo como correspondería ser reflejado en la mente pública [...] Se trata no sólo de una cuestión de la reducción de los signos a un simple nivel de entretenimiento, sino de la corrupción de las ideas, lo que permite a la peor opresión yacer escondida en las palabras más radiantes formuladas por una conciencia revolucionaria.³⁴

³¹ En palabras actuales del investigador de la imagen audiovisual, el Dr. Pasi Valiaho, quien concuerda con la monopolización del lenguaje por un sistema, esto significa una colonización de nuestras mentes y cuerpos que aliena a los individuos. *Atracciones más allá de la narrativa. Desde los inicios del cine hasta la consola de videojuegos*. Conferencia dictada en Goldsmiths, University of London. Noviembre, 2015.

³² Philippe Audoin, Robert Benayoun, Margarita Camacho, Stanislav Dvorsky, Jean Schuster, Ivana Spanlangová, et al. "La Plataforma de Praga." En (trad.) M. Richardson, K. Fijalkowski, *op. cit.*, 1968. pp. 59-60

³³ Es por ello que debemos estar atentos al mensaje manifiesto y el mensaje latente presente en todas las imágenes. Vid. María Acaso. *El lenguaje visual*. Paidós, Buenos Aires, 2008. 165pp.

³⁴ Philippe Audoin, Robert Benayoun, Margarita Camacho, et al., *op. cit.*, p. 60

El documento de Praga prosigue con un señalamiento elemental: las imágenes abiertas a la interpretación transportan un mensaje que será recibido sólo en proporción de la *revuelta activa* en cada persona. Así podemos esperar que estas imágenes no produzcan un cambio masivo, sino un micro cambio en función de la receptividad de cada individuo. Además, es muy probable que dichas imágenes sólo produzcan un cambio en los individuos que no están ‘establecidos’ en la sociedad, puesto que, si una persona no está de acuerdo con las situaciones a su alrededor y no ha satisfecho todos sus principios de placer, es posible que asuma el riesgo de la creación y la revuelta; esto es lo que en el siguiente capítulo denominaremos *espectador activo*. De lo contrario, si la persona ya está cómodamente establecida en el mundo, cualquier imagen que conlleve un mensaje crítico caerá en una conciencia infértil.³⁵ El problema, como se apuntó, es que un sistema represivo hace creer, a través de las imágenes preconcebidas por éste, que los individuos están cómodamente establecidos, pero sólo de acuerdo a los estándares dados por el mismo sistema.

Empero, para discernir sobre la liberación de la mente en un espectador activo, es necesario implicar, en consecuencia, una teoría del conocimiento, desde Breton, el surrealismo optó por la analogía y la dialéctica como métodos para acceder al conocimiento.³⁶ Para el surrealismo, el mejor exponente de la dialéctica es Hegel³⁷ aunque, como era de esperarse, Breton no estuvo de acuerdo con ciertas categorías hegelianas y no las siguió fielmente; sin embargo, la mayor aportación de la dialéctica hegeliana para el movimiento, fue idear una realidad conformada por opuestos que en el conflicto inevitable que surge, engendran nuevos conceptos que, en contacto con la realidad, entran en contraposición siempre con otros conocimientos. Este esquema es el que permite explicar el cambio y aún así, mantener la identidad de cada elemento, a pesar de que el conjunto haya cambiado. Una posición más contemporánea que el surrealismo internacional, indicado por el grupo francés actual, añade a la dialéctica de Hegel, es la posición del filósofo T.W. Adorno, quien pretende subrayar el carácter inconcluso de cualquier momento del movimiento de contraposición, tanto a nivel social como cultural. Este análisis de un método expuesto por el grupo de Praga y de París, fundamenta el sentido del permanente estado de negación del surrealismo como medio de acción.

El pensamiento interpreta al mundo y contribuye a su formación de diversas maneras que no son mutuamente excluyentes [...] La dialéctica y la analogía sientan las bases para una nueva teoría del conocimiento que necesita liberar a la humanidad, no de lo que es racionalmente vital, si no de lo que la paraliza en los sistemas alienantes: el

³⁵ *Ibid.*, pp. 61-64

³⁶ Sabemos que la analogía se basa en la comparación de dos elementos contrapuestos para encontrar sus semejanzas, es decir, son los términos en los que se construye un discurso. Respecto a la dialéctica puede definirse como el discurso en el que se contraponen una determinada concepción o tradición, entendida como tesis, y la muestra de los problemas y contradicciones, entendida como antítesis. De esta confrontación surge un tercer momento llamado síntesis: una resolución o una nueva comprensión del problema.

³⁷ *Vid.* Ferdinand Alquié. *The Philosophy of Surrealism*. Ann Arbor Paperback, Michigan, 1969. 196pp.

principio de la no-contradicción [...] La conciencia de la necesidad de una función onírica en la vida incrementa la convergencia entre la vida diaria y la verdadera vida. Al darnos cuenta de nuestros deseos por medio de los sueños, nace en nosotros el valor de aceptar el pensamiento mágico en la vida humana.³⁸

Gracias a la analogía y la dialéctica, el surrealismo internacional declaró que la realidad se podía estudiar y entender como una sola, sin categorías divisorias entre una realidad psíquica, una realidad social y una realidad natural, puesto que la relación entre éstas es transitoria; en aquel momento, al finalizar la década de los sesenta, la ciencia todavía admitía las categorías de la realidad como definitivas; es decir, los estudios científicos y sociológicos las veían como entidades separadas una de la otra. Este cambio de perspectiva, aunque parezca simple, conlleva en sí mismo una propuesta abierta a entender diversas visiones del mundo como las partes de un todo. Por consiguiente, podríamos ser más receptivos hacia la comprensión de la totalidad de la realidad, sus verdades y sus realismos. Al mismo tiempo, le daba valía a la interpretación de los sueños en la vida consciente, ya que, de la realización del deseo en los sueños, nace el arrojo de aceptar, no sólo el pensamiento mágico de la vida, sino también de admitir el pensamiento crítico de un cambio de situación, puesto que una transformación siempre requiere de un deseo (en el sentido de motor) en la vida cotidiana. La presente disertación utiliza como punto de partida la admisión de los sueños como principio de analogía con la realidad para la elaboración del diseño conceptual cinematográfico que explora lo que un espectador puede recibir de las imágenes. De la misma forma, la encuesta llevada a cabo por este estudio (que se detalla en el último capítulo) se basa en lo siguiente:

Opuesto a la teoría del arte por el arte mismo, así como a la teoría de un arte comprometido, el surrealismo reafirma que en el presente estado de la realidad – del cual la gente tiene sólo una fragmentada y alienada percepción- el arte, para ser revolucionario, puede buscar su realización sólo en territorios desconocidos, esencialmente en las zonas más oscuras de la realidad psíquica. Subordinar el arte a fines inmediatamente prácticos significaría dirigir su energía por mal camino, sólo para cosechar límites externos que lo privan de toda verdad al atribuirle una eficacia ficticia [...] Esto demanda del artista lograr una función específica: liberar los poderes y deseos inmovilizados en el inconsciente.³⁹

Al buscar el umbral de las imágenes en territorios desconocidos del inconsciente se pueden crear imágenes realmente provocadoras que generen un cambio en un espectador activo. Sin embargo, como esta misma declaración lo señala, subordinar esta experimentación a fines inmediatamente prácticos sería privar la investigación misma de su sentido, sólo por aspirar a una eficacia tangible que resultaría ficticia.

³⁸ Philippe Audoin, Robert Benayoun, Margarita Camacho, *et al.*, *op. cit.*, p. 64

³⁹ *Ibid.* p. 65

1.2.5 LO POSIBLE CONTRA LA CORRIENTE. Septiembre, 1969

Esta declaración del grupo de Checoslovaquia, se elaboró apenas unos meses después de la desarticulación del grupo francés en 1969; el grupo checo vio la respuesta del grupo francés como una traición, puesto que habían redactado juntos la *Plataforma de Praga* un año antes; por lo cual se asumió como el único grupo en la posición de mantener vivo al movimiento y aunque, poco tiempo después, el estalinismo hizo callar al grupo por 20 años, el grupo checo sigue activo desde entonces hasta el día de hoy.

En esta declaración de 1969 podemos leer la revalorización del surrealismo como un movimiento de pensamiento crítico que se interesa por la síntesis de las contradicciones para acceder a la profundidad de la conciencia y establecer de esta manera una nueva comunicación intersubjetiva que instaure nuevas relaciones entre la gente, lo cual ciertamente pertenece al dominio de lo posible.⁴⁰ Esta comunicación intersubjetiva es capaz de transmutar al surrealismo en un pensamiento dinámico que genere una protesta imaginativa. Dentro de esta protesta imaginativa, el surrealismo le otorga una gran valía a la espontaneidad y la sensibilidad para ejecutar un pensamiento crítico y adquiere gran importancia el concepto de *conciencia revolucionaria* en la lucha que se necesita para *transformar el mundo y cambiar la vida*, nociones que nunca dejarán de ser electrizantes para el movimiento, pero que sólo se hacen activas a través de ciertos individuos que se convierten en estimuladores de la conciencia ante los mecanismos sociales que funcionan como ilusiones y utopías:

El surrealismo nunca debería ofrecer ilusiones, ni estar satisfecho con los apegos emocionales hacia las utopías sociales, pensamos que otorgar a la humanidad un período festivo, durante el cual ésta se siente temporalmente liberada de sus limitaciones sociales, sólo sirve para desarmar los poderes de transgresión que son una parte integral de su psique [...] Al cegar a la sociedad por esta ilusión, los teóricos de la política del entretenimiento, desarrollan un concepto de recreación, como factor para renovar las fuerzas del sistema y maniobrar así, modos eficaces de manipular a las masas.⁴¹

Un ejemplo es el caso de los festivales actuales de tecno-entretenimiento y tecno-arte (de los que hablaremos en el último capítulo); en los que, mediante los conceptos y medios eficaces de recreación y entretenimiento, el sistema logra manipular a parte de la población. Por consiguiente, el movimiento a través del grupo checo y mediante una plataforma definida proclamó, particularmente importante, dedicarse a tres tareas en específico con el fin de inspirar y potenciar el sentido crítico en contra de los efectos adormecedores de los sistemas represivos y sus mecanismos de 'civilización'. La propuesta de la presente investigación sigue estos preceptos como línea de trabajo:

⁴⁰ Vid. Stanislav Dvorsky, Vratislav Effenberger, Alena Vodaková, Frantisek Vodakm, *et al.*, "Lo posible contra la corriente." Praga, 1969. En (trad.) Michael Richardson, Krzysztof Fijalkowski, *op. cit.* p. 67

⁴¹ *Ibid.* p. 69

1)	Analizar los mecanismos de manipulación de las masas con una precisión teórica indispensable, mediante el estudio de los sistemas de represión.
2)	Ampliar una nueva teoría del conocimiento, basada en la dialéctica y el principio de analogía, en la esfera consciente e inconsciente de la sensibilidad.
3)	En contraposición a la práctica de una vida gobernada por el utilitarismo, desarrollar formas de actividad lúdicas. ⁴²

Finalmente, el grupo checo manifestó que el surrealismo es un sistema abierto, con medios de investigación específicos para poner en marcha el motor de la imaginación, medios que se utilizan en esta investigación para realizar la propuesta final y que se especifican en el capítulo cuatro. Para cerrar la declaración, el grupo checo hizo hincapié en que un auténtico surrealismo no está preocupado por su forma externa; es decir, el surrealismo, desde su perspectiva interna, no es un estilo artístico, es una fuente de inspiración para revivir la conciencia humana; por ende, no puede ser definido como un estilo en la historia del arte.

1.2.6 VEINTE AÑOS DE LA PLATAFORMA DE PRAGA. 1987

El grupo checo continuó su trabajo en la clandestinidad; no obstante, así como elaboraron una de las declaraciones más esenciales para el movimiento, veinte años después expresaron su pensamiento y crítica sobre aquella declaración de 1968, mediante la utilización de su propio método dialéctico en cada tema tratado.

Comienzan con una disertación sobre la colectividad del grupo a través de su individualidad, ya que son las crisis individuales (creativas, éticas) las que provocan un crecimiento en el corazón de la colectividad, lo que genera que dicha colectividad evolucione, se reforme y regenere. Se vuelve a hacer hincapié en los juegos como la actividad grupal por excelencia, a través de los cuales se crea un sistema de conocimiento y cuestionamiento de la realidad:

Los juegos surrealistas se constituyen en uno de nuestros núcleos principales de interés como punto de intersección de las funciones cognitivas, de comunicación e integración [...] se puede afirmar que las experiencias lúdicas acompañan las actividades del grupo surrealista en cada esfera temática con la que seamos ligados, ya sea en el campo de

⁴² En el campo de los experimentos psicológicos, las propuestas desarrolladas, en correlación con ciertos investigadores psiquiátricos han demostrado, entre otras cosas, que actividades de este tipo tienen el efecto de favorecer los intercambios emocionales e intelectuales entre los individuos. *Vid.* Stanislav Dvorsky, Vratislav Effenberger, Alena Vodaková, Frantisek Vodakm, *et al.*, *op. cit.*, pp. 74-75

la interpretación, analogía, erotismo, miedo, sueño, humor o poesía surrealista. Por esta razón no es coincidencia que el juego se encuentre al centro de nuestros intereses [...] En consecuencia estos juegos surrealistas, esta 'expresión colectiva del principio del placer' y el dominio de la analogía, reflejan las transformaciones reales del surrealismo como sistema de conocimiento.⁴³

Asimismo, se reafirmó el proceder positivo adoptado por el movimiento desde los años setenta, conceptualizando la transgresión, mediante un fenómeno dialéctico de integración y transformación de la orientación negativa del surrealismo en un proceso de creación; es decir, no se crea a través de la destrucción, lo *irracional*, es transgresión, pero no en un sentido negativo. No es una apología de lo irracional. Esta re-examinación interna de los principios del surrealismo, ayudan a la evolución continua del proyecto; ya que gracias a la actitud dialéctica del movimiento se articula que la objetividad sólo puede estar conformada como el resultado de los conflictos entre los más variados sistemas ideológicos y sus potencialidades. Una visión así, logra que se fermente en la mente una transformación vigorizante de aquella remota crisis de conciencia en una conciencia de la crisis.⁴⁴ Esta búsqueda de conocimiento propuesto por el grupo checo, se basa en el estudio crítico de las funciones organizadas por la dialéctica de la imaginación y el intelecto; esto es relevante para el método de realización del diseño conceptual de la pieza, descrito en el último capítulo.

La declaración cierra con el llamado a la aventura surrealista que está abierta a los descubrimientos y se convierte en una tradición continuamente viva: "La tradición surrealista siempre estará viva para nosotros. Fundada en sus fuentes iniciales, las cuales son la dialéctica hegeliana, una iniciación hermética y el arco mental del psicoanálisis, nos enseña que los descubrimientos no se pierden o se alejan, sino que existen en nosotros y nos motivan, en un sentido de inmanencia, de alcanzar la aventura surrealista que nos ha sido dada por el destino."⁴⁵ Tras este documento ha habido muy pocas declaraciones trascendentes de los grupos surrealistas alrededor del mundo, varias de ellas atañen a cuestiones locales de París, Chicago, Leeds o Madrid y pueden ser consultadas en los blogs de cada uno. Por lo cual es necesario remarcar que cada grupo ha trabajado herméticamente por más de 30 años.⁴⁶

⁴³ Karol Baron, Jakub Effenberger, Alena Nádvorníková, Eva Švankmejerová, Jan Švankmajer, *et al.*, "Veinte años de la plataforma de Praga." Praga-Bratislava, 1987. En (trad.) Michael Richardson, Krzysztof Fijalkowski, *op. cit.*, pp. 83-84

⁴⁴ *Ibid.* p. 89

⁴⁵ *Loc. cit.*

⁴⁶ En mayo de 2018, Jan Švankmajer visitó nuestro país y durante su conferencia habló profusamente del surrealismo y del grupo checo que sigue activo.

1.3 EL FONDO DEL SURREALISMO / PARTE II.

LOS TEMAS, MOTIVOS Y EXPLORACIONES DE LA PSIQUE HUMANA

Como ya establecimos, el surrealismo no se define a sí mismo como un movimiento estético; si las obras consideradas por la historia del arte como surrealistas tienen cierta correlación entre ellas, es porque son producto de una investigación centrada en cuestiones en común y, es sobre estos argumentos exploratorios, que los artistas indagan y descubren soluciones artísticas. Es la razón del presente inciso, señalar los temas de exploración que esta investigación congrega en su teoría y su propuesta de diseño de pieza práctica.

1.3.1 LO MARAVILLOSO

Breton describió desde el *Primer Manifiesto* esta categoría que se convertirá en un punto seminal para el surrealismo: “Lo maravilloso es siempre bello, cualquier cosa maravillosa es bella, de hecho sólo lo maravilloso es bello”⁴⁷ Al definir que *lo maravilloso* tiene que ser por axioma bello, Breton coloca este concepto en una esfera subjetiva; ya que cada quien tiene un concepto de *lo bello*, por consiguiente, al determinar algo como bello, se puede decir, en el caso del surrealismo, que se está frente a *lo maravilloso*. De acuerdo a Breton, *lo maravilloso* desorienta la memoria y altera la identidad, pero retiene su sentido cotidiano: una palabra ordinaria que se refiere a lo extraordinario o asombroso. ¿Qué es lo que lo define como extra-cotidiano y pilar de un enfoque surrealista? Según Breton, es el privilegio de la sensibilidad, la cual no se limita a los trabajos surrealistas, sino que se puede encontrar en cualquier lado.

Para aclarar el concepto tomemos en cuenta la observación de Foster: “El entusiasmo por estos temas alude a un proyecto con el cual el concepto surrealista de *lo maravilloso* estaba tácitamente comprometido: volver a encantar un mundo desencantado, una sociedad capitalista que se había vuelto despiadadamente racional.”⁴⁸ *Lo maravilloso* es algo que asalta a la vista, a la cotidianidad, hasta llegar al inconsciente. Foster hace un profundo análisis de esta categoría al preguntarse si entonces *lo maravilloso* ocurre a través de eventos externos y/o internos, si es percibido como algo psíquico, secular o de otro mundo. Conjuntamente, nos indica que Breton reflexionó además sobre otra cualidad de *lo maravilloso*: la temporalidad. Para los surrealistas, *lo maravilloso* no es una sustancia permanente, es una experiencia temporal: “*Lo maravilloso* no es lo mismo en cada período de la historia: participa de alguna manera oscura en un tipo de revelación general únicamente por fragmentos de lo que llega a nosotros: son las ruinas románticas, el maniquí moderno, o cualquier otro símbolo capaz de emocionar la sensibilidad humana por un período de tiempo.”⁴⁹ Lo que significa que *lo maravilloso*

⁴⁷ André Breton *op.cit.*, p. 23

⁴⁸ Hal Foster, “Belleza compulsiva”, *op. cit.*, p. 58

⁴⁹ André Breton, *op. cit.*, p. 78

produce un efecto transitorio en el espectador que lo contempla; *lo maravilloso* sólo sucede en el ahora. Es efímero.

Es importante notar que los surrealistas definieron que uno percibe *lo maravilloso* sólo a través del acto de mirar (no obstante, hoy habría que preguntarse, si *lo maravilloso* puede percibirse a través de todos los sentidos). Es en el aspecto visual que el surrealista Pierre Mabilie relaciona *lo maravilloso* con el espejo, ya que a través del espejo se observa una ilusión real, advertimos aquí una contradicción *per se*, esto es, lo que miramos en el espejo es verdadero, pero no real, es y no es al mismo tiempo, está presente pero no existe en la realidad; por eso el espejo, para Mabilie, es la principal ventana a través de la cual podemos contemplar el dominio de *lo maravilloso*.⁵⁰ Esto resulta en una analogía que estudiaremos más adelante bajo la óptica de Lacan, en el estadio del espejo y el proceso de identificación a través del medio cinematográfico.

Esta cualidad contradictoria de *lo maravilloso*, la manifestó Louis Aragon desde muy temprano, para él *lo maravilloso* “es la contradicción que aparece en lo real”⁵¹; en 1924 escribió: “si la realidad es la aparente ausencia de contradicción, es un constructo que suprime el conflicto, entonces *lo maravilloso* es la erupción de contradicciones en lo real, y es una erupción que revela a este constructo como tal.”⁵² Para Mabilie *lo maravilloso* es real porque aparece; sintetizando estos puntos de vista notamos que la cualidad de *lo maravilloso* es su ‘aparición’, siempre y cuando el espectador esté abierto a la contemplación sensible, de esta manera, *lo maravilloso* intensifica la percepción haciendo más real la propia realidad. En este sentido, *lo maravilloso* aparece y se nos brinda, lo que lo aleja del concepto de lo misterioso, cuya cualidad es permanecer oculto. Además de ser opuesto a lo misterioso, Richardson apunta, para esclarecer aún más el concepto, que *lo maravilloso* no es fantástico, lo fantástico es una ficción inconsecuente en los cuentos y relatos de tradición folclórica; *lo maravilloso* no se aleja de la realidad, al contrario, lo que descubre es la forma de intensificar perceptiva y afectivamente lo que la realidad misma contiene. Si resulta aún delicado entender el concepto de *lo maravilloso* como algo extraordinario que aparece en lo real, Barthes indica esta conceptualización bajo su propio término semiótico: *el punctum*, lo que salta de la escena y sobresale de la imagen revelándonos un significado connotativo.⁵³

A diferencia de Aragon que describe *lo maravilloso* como una contradicción en lo real, Breton, bajo la dialéctica hegeliana, concibe *lo maravilloso* en términos de resolución: “Lo que es admirable en lo maravilloso es que dejan de existir cosas fantásticas: solamente existe lo real.”⁵⁴ Breton creía que la contradicción que aparecía en la realidad era una situación que se podía superar poéticamente, abrazando así nuevos conceptos.

⁵⁰ Vid. Pierre Mabilie “Mirrors”, *Minotaure* no. 11 cit. Krzysztof Fijalkowski, Michael Richardson “The marvellous”, *Surrealism Key Concepts*. Routledge, London, 2016. p. 237

⁵¹ Louis Aragon, *Paris Peasant*, cit. por Krzysztof Fijalkowski, Michael Richardson, *op.cit.*, p. 239

⁵² Louis Aragon, “La Révolution surréaliste no.3”, 1925. p.30 cit. por Hal Foster, *op. cit.*, p. 58

⁵³ Vid. Roland Barthes. *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Paidós, Barcelona, 1989. 185pp.

⁵⁴ André Breton, *op. cit.*, p. 59

El poeta René Ménil en un artículo de 1941, titulado *Introducción a lo maravilloso* indica que: “En la tierra de las maravillas, los contrarios pueden frotar sus hombros íntimamente o, más adecuadamente, son capaces de comunicarse, ser irresistibles mutuamente [...] la vida y la muerte, lo comunicable y lo incommunicable, pasado y futuro, lo posible y lo imposible son interdependientes y dejan de ser percibidos como contradictorios.”⁵⁵ Esta declaración conduce hacia el concepto clave del *punto supremo*, el punto en el que se descubre una esfera del conocimiento en la cual las categorías opuestas ya no son percibidas como contradictorias. Es, mediante la dialéctica, un lugar de resolución en donde una transformación se lleva a cabo; aunque sea por un breve instante, ese momento en que se puede percibir lo que está más allá de la realidad, del objeto mismo, de la experiencia y así transformar al individuo y a la sociedad.

Lo que *lo maravilloso* y lo sagrado comparten, es su cualidad transformadora. En épocas antiguas, lo sagrado fue el medio por el cual la sociedad se renovaba así misma, poniéndose ella misma en armonía con las fuerzas cósmicas que son quebradas por las preocupaciones humanas de cada día, preocupaciones de la existencia profana. En la sociedad moderna, tales períodos de transgresión han sido pervertidos, ya sea en festivales inofensivos que sirven a ningún propósito transformador, o en destructivos actos de violencia y guerra que laceran a la sociedad más que ponerla en un dilema y en los cuales cualquier función comunicativa es tirada al vacío.⁵⁶

Aquí yace el verdadero poder de *lo maravilloso*, en su cualidad transfiguradora, es la revelación que trae la propia sensibilidad de cada ser y hace posible la transformación del mundo. *Lo maravilloso* es uno de los ejes centrales de este estudio; en primer lugar, una parte de la conceptualización del diseño propuesto se conduce bajo esta noción; en segundo lugar, se proyecta que la instalación estimule en el espectador una ventana hacia *lo maravilloso*, hacia aquello que irrumpe en la realidad y desorienta la memoria y la identidad y, sobre todo, que vuelva a encantar un mundo desencantado y mediante esta sensibilización, transforme de manera crítica el pensamiento en un lugar de resolución.

1.3.2 EL AZAR OBJETIVO

El azar objetivo se manifiesta, de acuerdo a Breton, en los encuentros repentinos y los objetos encontrados. Según el concepto surrealista del *punto supremo*, el azar objetivo es a la vez espontáneo y esperado, Foster sugiere entonces que para el surrealismo: “el encuentro es una reunión, el objeto encontrado es un objeto perdido que es recuperado [...] una categoría de la experiencia que parece a un tiempo indeterminada y sobredeterminada, *imprévu* (imprevista) y *dejà vu* (ya vista) [...] El azar es la forma en que una necesidad se manifiesta mientras abre un camino en el inconsciente humano.”⁵⁷ Para

⁵⁵ René Ménil “Introducción a *lo maravilloso*”, cit. por Krzysztof Fijalkowski, M. Richardson, op. cit., p. 243

⁵⁶ Krzysztof Fijalkowski, Michael Richardson, op.cit., pp. 246-247

⁵⁷ Hal Foster, op. cit., pp. 72-73

propiciar el encuentro repentino, Breton hace uso de la noción del *flâneur* en el sentido que Walter Benjamin retoma de Baudelaire: aquél paseante urbano que puede ver el mundo, estar en el centro del mundo y no obstante, permanecer completamente oculto.

Cuando Walter Benjamin introdujo la concepción del *flâneur* de Baudelaire en la Academia, resaltó su simbología como una parte esencial de las nociones de modernismo y urbanismo. Para Benjamin, en sus reflexiones críticas del trabajo de Baudelaire, el *flâneur* proclamaba un análisis incisivo de la modernidad, quizá por sus contradicciones: era una figura del moderno artista-poeta, una figura profundamente consciente del ajetreo de la vida urbana, un detective amateur y un investigador de la ciudad, pero al mismo tiempo, era un signo de la alienación de la ciudad y el capitalismo [...] ⁵⁸

Se trata entonces de un observador-explorador urbano con una actitud crítica ante la ciudad moderna, que por sí misma ha establecido nuevas relaciones del paseante con su espacio y tiempo. Estas nuevas relaciones sociológicas y psicológicas con el entorno, generan relaciones muy complejas en los lazos sociales y la actitud hacia los otros, es por ello que esta actitud es objeto de estudio para diversos intelectuales como Breton, quien utilizó esta práctica para ir al encuentro de *lo maravilloso*. En el último capítulo veremos que el concepto de *flâneur* es considerado en esta investigación en dos dimensiones.

Para ligar al objeto encontrado con el azar objetivo, nuevamente Breton se basa en los ensayos de Freud; el psicoanalista concluye: “El hecho de encontrar un objeto es, en realidad, un volver a encontrarlo.”⁵⁹ El pintor francés Marcel Jean, considerado uno de los primeros cronistas del movimiento surrealista, hace referencia a este hecho en *Cahiers d'Art* en 1936, para él, un objeto encontrado es siempre un objeto descubierto de nuevo. El mismo Breton apunta dicha noción al expresar que en su búsqueda fortuita un objeto lo encontraba a él, ¿no sería que en realidad él iba predeterminado en la pesquisa de un objeto que lo maravillara? Para Foster, el objeto encontrado, es en realidad un objeto de deseo que suprime una pérdida: “Por un lado [...] el hecho de encontrar un objeto es, verdaderamente, un volver a encontrarlo [...] por el otro, [...] volver a encontrar algo es sólo y para siempre una búsqueda: el objeto no puede ser descubierto porque es fantasmagórico y es imposible satisfacer ese deseo porque se define como carencia.”⁶⁰

Entonces, lo que a primera vista pareciera un encuentro inesperado o un objeto encontrado y que se debiera al azar (fenómeno externo), para Foster representa una proyección de lo psíquico hacia el mundo, una confusión entre un impulso interno y un signo externo, según él, ni para el mismo surrealismo existe el simple azar; es más bien una compulsión inconsciente que, asociada a un evento real, es vista en cambio como un

⁵⁸ Bijan Stephen “In Praise of the *flâneur*.” Disponible en: <https://www.theparisreview.org/blog/2013/10/17/in-praise-of-the-flaneur/> (Consulta 7 de mayo de 2018).

⁵⁹ Sigmund Freud, “Ensayos sobre la teoría de la sexualidad”, 1923 *cit. por* Hal Foster, *op. cit.* p. 90

⁶⁰ Hal Foster, *op. cit.*, pp. 93-94

evento real que produce un efecto inconsciente. El azar objetivo es interno y externo a la vez, el sujeto repite una experiencia traumática que no recuerda, esta repetición ocurre a causa de la represión, en lugar del recuerdo; el azar objetivo se convierte entonces en una repetición que parece accidental pero predestinada: “El azar objetivo adquiere una estructura paradójica a causa de esta represión y recurrencia: se torna una repetición en serie de encuentros únicos, una repetición que está gobernada no solamente por la compulsión sino también por la identificación y el deseo.”⁶¹ Esta búsqueda compulsiva y, por lo tanto, incesante, tanto del objeto encontrado como del encuentro repentino; ya sea por motivo del deseo o trauma incumplido o por práctica de *lo maravilloso*, es un concepto que le permite al surrealismo la exploración artística y crítica de un espacio, ciudad, país, de sí mismo; para encontrarse con algo fuera de lo cotidiano. Un juego surrealista en contra de la alienación capitalista.

1.3.3 IDENTIDAD: YO Y EL OTRO

¿Quién soy? Es una pregunta que se hace Breton en su novela *Nadja* de 1928. El surrealismo aborda el asunto de la identidad desde sus primeras disertaciones; y hoy en día la noción de identidad es un tema central en los debates sociales, políticos y culturales, puesto que, para establecer mi identidad, mi *yo*, es indiscutible reconocer al *otro*. Esta cuestión no se indaga en un sentido estrictamente personal y psicológico, si bien se apoya en Freud, el surrealismo lo extendió hasta la crítica y re-consideración de los nacionalismos y el colonialismo que habían impuesto un modo occidental de percibir al mundo por sobre las ‘otras’ culturas.

El surrealismo descubrió en las investigaciones psicológicas de Freud y la fenomenología filosófica de Hegel, sugerencias científicas complementarias que le dieron sustancia al debate de Rimbaud: ‘El YO es OTRO’. Freud fue crucial para el surrealismo por su descubrimiento del inconsciente, al revelar que existe un conocimiento de la psique humana que elude el control de la conciencia y permanece fundamentalmente desconocido para nosotros; mientras que la filosofía de Hegel demostró cómo la persona no es una entidad que existe en y fuera de él mismo [...] sino es una entidad formada, más bien, por encuentros en el mundo que están en constante cambio. Esto trajo al debate un doble sentido de ‘otredad’: una interna y otra externa.⁶²

La constitución de la identidad y del ‘ser’ está sujeta a una interrogación rigurosa por parte de los surrealistas, primero, qué y quién soy y luego, cuál es mi relación con el mundo. Por su parte, el poeta surrealista Paul Nougé se interesó en demostrar que la identidad no está determinada por ella misma, sino que siempre está en relación con algo

⁶¹ *Ibid.* p. 74

⁶² Dawn Ades, Michael Richardson, Krzysztof Fijalkowski. “Introduction.” *The Surrealism Reader. An anthology of ideas.* Tate Publishing, London, 2015. p. 10

que la percibe.⁶³ Y Mabile, dentro de sus estudios sobre el espejo, nos explica cómo nuestra identidad está ligada a nuestro reflejo, a la percepción de nosotros mismos; es decir, somos capaces de establecer nuestra identidad, en el sentido de imagen, debido a la percepción exterior de nosotros, sin la cual seríamos incapaces de comprendernos. Mabile sugiere que cualquier animal frente a un espejo no tiene la concepción de una imagen virtual, confía en sus sentidos a tal grado que inmediatamente quiere jugar o pelear con lo que cree es *otro*, la hipótesis de una ilusión nunca cruza su mente. El niño actúa de la misma manera: “sin embargo, la construcción particular de los humanos, la enseñanza de los adultos, las multiplicidades de las experiencias permiten al niño sobrellevar la confusión inicial. El hábito crea asociaciones sólidas mediante las cuales la imagen proyectada se reconoce como la de uno mismo. Esta asociación, esencial para la mente es, no obstante, susceptible de alteración.”⁶⁴ Empero, apunta Mabile, este ‘yo mismo’ que vive, todavía no se conoce a sí mismo, o lo hace de una manera muy reducida a través de las imágenes sensoriales del mundo exterior que son trasladadas en representaciones, por lo cual la sensación de existir sigue siendo confusa, entre la percepción interna del *yo* y la percepción sensorial externa.

Sin asistencia artificial, nosotros mismos sólo podemos percibir una parte de nuestros cuerpos: nuestras extremidades y la parte frontal del torso. Esto es suficiente para asegurarnos que somos similares a las demás personas [...] Sin embargo, si deseamos obtener una representación completa de nuestra persona, tenemos que imaginárnosla a través de la impresión de los otros. Similarmente, el niño pone en alta estima lo que aquellos alrededor de él, le dicen sobre él. Pronto aprende que estos testimonios son frágiles y desea obtener información directa [...] Cada sentido juega un rol particular en la conquista del conocimiento. El tacto delimita al individuo y sitúa sus movimientos en la certidumbre de un espacio. El oído distingue entre sonidos emitidos por nosotros que son transmitidos por los huesos, y los sonidos que se transmiten por el aire [...] Yo he insistido cómo la vista provee los elementos fundamentales de la conciencia y manifiesta los problemas que encontraremos en el rol de los espejos.⁶⁵

La idea del espejo trae consigo una noción más, que acecha las investigaciones del surrealismo sobre identidad y su formación: el concepto del doble, de la sombra, *doppelgängers*, gemelos, etc. Concepto estudiado desde las culturas antiguas y retomado por Freud. Para Mabile el concepto del doble significa una entidad que tiene que dividirse a ella misma para poder descubrirse; esto crea un ‘doble’ que no es precisamente material, pero es una parte integral de la percepción de uno mismo, de tal manera que uno es incapaz de percibirse a sí mismo sin este reflejo. Esto crea una

⁶³ Paul Nougé, *Histoire de ne pas rire*, 1930. En (trad.) Dawn Ades, *op. cit.* p. 46

⁶⁴ Pierre Mabile “Mirrors”, *Minotaure* no. 11, 1938. En (trad.) Dawn Ades, *op. cit.* pp. 49-50

⁶⁵ *Ibid.* p. 52

dialéctica entre el 'yo' y la imagen que se vuelve central para el surrealismo. La preocupación del doble es una ansiedad que tiene que ser resuelta por la conciencia por medio de una variedad de reacciones posibles, pero que tendrían que terminar en una conjunción de la unidad del ser. Para Mabilie este aspecto significa un acto mágico en el cual se genera un simulacro de una persona, cuya meta será atreverse a hacer lo que la persona real no haría; el doble posee autonomía y virtudes; la imagen virtual se convierte en una realidad.

Si, debido al hábito, logramos reconocer nuestro reflejo en el espejo, aún persiste esta imagen que constituye un misterio al cual deseamos encontrarle una explicación. ¿Quién es esta segunda persona que de repente aparece al mismo tiempo que nosotros? Voluntariamente lo constituimos como un doble en quien ponemos todas las esperanzas de las cuales la realidad nos despoja. Deseamos ser eternos, ligeros, invulnerables, siempre vigilantes. Nuestro doble se convertirá en todas estas cosas por nosotros. Se convertirá en una representación idealizada y mejorada de nuestro ego. Ha tomado siglos para la gente ser capaces de entender que la imagen que parece externa, se puede incorporar a su propia persona.⁶⁶

Para Foster, el doble también es representado en los maniqués y los autómatas, dado que Freud los situó entre los objetos más siniestros de todos, como dobles cadavéricos; para Freud, el doble es un protector primordial del *yo* que, en el caso de ser reprimido, vuelve como un presagio presente de la muerte. La lectura que Foster le da a *Nadja* también interpone el concepto del doble en la historia, de acuerdo a él, Breton busca en *Nadja* una unión erótica "Pero lo que encuentra en *Nadja* no es tanto una amante como una doble que lo fascina, por una razón completamente diferente: ella es una figuración de su propia compulsión a la repetición, de su propia lucha con la pulsión de muerte."⁶⁷ Esto añade a la idea del doble la posibilidad de encontrar en el sexo opuesto una fascinación y negación al mismo tiempo, lo que hace tangible la representación de la dualidad femenino-masculino; tema que Breton desarrollará a través del *amour fou* y que se presenta en la propuesta audiovisual de esta investigación.

Finalmente, y en relación al siniestro asunto del doble, para Mabilie, el hábito de reconocerse uno mismo en el espejo, en una imagen personal de nosotros mismos, significa inmediatamente que creemos en el valor de las representaciones; lo que al mismo tiempo exhibe otro asunto provocador: la verdadera naturaleza de la realidad, ya que percibimos y examinamos un espacio virtual que admitimos como auténtico: "El ser del espejo [...] el medio principal para percatarnos del *yo*, nos provoca, por este mismo hecho, el preocuparnos acerca de la verdadera naturaleza de la realidad [...] el fenómeno de la reflexión en superficies pulidas constituye el primer ejemplo de una ilusión, en otras palabras, de una situación en la cual los significados son atrapados en flagrante error, en

⁶⁶ *Ibid.* p. 56

⁶⁷ Hal Foster, "Belleza compulsiva", *op. cit.*, p. 81

donde la duda puede nacer.”⁶⁸ Quien ve lo que hay en el espejo teme confrontarse con esta duda, puesto que esta ilusión puede llevarle a cuestionarse la realidad misma en la que se siente cómodo.

1.3.4 EL AMOUR FOU

La cuestión del amor es uno de los preceptos más difíciles de definir en el estudio del movimiento surrealista; la categoría fue introducida desde el principio por Breton, quien siempre lo manifestó como una actitud generosa, un acto creativo libertario: “Ya vendrá el día en que nos daremos cuenta de que en el corazón de estos tiempos tecnológicos que corrompen nuestras ciudades, y a pesar del gasto cotidiano de la vida que nos muerde la carne como ácido, el principio básico de esa violenta liberación que se extiende buscando alcanzar una vida mejor es el amor.”⁶⁹; aunque, al mismo tiempo, estuvo muy consciente de las implicaciones negativas y destructivas del mismo.⁷⁰ Por su parte el grupo de Rumania en la declaración *Dialéctica de la Dialéctica*, relacionó el amor con su forma violenta, decisiva, imposible, con un poder disruptivo en contra de todo orden establecido, capaz de romper distinciones de clase; el único motor de acción y conocimiento cuando está liberado de toda opresión social, individual, psicológica y teórica, religiosa o sentimental.⁷¹ Advertimos que la cara negativa del amor, la posible destrucción que puede propiciar, excede su concepción, puesto que se destruye para crear. De acuerdo al *punto supremo*, el amor se acepta como un lugar de contradicciones: de vida y muerte, de creación y destrucción, de erotismo y comprensión:

Las pulsiones sexuales ya no se oponen a las pulsiones de autoconservación (del yo), sino que las dos se unen en Eros, contra la pulsión de muerte. La sexualidad ya no es concebida como disruptiva para el sujeto; al contrario, se la entiende como orientada a su unión. Conscientemente o no, los surrealistas operaron durante mucho tiempo de acuerdo con el primer modelo de una sexualidad subversiva, y como potenciales seguidores de Sade, lo explotaron como tal. Sin embargo, más tarde, por lo menos los surrealistas bretonianos empezaron a pensar la sexualidad en términos de Eros, estimándola como un principio de síntesis en lugar de como una fuerza disruptiva [...] ⁷²

Foster apunta esta distinción crítica entre los surrealistas bretonianos y los batailleanos que, de acuerdo a él, exploran la parte más oscura del surrealismo; no obstante, si se estudia como un todo, es indispensable tomar en consideración las contradicciones, de acuerdo al propio canon del movimiento. Esto es sustancial porque

⁶⁸ Pierre Mabille, *op. cit.* p. 58

⁶⁹ André Breton, *op. cit.* p. 52

⁷⁰ Por esta razón, teóricos como Ferdinand Alquié en *The Philosophy of Surrealism*, exaltan el movimiento de liberación y amor de Breton en su aspecto más brillante y positivo; en cambio, otros como Foster en *Belleza compulsiva*, ponderan la carga negativa y compulsiva de dicho sentimiento.

⁷¹ *Vid.* Gherasim Luca, Trost, *op.cit.*, p. 37

⁷² Hal Foster, *op. cit.*, pp. 98-99

en algunos escritos sobre el surrealismo se hace hincapié en el aspecto de la sexualidad reprimida y la satisfacción sadomasoquista, y se deja de lado el aspecto más esencial que conlleva esta exploración total del amor: “Es importante entonces, no reducir el deseo que anima al surrealismo simplemente al deseo por las satisfacciones sensuales. Todo lo contrario, la emoción amorosa aparece en *Poisson soluble* como la única meta de la búsqueda humana sólo porque contiene toda la oscuridad, todos los problemas, toda la ambigüedad del hombre.”⁷³ Para transfigurar la vida cotidiana en felicidad, se requiere del encuentro, sólo así se logra vivir una aventura diaria en la cual se reconoce que en todas las cosas se puede encontrar una señal de amor. Para Breton el arte se reduce a la simple y máxima expresión del amor; el deseo de existir en el amor y a través de él, alcanzar la felicidad. El surrealismo entonces, enfatiza por su parte Alquié, rechaza la simple explicación del amor humano como un instinto sexual y afirma que el amor carga una revelación invaluable, expresa, en palabras de Breton, la vida espiritual; el amor significa, pero su significado es una continua investigación, que nunca se puede dilucidar por completo: “Así, el surrealismo describe la experiencia humana del amor con una exactitud y profundidad quizá hasta ahora desconocida, empero, no tuvo éxito en elucidar dicha experiencia.”⁷⁴ Esta experiencia es difícil de dilucidar porque, según Foster, el amor está consumido por la pulsión de muerte y la repetición compulsiva, Breton invirtió los valores para restablecer el Eros como fuerza motora por encima del Thanos y crear de esta manera una defensa contra su inverso destructivo; de acuerdo a Foster, debajo del movimiento de amor y liberación que Breton quiso forjar, se encuentra una angustia por la repetición, evidente en *Nadja*, pero que al final Breton quiso dejar atrás. Estas distintas visiones para el surrealismo sobre el amor descritas por Alquié y Foster, son un ejemplo de la reconciliación hegeliana sobre un concepto que se abarca en su totalidad, con todas sus ambigüedades, con lo positivo y negativo que contiene esta categoría de conocimiento.

1.3.5 LO SINIESTRO

Según Foster, este concepto freudiano que se deriva del ensayo titulado *Unheimlich* de 1919 (*lo siniestro*), sería una noción que comprende a todas las demás categorías señaladas anteriormente. Así, *lo maravilloso*, el azar objetivo, la identidad y *el amour fou*, son en realidad manifestaciones de la repetición compulsiva de lo reprimido, que se revela en *lo siniestro*. Para Freud, *lo siniestro* es algo que se reconoce familiar pero extraño a través de la represión: una imagen u objeto, persona o evento, “un interés en los eventos en los que la materia reprimida regresa de manera tal que desestabiliza la identidad unitaria, las normas estéticas y el orden social [...] los surrealistas no solamente se sienten atraídos por el retorno de lo reprimido, sino que además buscan redirigir ese retorno con

⁷³ Ferdinand Alquié. “The Surrealist project”, *op. cit.*, p. 7

⁷⁴ Ferdinand Alquié, “Expectation and the Interpretation of Signs”, *op. cit.*, p. 95

fines críticos.”⁷⁵ Empero, *lo siniestro* no representa una elemental iconografía del surrealismo; no se manifiesta particularmente en una obra, objeto o texto, sino que conlleva el miedo del ser humano, los traumas de la experiencia individual y de la sociedad capitalista:

Ese retorno de lo reprimido genera ansiedad en el sujeto, volviendo ambiguo el fenómeno, y esa ambigüedad ansiosa produce los principales efectos de lo siniestro: (1) una falta de distinción entre lo real y lo imaginado [...]; (2) una confusión entre lo animado y lo inanimado [...]; y (3) la usurpación del referente por el signo o de la realidad física por la psíquica [...] Las fantasías primordiales involucran estados primarios y/o infantiles y también tienen protagonismo de lo siniestro: ‘Una experiencia siniestra ocurre cuando alguna expresión revive los complejos infantiles reprimidos o cuando las creencias primitivas que hemos superado parecen confirmarse de nuevo’⁷⁶

El valor de este concepto es tal, que se continuará con su descripción dentro del análisis de la obra de David Lynch en el capítulo 2, para hilar esta concepción con el filme y finalmente, con la pieza de instalación cinemática que aborda esta investigación.

1.4 LA FORMA DEL SURREALISMO

A través de nuestro estudio, establecimos que los grupos surrealistas que han publicado manifiestos y declaraciones, concuerdan en que, desde el interior del movimiento, no es importante preocuparse por una imaginería o iconografía. La propuesta del surrealismo no posee una estética visual en particular; la forma que adquiere el surrealismo es accesoria, secundaria a la investigación de los temas que preocupan a sus integrantes; aunque hay símbolos y signos en común que atraen a sus artistas y se manifiestan constantes en diversas obras; hacemos hincapié en que la temática y las preocupaciones son lo que cohesionan el movimiento. ¿Cuál es su forma entonces si no hay un estilo definido? Los surrealistas por medio de sus declaraciones y ensayos, algunos de los cuales mencionaremos a continuación, han expresado que sólo se puede alcanzar una verdadera dialéctica y revolución a través de la poesía.

1.4.1 LA POESÍA COMO MEDIO EXPRESIVO

Alrededor del movimiento surrealista se han congregado no sólo pintores, escultores y fotógrafos, sino también escritores, filósofos, cineastas y científicos. Poco se sabe de la extensa obra que el movimiento ha plasmado en la literatura, ya sea a través de novelas cortas, cuentos, o poemas, que conservan la preocupación de capturar la misteriosa esencia de la realidad y hablar de las fuerzas liberadas por el deseo y/o reprimidas por el trauma. Por mencionar algunos surrealistas que han manifestado su

⁷⁵ Hal Foster, “Prólogo”, *op. cit.*, p. 18

⁷⁶ Hal Foster, “¿Más allá del principio del placer?”, *op. cit.*, pp. 38-39

creación a través de la literatura están el propio Breton, Louis Aragon, Benjamin Péret, Leonora Carrington, Pierre Mabille, Octavio Paz, Robert Desnos y Nelly Kaplan.⁷⁷

No obstante, la cuestión de la poesía va mucho más allá del texto literario, cuando los surrealistas puntualizan la poesía, se refieren, en su demanda por devolverle su auténtico valor al lenguaje, al sentido de la palabra *poiesis* que significa creación, acción: “Una poesía que estuviera libre de todo artificio literario y que se constituyera como un encuentro libre con la fenomenología de vivir. La poesía para el surrealismo, no es entendida como versos escritos, sino más bien como una manera de vivir, así que, como los integrantes regularmente nos recuerdan, uno puede ser poeta sin siquiera haber escrito una palabra.”⁷⁸ En términos del sentido de acción, los debates se centraron en averiguar los métodos eficaces para la *poiesis*; y aunque, como ya hemos señalado, el mismo automatismo se puso en cuestionamiento por los propios surrealistas, fue Octavio Paz quien lo definió como un efectivo método para la creación, una especie de meditación, cuyo fin es inducir en el poeta un estado de receptividad que le permitiera reconocer la poesía natural del universo. Roger Caillois dejó en claro en su ensayo *Spécification de la poésie* de 1934, que para el surrealismo la poesía no es una forma de lírica, sino de manera análoga, es una especie de exploración científica que tiene que hacerse con el mismo rigor, es decir, un método. Los juegos surrealistas son una manifestación de este método. Por su parte Tristan Tzara⁷⁹ en su *Essay on the Situation of Poetry* de 1931, describió la poesía como una ‘actividad del espíritu’ y como un ‘medio de expresión’, noción que desde entonces se volvió elemental para el surrealismo. Breton y Éluard comulgan con esta idea y velarán, desde entonces, porque la poesía sea vista como un regalo hacia la humanidad:

La diferencia fundamental entre Valéry y los surrealistas fue que él veía la poesía como un tesoro preciado de la humanidad, algo que era realizado únicamente a través de un esfuerzo inmenso y que daba un testimonio del triunfo de la voluntad humana por encontrar la grandeza. Breton y Éluard pensaban exactamente lo contrario: la poesía es tan natural como respirar; por esta razón, la tarea del poeta no es trabajar duramente para crear algo grandioso, sino convertirse en el conducto de una poesía que por sí misma está buscando su expresión. La tarea del poeta es permitir al universo expresarse a sí mismo a través de él y no promover su propio ego. La poesía no es, por lo tanto, presuntuosa ni necesita protección, es perfectamente natural.⁸⁰

⁷⁷ Es interesante leer esta variedad de relatos para comprender de manera más penetrante la exploración de la psique humana en diversos medios. Lamentablemente todos estos relatos no se encuentran editados en español, se ha hecho una valiosa compilación traducida al inglés y editada por el Dr. Michael Richardson en dos volúmenes titulados *The Dedalus Book of Surrealism* y *The Myth of the World*, que todo sujeto interesado podría leer para ampliar su panorama sobre el movimiento.

⁷⁸ Dawn Ades, “Introduction”, *op. cit.*, p. 13

⁷⁹ Padre del dadaísmo que tiempo después se adhirió al movimiento surrealista.

⁸⁰ Dawn Ades, “The Tasks of Art and Poetry”, *op. cit.*, p. 253

En su reciente conferencia en México en mayo de 2018, Jan Švankmajer expresó que, para los surrealistas, la poesía se genera a través de todos los medios que un poeta tenga a su disposición: collage, pintura, literatura, teatro, cine, animación, etc., de acuerdo a lo establecido por Tzara; y que, por consiguiente, es una actividad que toda persona puede realizar, ajustándose a otro de los motivos que los surrealistas defienden, el lema de Lautrémont ‘una poesía hecha por todos, no por uno.’

1.4.2 LA TAREA DEL ARTE Y LA POESÍA

En el sistema de Hegel, que como mencionamos sirvió de base para Breton, el arte, la religión y la filosofía constituyen la fuente del conocimiento absoluto y la revelación del espíritu absoluto; Breton descarta por completo la religión y cree que el conocimiento absoluto es imposible; para él, el arte carga con todas las responsabilidades de la religión y la filosofía y es sólo a través de éste, que el hombre puede lograr una reconciliación consigo mismo y con el mundo.⁸¹

Desde el punto de vista del grupo checo, como lo establecieron en la *Plataforma de Praga*, se hace hincapié en la poesía como un detonador del pensamiento filosófico y científico; como medio de exploración y generación de conocimiento que es capaz de hacer explotar la inmóvil confrontación del pensamiento clásico; la poesía hace que quien la reciba, sea capaz de entender y abrir su conciencia a una comprensión mayor del mundo. Esto interpone a la poesía como un vehículo de apertura: “Para nosotros, el pensamiento poético existe junto al pensamiento filosófico y el pensamiento científico [...] mantiene relaciones libres con el principio de realidad, mientras que los pensamientos filosófico y científico se someten permanentemente a éste. El pensamiento poético escapa al tiempo para ofrecer a la humanidad un poder profético. Se convierte en pensamiento práctico una vez que formula lo imaginario mientras anima a su transformación en lo que es real.”⁸²

Ergo, la auténtica poesía exalta un despertar revolucionario. En este sentido ya hablamos sobre la transfiguración del surrealismo de un movimiento de revuelta a un movimiento de re-evolución, por lo que el pensamiento poético, según este modelo, es el único capaz de revolucionar la conciencia; lo que significa conducir al hombre a un camino de conciencia crítica a través de las imágenes poderosas y el lenguaje que elabora el proceso poético. Empero, no existe una llave mágica que sea capaz de abrir la mente de todos los individuos a este tipo de pensamiento, ya que, un individuo alienado, es incapaz de recibir un mensaje poético. No obstante, la forma de la poesía es así y no podría ser de otra manera; la *poiesis* crea imágenes que pueden ser percibidas, digeridas, analizadas y transmutadas en términos entendibles o no, por el propio individuo, no por el poeta: “El tema más subversivo no es siempre el que tú esperas [...]”⁸³ Para el

⁸¹ Vid. Ferdinand Alquié, “The Surrealist Project”, *op. cit.*, p. 35

⁸² Philippe Audoin, Robert Benayoun, *et al.*, *op. cit.*, pp. 62-65

⁸³ René Magritte, E.L.T. Mesens, Paul Nougé, André Souris, “Poesía transfigurada”, 1932. En (trad.) Michael Richardson, Krzysztof Fijalkowski, “The security of the spirit”, *op. cit.* p. 149

surrealismo, además, el valor intrínseco de la poesía radica en la provocación, el reto; imágenes que producen un choque emocional, perceptual, sensitivo. Lo más significativo, además, es que el poema se hace vigente y toma forma sólo en la vida social, sólo allí se puede percibir su verdadero alcance transformador.

Al mismo tiempo, la poesía, desde el punto de vista surrealista, se constituye de forma colectiva; esto llevó a los integrantes del movimiento, a desmitificar una noción que era muy trascendental para el arte clásico: el genio. Al poner la poesía al alcance de todos, pusieron en juicio el valor del arte centrado en el individualismo “Y esta investigación [...] estuvo centrada, sobretodo, en un rechazo al individualismo de la Ilustración que, durante el siglo XIX, había conducido al arte a ser considerado como el producto del genio. En contra de esta concepción, para el surrealismo, la poesía era vista como un dominio al alcance de todos, fundada en una empresa colectiva cuyos intersticios también necesitaban ser explorados colectivamente.”⁸⁴ Esta diferente concepción del arte, la ratificó Antonin Artaud en su ensayo *La anarquía social del arte* que escribió en México en 1936, en el cual situó al artista, no bajo una noción romántica de inspiración y genio, creador de una obra única⁸⁵, sino como un ser que tiene una responsabilidad social y que puede trabajar en colaboración con otros, con la única finalidad de transmitir un mensaje: “Para Artaud y para los surrealistas en general, el artista más grande no es un genio inspirado sino alguien cuya investigación propia personifica y da voz a las fundamentales, y generalmente no reconocidas, condiciones de una época. Como Breton escribió en el Segundo Manifiesto, ‘la inspiración es familiar’; la calidad más importante radica en el reconocimiento de los signos y los mensajes que permitimos transitar a través de nosotros.”⁸⁶ Este es un tema trascendental que se retoma y expone con fuerza en los siguientes capítulos.

La presente tesis toma en consideración los valores aquí expuestos sobre la poesía, de esta manera, una parte del diseño conceptual de este proyecto adquiere como fundamento la forma poética para descubrir *lo maravilloso* a través del azar objetivo, para encontrarse con imágenes de *lo siniestro* a través de la identidad y *el amour fou* y producir un choque emocional: “El arte debe expresar un contenido latente, en otras palabras, lo que es secreto e inefable al interior de cada uno de nosotros [...] es el propagador de una belleza extraña [...] Querer forzarlo a expresar un contenido manifiesto sólo lo expone a ataques; el arte perdería entonces su característica eterna que es, por su propia naturaleza, desafiar todas las formas de opresión.”⁸⁷ El arte, con todas sus

⁸⁴ Michael Richardson, “Introduction: Surrealism as a collective adventure”, *op. cit.*, p. 4

⁸⁵ El desarrollo de la ideología de la obra única, ha estado asociado a las nociones de propiedad intelectual, genio, individualidad y singularidad en el proceso creativo. Nietzsche calificó como la ‘superstición del siglo’ la creencia en el genio, que entró en el discurso estético gracias a Kant y cuya noción ha logrado mantenerse hasta nuestros días.

⁸⁶ Dawn Ades, “The Tasks of Art and Poetry”, *op. cit.*, p. 263

⁸⁷ Jean-Louis Bédouin, André Breton, Adrien Dax, Benjamin Péret, José Pierre, *et al.*, “Estrella binaria. Una carta al grupo de militantes.”, 1952. En (trad.) Michael Richardson, Krzysztof Fijalkowski, “Surrealism vis-à-vis Revolutionary Politics”, *op. cit.*, p. 124

responsabilidades, desafía la realidad y ejecuta, entonces, una crítica sobre las formas de opresión insertas en ésta.

Como hemos señalado, desde 1968 en la *Plataforma de Praga*, el grupo surrealista reflexionó sobre el estado de la realidad de aquel entonces, y expresó que la gente sólo tenía una fragmentada y alienada percepción del mundo, esta afirmación resuena inclusive hoy en el presente. Por ello, hay que entender el arte como una creación que reflexiona sobre nuestras experiencias en el mundo en que vivimos, fruto de esta reflexión son las distintas maneras de explicación del entorno en el que nosotros como sujetos estamos inmersos. Esta reflexión entra en concordancia con la afirmación del filósofo checo Vilém Flusser⁸⁸ para quien la función del arte es crear otros mundos, abrir paso a otras realidades, donde, por medio del diálogo, se establece una comunicación que articula a uno mismo y a su entorno; estas reflexiones se construyen entonces como argumentos dentro de una posible explicación para lograr la transformación del mundo a través de la dilatación o expansión de nuestras realidades, conocimientos, sensaciones, percepciones y experiencias. En este sentido la función del arte es explícita, un artista diseña su obra para comunicar un dominio de realidad que no busca una única y definitiva explicación del mundo.

No puede ser función de la obra, como proponen por ejemplo algunas teorías semióticas, imponer su visión del mundo y esperar que el observador la acepte impasiblemente o la interprete de forma considerada adecuada. En este caso, no existiría la comunicación, sino que se trataría de una estructura discursiva piramidal (Lo que no quiere decir que en el sistema del arte no exista este tipo de discurso, o que no intente imponérselo mediante estrategias de poder y de marketing...) [...] Las obras deberían operar como invitaciones a los observadores para acceder a su dominio de realidad e interesarse por su visión de mundo. No debería ser intención esencial de la obra cambiar el dominio cognoscitivo del observador o la comunidad, aunque esto pueda ocurrir en la medida en que, en el contexto de su estructura o entorno, incorpore una nueva información al sistema cognoscitivo del observador o comunidad, que pase a ser considerada pertinente.⁸⁹

De esta manera, la figura del artista se convierte en un 'revolucionario visual', creador de contenidos críticos derivados de su investigación, conocimientos, y capacidades. Si una obra artística logra que un fundamento hasta entonces inaceptable para un observador o comunidad, se transforme en un nuevo dominio de consensualidad y, por tanto, en un nuevo dominio de conocimiento, entonces ha logrado no sólo un acto de creación, sino de expansión de la visión de mundo de esta comunidad. Como Breton apuntó en el *Primer Manifiesto*, la tarea del arte es reconciliar al hombre consigo y con el

⁸⁸ Vid. Vilém Flusser *Kommunikologie*. Fischer, Frankfurt, 1998. 355pp.

⁸⁹ Claudia Giannetti "Estética y Contexto comunicativo" *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. ACC L'Angelot, Barcelona, 2002. p. 67

mundo; y como veremos más adelante con Andrey Tarkovski, el arte es un metalenguaje para comunicarse entre sí y obtener experiencias de la vida.

1.4.2.1 EL ARTISTA COMO CIENTÍFICO DEL DISEÑO

La sociedad de consumo sigue obsesionada por el prestigio del objeto y sus valores simbólico-económicos (belleza, originalidad, preciosidad) y apegada a ciertas nociones estratégicamente articuladas de realidad y verdad. Duchamp puso de manifiesto que el arte es poner el arte en cuestión; ya no son estrictamente válidos ni los juicios de belleza, ni los atributos cualitativos, ni los conceptos tradicionales de las teorías estéticas. El foco de interés ya no es la autonomía de la obra de arte sino la emancipación del arte del propio arte. La conciencia de crisis de la teoría estética (muerte del arte, muerte del autor) se origina en el momento en el que se reconoce que la reducción de su discurso y la limitación de su reflexión son frutos de su obsesión por el *objeto* de arte, que valora los aspectos relacionados únicamente con su solución formal, el estudio de sus estructuras y su valor de cambio en la industria cultural.

La oposición radical entre los paradigmas estéticos modernos y los planteados en la posmodernidad, nos permite valorar el profundo cambio producido por la crisis y el replanteamiento de los significados de los conceptos ontológicos y fenomenológicos de sujeto, realidad y verdad, que desemboca en una crisis de los propios conceptos estéticos tradicionales relacionados con las nociones de autor, belleza, obra de arte original, objeto, observador y verdad del arte. Artaud y Breton fueron los pioneros en hablar del arte como proceso comunicativo, al artista como un mediador, a través del cual la realidad manifiesta lo cognoscible. En este sentido se admite que la obra de arte no puede ser definida independientemente de cómo es asimilada, es decir, desde un enfoque sociológico se estudian los efectos del arte sobre el espectador, la comunidad o la cultura.

[L]os sistemas sociales humanos se constituyen como redes dialógicas [...] El arte al producirse y existir en esta red dialógica y en el dominio de las interacciones entre los seres humanos y entre estos y el medio, ni puede limitarse a ser un tipo *especial* de objeto, ni implicar un significado autónomo, ni ser una forma de experiencia independiente del observador. Todos los actos de percepción se encuentran imbricados en la *prehistoria* de la experiencia individual o colectiva, es decir, en la memoria [...] y son siempre valorados emocionalmente por el sujeto.⁹⁰

Dentro de la misma línea de pensamiento Fred Forest, al hablar de la estética de la comunicación⁹¹, hace referencia al artista como un arquitecto de la información, que incide en la modificación no sólo de los hábitos de la percepción, sino también en las actitudes del espectador, de las formas de sensibilidad y de la propia interpretación del

⁹⁰ Claudia Giannetti "Endoestética" *op. cit.*, p. 166

⁹¹ Vid. Fred Forest "Manifeste pour une Esthétique de la communication" En (ed.) Louise Poissant, *Esthétique des Arts Médiatiques*, Presses de l'Université du Québec, 1995. Vol. I.

arte. La comunicación es por sí misma creadora de realidades: el artista que trabaja con los medios tecnológicos y de telecomunicación se vuelve un *fabricante* de realidades; y la estética de la comunicación ambiciona contribuir a la aprehensión de estas realidades que favorezcan una nueva concepción del mundo. Esta es la visión que posee Tarkovski con sus reflexiones sobre el cine y el arte; así como la muy temprana especulación de Eisenstein sobre la verdad creada por el cine, nociones que abordaremos en el capítulo 2. Claudia Giannetti añade que la superación del discurso subjetivista de la estética a favor de una revalorización comunicativa del arte tiene influencia, como señala, de las teorías de la Fenomenología, la Hermenéutica y la Semiótica.

De esto se desprende que las definiciones o explicaciones acerca del arte, sus sistemas y productos no pueden ser ni reduccionistas ni trascendentales, porque no es factible la verificación de una única y definitiva explicación para ninguna entidad. Los observadores viven en un *multiversa*, esto es, en muchas y diferentes e igualmente legítimas, pero no igualmente deseables, realidades explicativas, y que, en éste, un desacuerdo explicativo constituye una invitación a una reflexión responsable de coexistencia, y no una negación irresponsable del otro.⁹²

Consecuentemente el arte y la estética, así como la ciencia, las religiones, las filosofías, y las ideologías, constituyen diferentes dominios operativos de explicaciones y de acciones de la vida de los observadores, conformándose como dominios de conocimiento según sus preferencias operacionales. Por consiguiente, el dominio del arte es un dominio consensual entre los miembros de una sociedad; esto significa que las creaciones artísticas, como prácticas contextuales, están inmersas en una red de relaciones socioculturales, económicas, filosóficas; y que la aceptación por parte de una comunidad (o grupo de observadores) de este criterio, dependerá de que la comunidad emplee, o esté dispuesta a emplear o compartir, para sus explicaciones, el mismo criterio cognoscitivo particular. Sea que éste esté motivado por un trasfondo estético o intereses comerciales, políticos o de marketing. Giannetti sugiere una redefinición del concepto de arte con base en la teoría de la comunicación, la teoría sistémica y el constructivismo; establece que en las obras del arte multimedia o media art⁹³, como es el caso de esta propuesta particular en el siglo XXI, prevalece el proceso por encima del resultado final, predomina la investigación en torno a la intercomunicación obra-interactor por encima de las posibles aportaciones puramente formales o conceptuales:

⁹² Claudia Giannetti, *op. cit.*, p. 166.

⁹³ Giannetti emplea el término *media art* para referirse a las manifestaciones de creación artística contemporánea que utilizan las llamadas nuevas tecnologías: audiovisuales, computarizadas. En la misma línea denomina *arte interactivo* a las configuraciones arte/sistema que emplean interfaces técnicas para establecer relaciones entre el público y la obra; a las que no se valen de medios tecnológicos para lograr la aproximación entre observador y obra lo denomina *arte participativo*.

Los planteamientos que resultan del análisis de los sistemas [...] nos permiten constatar que el enfoque ha dejado de ser el de una obra de arte que reflexiona sobre las imágenes del mundo (la reproducción o interpretación de la visión del mundo), para pasar a ser el de un sistema que cuestiona el mundo mismo, nuestras realidades, nuestros entornos, nuestra vida, nuestro sistema biológico; un sistema que proporciona *nuevas visiones de mundo*. La creación actual, basándose en el método procesal y en el modo de sistema, adquiere un renovado sentido en el contexto sociocultural, en contra de los postulados de la pérdida de la función del arte en el mundo contemporáneo.⁹⁴

En este sentido, la actividad artística es entendida como campo de investigación y de experimentación de la percepción, las emociones, la memoria, la formación de conceptos, del tiempo, del espacio, del movimiento, de las trayectorias, de los procesos y las relaciones entre seres humanos, seres artificiales y máquinas. Esto significa abandonar la reflexión estética en torno a objetos, formas y contextos, tanto en la fase de producción artística, como en la vertiente subjetiva; es decir, potenciar la formalización del lenguaje artístico. Una búsqueda que el surrealismo ha explorado desde sus propios juegos, en los cuales no entiende la obra de arte como creación sino como una investigación continua de la relación entre arte, ciencia y técnica; tal como se estableció por los surrealistas en su declaración *Confrontando a los Liquidadores*, entender el hecho artístico como proceso, las obras de arte, como sistema.⁹⁵

1.5 TRASCENDENCIA DEL SURREALISMO

La historia del arte, insistió por muchos años en ver el surrealismo como una vanguardia artística histórica de principios del siglo XX, esto se evidenció desde 1964, tras la exhibición surrealista *Surréalisme* organizada en la *Galerie Charpentier*. Dicha exhibición se preocupó por hacer una retrospectiva sólo de los logros históricos del movimiento, sin referirse a la actividad contemporánea del grupo. Foster señala que el surrealismo fue menospreciado por los relatos del modernismo, sobre todo en las versiones anglo-norteamericanas, fue desplazado por las investigaciones centradas en el dadaísmo y el constructivismo ruso. Para los neo-vanguardistas, durante los años 50 y 60, el surrealismo tuvo un aspecto *kitsch*, era filosóficamente subjetivo e hipócritamente elitista. A pesar de todo lo que involucra, el surrealismo hoy sigue siendo reducido y encajado a un discurso delimitado por la iconografía y el estilo de artistas como Salvador Dalí, Max Ernst, Leonora Carrington, Remedios Varo, por citar algunos de los más conocidos; Foster indica que el surrealismo se puede pensar nuevamente en la actualidad porque: “Es una referencia crucial para un posmodernismo crítico [...] constituye el punto nodal de los tres discursos fundamentales de la modernidad – el psicoanálisis, el

⁹⁴ Claudia Giannetti “Arte interactivo” *op. cit.*, p. 163

⁹⁵ Vid. Philippe Audoin, Jean-Louis Bédouin, Vincent Bounoure, André Breton, Jorge Camacho, Agustín Cárdenas, Adrien Dax, Radovan Ivsic, *et al.*, “Confrontando a los liquidadores”, 1964. En (trad.) Michael Richardson, Krzysztof Fijalkowski, “Historical Orientation of Surrealism”, *op. cit.* p. 54

marxismo cultural y la etnología- de los cuales se nutrió, a la vez que los siguió desarrollando. De hecho, fue en el entorno del surrealismo que las grandes elaboraciones de estos discursos tuvieron su inicio.”⁹⁶ Y añade que el ‘desorden’ del surrealismo merece ser tomado en cuenta con la mayor seriedad posible: “No como un conjunto surtido de visiones idiosincráticas, sino como un grupo de prácticas complejas que desarrollan una ambigua concepción propia de la estética, la política y la historia, a través de diferentes maneras de involucrarse con el deseo y la sexualidad, con el inconsciente y las pulsiones [...] el surrealismo no es tanto un objeto que debemos someter a la teoría, sino un objeto teórico que produce sus propios conceptos críticos.”⁹⁷

En palabras de la investigadora del movimiento Dawn Ades, el surrealismo está más allá de su propia definición, no por lo que es sino por lo que puede llegar a ser, es algo trascendental a su propia categoría ontológica, algo que tiene en común con el *Tao* o la *Gnosis*, por lo tanto, no es una actividad homogénea. En este sentido los surrealistas establecen su investigación bajo un contexto científico y filosófico muy amplio.

El surrealismo ha sido indudablemente, el movimiento intelectual más complejo del siglo pasado [...] Más aún, la amplitud de la investigación surrealista es enorme. Lo surrealistas no han considerado ningún dominio de cualquier actividad fuera de sus intereses, y se han comprometido de maneras significativas con asuntos relacionados no simplemente con el arte o la literatura, sino que han hecho contribuciones a la antropología, filosofía, sociología, teoría política, las ciencias ocultas y místicas y la física moderna. El trabajo surrealista es por tanto transdisciplinario en su naturaleza, lo que nos lleva a tomar en consideración el gran número de artistas, escritores, científicos, filósofos, músicos [y cineastas] que han participado en el movimiento por casi un siglo de trabajo continuo [...]⁹⁸

Esta observación desmitifica el hecho mayormente difundido de que el movimiento giró solamente en torno a la figura central de Breton, aunque en el marco de las vanguardias artísticas así fue. Por ello, el grupo checo reconoció que Breton le dio al movimiento su mayor ímpetu y su mayor fuerza de cohesión cuando era necesario, pero el surrealismo no se puede identificar con la vida y trabajo de un sólo hombre: “Sería traicionar su pensamiento y algo indigno de las ideas que él mismo defendió, condenar el movimiento a un culto sentimental, cuando es todo lo contrario, sus ideas poseen la fuerza creativa de un mito.”⁹⁹

A través del análisis del fondo y forma del surrealismo, se dejó en claro que su investigación no puede ser entendida por partes, para Maurice Blanchot, el surrealismo

⁹⁶ Hal Foster, “Prólogo”, *op. cit.*, pp. 13-14

⁹⁷ *Ibid.* p. 20

⁹⁸ Dawn Ades, “Note on the selection of material”, *op. cit.*, p. 15

⁹⁹ Stanislav Dvorsky, Vratislav Effenberger, Alena Vodaková, Frantisek Vodakm, *et al.*, *op. cit.*, p. 72

es “una práctica pura de la existencia.”¹⁰⁰ Es un ‘movimiento’, no sólo en el sentido de una asociación de intelectuales, sino porque también está en constante movimiento, cambiando sus cimientos de acuerdo a las diversas demandas que se le presentan y de ningún modo establecido en un solo lugar. Alquié lo piensa como una especie de filosofía, es decir, lo entiende como el estudio del hombre a manera de un todo y es que, el surrealismo, involucra una auténtica teoría sobre el amor, la vida, la imaginación y las relaciones entre el hombre y el mundo: “El surrealismo es la vida. No le importa crear obras literarias o artísticas, sino exteriorizar las fuerzas humanas, el amor, la esperanza y los descubrimientos.”¹⁰¹ Por su parte, Breton subrayó que la búsqueda de la verdad y del conocimiento, se encuentra en la base de cualquier actividad valorable.

Lo que hace al surrealismo un complejo e intrincado objeto de estudio que también ha influido, como señalamos, a nivel de política y sociología. En lo que respecta a política, el surrealismo optó por la teoría marxista, en contra del capitalismo y la alienación industrial, pero no la defendió como un dogma, sino como un método de acción que siempre está sujeto a revisión.¹⁰² A través de las vicisitudes del tiempo, los cambios geopolíticos y el sufrimiento vivido en carne propia por algunos miembros de los diversos grupos por gobiernos autoritarios, los grupos surrealistas han sabido mantener una posición crítica respecto a la ideología política de izquierda; en específico respecto a la aceptabilidad moral del régimen comunista: “Desde la irrupción de la barbarie en el mundo civilizado, cualquier acto vanguardista está obligado inexcusablemente a definir una actitud ética, una conciencia histórica y proclamar la insuficiencia (¿la inoperancia?) de una revolución formal o meramente provocativa.”¹⁰³ El surrealismo clama respeto para su autonomía de acción. Esto trajo muchos conflictos con los grupos políticos que deseaban un sometimiento absoluto del movimiento a su ideología. Por eso rompieron con el partido comunista en 1947, aunque, desde antes, Breton ya tenía marcadas diferencias con algunos líderes de la revolución del proletariado.

Dentro de las aportaciones del surrealismo a la sociología, se encuentra lo relacionado a la identidad; la realización del ser sólo puede construirse a través del reconocimiento y la comunicación con el otro. Gracias a esto, los primeros surrealistas se acercaron a las culturas no-occidentales con un ojo crítico, no por una simple fascinación de lo oriental, sino una gran apreciación de la complejidad de la cultura en un sentido antropológico y político. Según Artaud, la cultura es una sensibilidad universal que es alienada por su burocratización en la sociedad moderna. Por su parte René Crevel, en su ensayo *El patriotismo del inconsciente* de 1931, hace una analogía entre la colonización de

¹⁰⁰ Vid. Maurice Blanchot, *The Infinite Conversation*, University of Minnesota Press, Londres, 1993. 233pp.

¹⁰¹ Ferdinand Alquié, “The Surrealist Project”, *op. cit.*, p. 16

¹⁰² Vid. Philippe Audoin, Robert Benayoun, Margarita Camacho, *et al.*, *op. cit.* p. 61

¹⁰³ Vicente Sánchez-Biosca, “Introducción. Vanguardia y modernidad en el cinematógrafo”, *op. cit.*, p. 17

la mente con la explotación de otras culturas, para él, el nacionalismo sólo encubre un verdadero racismo.¹⁰⁴ Ades nos otorga una reflexión adecuada sobre esta aseveración.

En términos más inmediatos, tales percepciones fueron puestas en práctica en la lucha política anticolonialista, iniciada por los surrealistas en su oposición a la guerra colonial en Marruecos, que involucró a las tropas francesas y españolas en contra de la revuelta [...] Este conflicto concretó 'la internacionalización' del surrealismo y alimentó el interés del movimiento por las culturas no occidentales, lo que conllevó a un cuestionamiento más amplio sobre las relaciones antropológicas y filosóficas del *yo* y el *otro*. Esto refleja la preocupación fundamental del surrealismo con la naturaleza del encuentro como fundamento de la realidad: el hecho de que, para los surrealistas, la realidad no es algo pre-existente en lo que estamos inmersos al azar, sino que está constituida por la interacción dinámica entre nosotros mismos y el mundo.¹⁰⁵

Dicha aseveración da la pauta para la propuesta de instalación cinemática de esta investigación surrealista que se aborda en el capítulo final.

1.5.1 POR UN ARTE REVOLUCIONARIO INDEPENDIENTE

Estudiar la relación entre el surrealismo y México es un tema para una investigación aparte, cuyos alcances no pueden incluirse en este estudio, porque implican una vasta información sobre el contexto político, social y artístico de la época y su rastro hasta la actualidad. Sin embargo, en esta indagación no se puede dejar de lado hacer una breve mención de este asunto para dar un contexto sobre nuestro país. Breton viajó a México en 1938 para encontrarse con Trotsky, quien se encontraba exiliado en nuestro país a causa de Stalin, para los surrealistas esto significaba un acuerdo inmediato, puesto que los enemigos de Stalin, eran aliados. Diego Rivera fue quien los presentó. Empero, como indica la investigadora Robin Adèle en su ensayo *Por un Arte Revolucionario Independiente: El México de Breton, Trotsky y Cárdenas* (2003), los surrealistas desconocían las ideas de Trotsky sobre el anarquismo, la Revolución china o la revolución del proletariado; por su parte el líder ruso también tenía un conocimiento muy limitado del trabajo de los surrealistas. Breton y Trotsky redactaron, ese mismo año, el manifiesto *Por un Arte Revolucionario Independiente*, con muchas trabas y desacuerdos; el manifiesto fue firmado por Breton y Rivera, en parte porque el presidente Cárdenas le había prohibido a Trotsky escribir sobre cualquier asunto de política y, asimismo, porque por razones de distribución y recepción, un documento artístico sería mejor recibido si era firmado por dos artistas.

En contraste con el racional, casi científico, discurso político de Trotsky, se encontraba el romanticismo de Breton por México; el materialismo de Trotsky se oponía

¹⁰⁴ Vid. René Crevel "El patriotismo del inconsciente", *Le Surréalisme au service de la révolution*, no. 4, 1931. En (trad.) Dawn Ades, *op. cit.*, p115

¹⁰⁵ Dawn Ades, "The Challenge of Otherness", *op. cit.*, p. 98

a la dialéctica hegeliana de Breton, por lo que las diferencias no sólo eran estilísticas, sino fundamentales. La mayor de ellas, fue que para Trotsky, el cambio en el mundo vendría sólo por la revolución del proletariado y esta nueva revolución impondría su cultura; en cambio para Breton y los surrealistas, la cultura era el detonante del cambio.

No sólo los razonamientos políticos y económicos fueron los que determinaron las diferencias sino los factores culturales también. Y es justo en este sentido, que Breton llegó al límite. A diferencia de la persistente visión de Trotsky de que la cultura era un tema subsidiario, Breton y los surrealistas la conceptualizaban, al mismo tiempo, como un eje central para el entendimiento de las relaciones de poder bajo el capitalismo y como parte esencial de las teorías del cambio social. De hecho, la dedicación surrealista hacia la teoría cultural marcó una oposición fundamental al marxismo más ortodoxo de Trotsky, [el cual tiene] la convicción de que las leyes objetivas de la economía automáticamente llevarían a la caída del capitalismo y el levantamiento del poder del proletariado. Junto con otros marxistas occidentales como Antonio Gramsci y Walter Benjamin, los surrealistas argumentaron que una crítica de la cultura en relación a la política era crucial para cualquier análisis revolucionario de la sociedad capitalista.¹⁰⁶

Estas diferencias de opinión causaron muchos problemas, sobre todo cuando en el documento se habló de ‘libertad artística’, pero al mismo tiempo se censuró el arte con una estética reaccionaria o distinta que no sirviera a la revolución. En lo que respecta al círculo artístico propiamente dicho, aunque artistas como Frida Kahlo, Manuel Álvarez Bravo y el propio Rivera participaron en la Exhibición Internacional Surrealista de 1940 que se llevó a cabo en la Ciudad de México, hubo discrepancias respecto al programa del movimiento. Adèle señala que Kahlo y Álvarez Bravo rechazaron abiertamente el término surrealista, en parte porque en el país, el movimiento muralista se encontraba en su punto más alto como el arte revolucionario del momento. Por su parte Rivera sólo se añadió al movimiento surrealista para recuperar un poco de la credibilidad que había perdido como artista, al confrontarse con las críticas por las incongruencias de ser parte del movimiento muralista mexicano en lucha por la clase obrera y aceptar, al mismo tiempo, las comisiones de los murales para Ford y Rockefeller en el capitalista país de Estados Unidos.

Adèle también indica que el surrealismo vio en México un país que estaba en su propio camino de revolución, con sus propios movimientos obreros y la revaloración de su cultura, por lo que en todo caso ‘la otredad’ de México era un ejemplo a seguir para la renovación de Europa:

¹⁰⁶ Robin Adèle. “For an Independent Revolutionary Art: Breton, Trotsky and Cárdenas’s Mexico.” En (ed.) Raymond Spiteri, Donald LaCoss. *Surrealism, Politics and Culture*. Ashgate Publishing Limited, London, 2003. pp. 218-219

No obstante, es importante separar la respuesta de los surrealistas hacia México, de la respuesta de México hacia el surrealismo en 1930. Para los surrealistas, México en particular funcionaba como el fantástico ‘otro’ para una Europa en decadencia bajo el peso del capitalismo y la inminencia de la guerra. En México, los surrealistas siguieron una larga tradición en su conquista por la búsqueda de lugares donde ‘la otredad’ regenerara a la civilización europea en sus momentos de crisis. En el caso específico de México la tendencia del surrealismo fue la de enfatizar lo popular, lo primitivo y lo ‘naïve’ en el trabajo de artistas como Frida Kahlo, María Izquierdo, Álvarez Bravo y José Guadalupe Posada [...] México, por su parte, nunca tuvo un grupo surrealista organizado ni sus artistas produjeron manifiestos surrealistas. Aunque hubo un interés enorme en la estética surrealista, mucho de lo cual ocurrió entre 1940 y 1950 con la llegada de los refugiados de la Segunda Guerra Mundial; estos refugiados, que incluyen a Remedios Varo, Benjamin Péret, Leonora Carrington, estuvieron en una sintonía más cercana a los detalles de la cultura mexicana en relación a su propio contexto histórico, y, por consiguiente, más predispuestos que los visitantes pre-guerra, como Breton, para ajustar la visión surrealista a sus identidades. Y quizá, más que cualquier otra cosa, la proyección del muralismo mexicano como un discurso *avant-garde*, político y nacionalista en México, Latinoamérica y el mundo, significó que el surrealismo encontrara menos tierra fértil en México que en otros países.¹⁰⁷

Como vemos, por distintas razones que solicitan una investigación con otros fines, el movimiento surrealista no ha tenido un grupo activo en México, empero, los nexos del movimiento surrealista con nuestro país han estado latentes desde la década de los treinta.¹⁰⁸ En el curso de la presente investigación se formó una interconexión con el grupo de París, el grupo checo y el de Londres, lo que ha llevado, con modestia, a la formación de un primer grupo oficial en México en 2018, cuyas actividades se pueden seguir en: <https://www.facebook.com/surrealismomexico/>

1.5.2 SITUACIÓN SOCIAL, POLÍTICA Y TECNOLÓGICA EN SIGLO XXI. EL RETORNO DE LAS DICTADURAS

La promesa del movimiento surrealista de *transformar el mundo y cambiar la vida* no se materializó por completo; en parte porque dicha ambición es inabarcable; no obstante, al pasar de los años, hemos visto que sus investigaciones y su incansable búsqueda de re-evolución de la conciencia se mantienen vigentes. En pleno siglo XXI, los estados totalitarios y las corporaciones comerciales, son considerados como los nuevos aparatos de control neocolonial y alienación pública. Uno de los mayores fracasos que el mismo movimiento se autocritica, fue dar vida e inspiración al medio de la publicidad, una de las mayores industrias que, desde su punto de vista, contribuyen a la corrupción del

¹⁰⁷ *Ibid.* p. 224

¹⁰⁸ Quien se unió directamente al grupo parisino fue Octavio Paz, que incluso firmó varias declaraciones en conjunto, como *Alta Frecuencia*, París, 1951.

lenguaje y su poder enunciativo. Pero, ¿es verdaderamente una falla del surrealismo, o sólo la habilidad del capitalismo de readaptar los discursos opuestos para su propio beneficio? Sánchez-Biosca indica que: “[L]a institucionalización de la idea de vanguardia y su paso a órdenes de la vida altamente desarrollados en Estados Unidos como el cine, la publicidad, el diseño y los medios de comunicación en general [así como] una aclimatación a las condiciones industriales [...] lleva a menudo aparejada una conciencia de la crisis moral del arte.”¹⁰⁹ Con esto en mente, consideramos que no es una falla del movimiento, todo lo contrario, la habilidad del capitalismo para readaptar los discursos que se le oponen dio al surrealismo una brújula para su autocritica y la búsqueda de nuevos discursos, en esta cualidad de movimiento en ‘movimiento’ constante.

Si consideramos entonces que, a escala global, las grandes corporaciones industriales se han evidenciado como los dueños dominantes de la ideología, entonces dichas corporaciones son quienes verdaderamente intervienen en el pensamiento, las actitudes y las conductas de la esfera pública, una de las tareas del surrealismo es entonces identificarlas y denunciarlas. Por ejemplo, el racismo y el fascismo han vuelto con fuerza en gobiernos de ultraderecha, como el cercano caso de Estados Unidos, por lo que recientes exhibiciones surrealistas en el mundo como *Tinseltown in the Rain: The Surrealist Diaspora in Los Angeles 1935-1969*, llevada a cabo en la ciudad de Los Ángeles, en 2016, sirven para evidenciar la problemática de estos asuntos que han afectado a la humanidad en múltiples formas desde el nacimiento del surrealismo.

Las preocupaciones de este período (1935-1969) hablan con gran urgencia. Quince de las obras exhibidas fueron realizadas justo antes o durante la Segunda Guerra Mundial, el resto fueron realizadas mientras en Estados Unidos se había intensificado la convulsión social de los sesenta y setenta. Nuestro siglo XXI tiene mucho en común con estos dos períodos. El fascismo y la política basada en el odio han ganado terreno de una forma reminiscente al final de los treinta, y el tejido social americano parece estar exhausto, mientras la población marginada demanda una justicia atrasada. No significa que todas las obras de la exposición hablen de estos temas, pero sí muestran la profunda premisa de que el surrealismo ofrece una respuesta coherente contra la coerción política, la autoridad tecnócrata y la violencia. Lo surreal, con su latir irracional, se resbala entre las rendijas de la fuerza, y crea un pequeño espacio para que las culturas alternativas puedan susurrar sus secretos.¹¹⁰

En el caso de México, la exposición surrealista *Leonora Carrington. Cuentos mágicos* montada en 2018, muestra una retrospectiva de su obra como pintora, escultora, escritora y sus incursiones en el teatro y el cine, y aunque la mayor parte de la exhibición se queda en la forma externa de su surrealismo, sí muestra que los temas tratados por la autora

¹⁰⁹ Vicente Sánchez-Biosca, *op. cit.*, p. 17

¹¹⁰ Daniel Gerwin “A Deep Dive into the Legacy of LA’s Surrealists.” Disponible en: www.hyperallergic.com/315313/a-deep-dive-into-the-legacy-of-las-surrealists/ (Consulta 17 de mayo de 2018).

son temas medulares para el siglo XXI como: la recuperación del poder femenino, el respeto por la naturaleza y por los animales; así como la reelaboración de motivos religiosos y míticos para explicar la vida y el universo, y el mundo de la magia y lo oculto como herramientas para la evolución de la conciencia.

Por último, no podemos dejar de mencionar la exposición *Surrealismo. Vasos comunicantes*, presentada en el MUNAL en el 2012, que fungió como una extensa revisión histórica del movimiento y su relación con México, tema del cual ya hablamos en el inciso anterior, De esta muestra se editó el libro *El ojo y sus narrativas. Cine surrealista desde México* que, aunque posee información relevante sobre algunos autores como Rubén Gámez, tras esta investigación podemos mencionar que varios de sus ensayos resultan incorrectos e inexactos y sobre todo, demuestran una grave falta de conocimiento de los principios del surrealismo, al quedarse en la pura forma.

1.5.2.1 LA IMAGEN EN LA ESFERA PÚBLICA: SURREALISMO Y COMUNICACIÓN

De acuerdo a Flusser, la comunicación es un proceso artificial, no natural, que se basa en modelos, herramientas e instrumentos que manipulan símbolos a nivel de códigos. Las informaciones generadas a través de la comunicación se basan en símbolos. Lo símbolos tienen significados que pueden referirse a otros símbolos o a fenómenos concretos. Según Flusser las nuevas informaciones no surgen de la nada, sino son el resultado de combinaciones frecuentemente impredecibles e improbables de símbolos, imágenes, palabras o números, de informaciones existentes. Es decir, para Flusser las fuentes de información se relacionan mediante una síntesis dialógica (dialéctica) o en términos surrealistas por medio del *azar objetivo*:

El diálogo puede ser provocado por un azar [...] Anteriormente esto era denominado *inspiración o proceso creativo* [...] pero [es] programado [...] Este tipo de informaciones generadas de forma dialógica es transmitido a otras memorias (humanas o artificiales), donde es almacenada. Esta transmisión se denomina discurso. Los discursos pueden ser clasificados según su estructura: por ejemplo, una estructura *emisora* – como la de la televisión o de los periódicos- *ramificada*- como en los discursos de las ciencias o de las artes y *abierta* – como en las clases [...] La estructura de la sociedad puede ser entendida como una red de estructuras discursivas sobrepuestas unas sobre las otras.¹¹¹

Ergo, la des-información se produce cuando en el sistema hay una máxima redundancia que impide la comunicación dialógica o cuando los sistemas abarcan conocimientos completamente distintos, lo que convierte la comunicación en puro ruido o interferencia. La sociedad actual se caracteriza por una forma de discurso mayormente ‘emisora’ sobrecargada, que produce información redundante e impide un verdadero

¹¹¹ Vilém Flusser, *Die Revolution der Bilder – Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design*. Mannheim, Bollman Verlag, 1995, cit por, Claudia Giannetti, op. cit., p. 17

diálogo. De acuerdo a Flusser, este es el peligro de la llamada ‘sociedad de información’, dedicada simplemente a la computación de símbolos y cuya idiosincrasia consiste en el control del flujo de información. Lo que manifiesta el poder de la revolución de la comunicación que cambia el significado del mundo y de nuestra cultura, y al mismo tiempo lleva a la crisis de valores considerados inherentes a la humanidad; reflexión que gira, según Giannetti, en el contexto del pensamiento posmoderno:

[L]a crisis de la concepción unitaria y lineal de la historia; la influencia de los medios de comunicación en el proceso de transformación del lenguaje y de la comunicación interpersonal; y la función de los códigos y de las tecno-imágenes en el proceso de progresiva especialización, por un lado, y masificación generalizada, por otro. Son procesos que conducen directa o indirectamente a una multiplicación de las visiones del mundo – y, por consiguiente, a la puesta en crisis de los conceptos de realidad y verdad-, y a una nueva comprensión del sujeto desprendida del peso humanista [...] giramos en torno a dos cuestiones esenciales: las transformaciones radicales generadas por las nuevas tecnologías digitales y de telecomunicación, y la consecuente preponderancia de los medios de comunicación en el seno de las sociedades y de *sus visiones del mundo* – sus verdades y realidades – en detrimento del sujeto y las visiones individuales.¹¹²

Las reflexiones de Flusser y Giannetti giran en torno a la deliberación expuesta desde 1991 en la declaración *La Esfera Pública y la Curiosidad* del grupo surrealista de Estocolmo, lo cual nos deja entrever la relación de las preocupaciones surrealistas en diversos contextos y refuerza la consideración radical del papel de la comunicación en la sociedad; la cual ya no está formada por individuos, sino por comunicaciones y, lo que es más, no son los individuos los agentes de comunicación, sino que son los propios sistemas sociales. En la sociedad actual, la ‘comunicación’ está basada en la táctica discursiva del control de la información. La pregunta importante es ¿quiénes dominan esta información? De acuerdo a Manuel Castells, en su amplio análisis de la relación entre los medios de comunicación y la política, el dominio de los medios en las sociedades democráticas está bajo los grupos empresariales cada vez más concentrados e interconectados a escala global, como se indicó líneas arriba. Estos grupos privados marcan las pautas de la prensa, la televisión, la radio y el Internet, de forma que los medios públicos se ven obligados a aproximar su conducta a la de los grupos de medios de comunicación privados para sobrevivir a la competencia global. Esto significa que los intereses comerciales marcan los modelos del tipo de información (contenido) y la forma en la que ésta se transmite: “[E]n un mundo cada vez más saturado de información, los mensajes más efectivos son los más simples y los más ambivalentes, que dejan lugar para las proyecciones de la gente. Las imágenes son las que mejor se adecúan a esta

¹¹² Claudia Giannetti “Estética y Contexto comunicativo” *op. cit.*, p. 58

caracterización. Los medios audiovisuales son los principales alimentadores de las mentes de la gente en lo que respecta a los asuntos públicos.”¹¹³ Esta observación reafirma la decisión de usar el medio audiovisual en esta propuesta surrealista.

Como podemos apreciar, la afirmación de Castells, del mismo modo se encuentra en concordancia con las preocupaciones del surrealismo; en la mencionada declaración del grupo de Estocolmo, se critica igualmente a los medios como aparatos de control que se apropian de la vida y transforman la comunicación en un comercio de información al servicio de la ideología dominante.

Una característica de la moderna esfera pública [...] es su engaño auto-reproducido y la manipulación de la realidad y la vida. En su formalización y ‘estetización’ de todo lo que toca, en su uso arbitrario de un intercambiable criterio hecho a la medida, en el servicio de sus imprecisas y temporales formas a la medida, la esfera pública (con la cultura en un rol central) nos encarcela, mientras construye desintegraciones entre nosotros y la vida [...] el domino público se define por un comercio de la información, o más aún, por maximizar la efectividad de la información al servicio de la ideología dominante y las necesidades del comercio [...] esto contribuye a la violación permanente de nuestros sentidos y consecuentemente, de nuestro pensamiento. En este proceso, la sociedad se convierte en un bien intercambiable (mientras que el intercambio personal se convierte en una virtud); y los valores de la comunicación y la creatividad son alienados para el beneficio y la ganancia de la esfera pública y las demandas del mercado.¹¹⁴

Al mismo tiempo, el grupo de Estocolmo expuso que estos medios crean, por una parte, una utopía llena de nuevos mitos en los que lo material, representado por los bienes de consumo y las diversas experiencias de entretenimiento, éxito, bienestar, felicidad y amor, entre otros, crean una ilusión de vida, un disfraz de la alienación, que en realidad es una nueva forma de fascismo. Y, además, el comercio de la información, por otro lado, hace una explotación de la sexualidad desde la adolescencia, lo que causa que la identidad se distorsione y la gente permanezca en un estado permanente de pubertad; se promociona una realidad voyerista en la que todo está a disposición, gracias a la inmediatez de los medios y esto en un principio puede parecer emocionante, pero al final, en realidad, es frustrante. Por eso, el surrealismo aún pugna por guiar la curiosidad hacia otras áreas del entendimiento y utilizar conscientemente los mismos medios que el estado y las corporaciones usan para mantener su estatus y la ilusión de realidad.¹¹⁵

¹¹³ Manuel Castells, “La era de la información” *Economía, sociedad y cultura. El poder de la identidad. Vol. 2.* Alianza Editorial, Madrid, 1998. p. 346, *cit por*, Claudia Giannetti, *op. cit.*, p. 123

¹¹⁴ Aase Berg, Kajsa Bergh, Johannes Bergmark, Carl-Michael Edenborg, Bruno Jacobs, *et al.* “La esfera pública y la curiosidad” 1991. En (trad.) Michael Richardson, Krzysztof Fijalkowski, “Surrealism vis-à-vis Revolutionary Politics”, *op. cit.*, p. 136

¹¹⁵ *Ibid.* pp. 137-138

Como apreciamos a través de las críticas anteriores, la perturbación de la realidad, desencadenada por la manipulación, el simulacro y la ilusión creados por los medios, se convirtió en un tema de sumo interés para el surrealismo internacional desde hace casi 30 años. En primer lugar, porque evaluaron el hecho de que la realidad se fundamenta en una relación dinámica de nuestro ser con el mundo, no es algo pre-existente, se debe al encuentro con el otro. Y en segundo lugar, porque entendieron que la imagen es una unidad de representación que puede llegar a sustituir a la realidad a través del lenguaje visual; y lo que puede ser más neurálgico, el hecho de que la imagen no se limita a sustituir la realidad, la crea. En el proceso de intercambiar la realidad por otra cosa, el creador del mensaje tiene que determinar conceptualmente el mensaje que va a emitir, puesto que éste influirá en nuestro imaginario, creatividad e inconsciente. Giannetti nos indica que Abraham Moles, estableció desde finales de los años 50, un criterio muy significativo para este tipo de investigación, fue él quien introdujo el concepto clave de *simulacro*.¹¹⁶ La generación de simulacros por medio del arte no significa la copia exacta del *original*, sino una versión siempre nueva. Su valor no se encuentra en el concepto tradicional de *verdad* –noción esencial de la estética clásica- sino en el *grado de operatividad* que pueda lograr, es decir, en el *grado de analogía*. Además, Moles vuelve a llamar la atención hacia tres focos fundamentales en la teoría de lo que se denomina arte multimedia (que es donde se sitúa esta investigación) y que ya habían sido puestos a discusión por los grupos surrealistas a través de sus declaraciones: la función del artista, el concepto de arte y la esfera del espectador. De acuerdo con Moles, existe una ‘enfermedad’ vinculada al mundo de la tecnología: la alienación cultural. Giannetti parte de las investigaciones de Moles para afirmar:

Según Moles, el individuo consumidor perdió, como resultado de su distanciamiento del individuo creador, todo acceso a la espontaneidad. En la cultura de tipo mosaico, basada en un exceso de elementos dispares, se forman dos sociedades diferenciadas desde el punto de vista cultural: una formada casi exclusivamente por consumidores culturales o de productos elaborados por máquinas, y otra sociedad formada por intelectuales y artistas capaces de cierto ascetismo, que se apoyan en el arte permutacional para recuperar el juego original y la espontaneidad, los cuales eran inherentes desde sus principios al arte. Esta escisión entre el mundo de la creatividad y el mundo de la sociedad de masas sería, según Moles, la que permitiría a los artistas mantener su libertad, incluso en medio de la *invasión de máquinas*.¹¹⁷

Como nos indica Giannetti, la declaración de Moles se enlaza con el pensamiento crítico de la Modernidad de acuerdo a George Simmel, quien, en *La metrópolis* de 1903, ya había establecido la dimensión de la modernidad técnica, que a través de la industria de consumo había provocado la homogenización, el nivelamiento y la

¹¹⁶ Vid. Abraham Moles, “Cybernetique et oeuvre d’art”, *Revue d’Esthétique* 18, 1965. 23pp.

¹¹⁷ Claudia Giannetti “Estética y Comunicación cibernéticas” *op.cit.*, p. 41

despersonalización del individuo. Una de las críticas de Walter Benjamin en su libro *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* de 1936, va dirigida en este sentido: “A la reproducción masiva corresponde en efecto la reproducción de masas [...] La humanidad, que antaño, en Homero, era un objeto de espectáculo para los dioses olímpicos, se ha convertido ahora en espectáculo de sí misma. Su autoalienación ha alcanzado un grado que le permite vivir su propia destrucción como un goce estético de primer orden. Este es el esteticismo de la política que el fascismo propugna”¹¹⁸ y apunta, con eso, indica Giannetti, básicamente a dos denuncias: la desintegración del mito de la exclusividad intelectual del arte y, por otro, el temor a la transformación de los productos culturales en medios de control de masas de los poderes totalitarios.

Por estas razones, la propuesta del surrealismo en esta investigación en particular, se centra en dos condiciones principales: la primera, tomar el parámetro de la información como componente clave para la comprensión de los procesos estéticos, ya que existe consenso en que el arte no es sólo un proceso físico, puesto que toda actividad artística está relacionada con la información.¹¹⁹ Y la segunda, considerar el valor de la comunicación en los procesos mentales y el riesgo que conlleva su manipulación en la potencial creación de realidades.

¹¹⁸ Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca, México D.F., 2003, pp. 23-29

¹¹⁹ En el acto creativo se genera información; en la recepción por parte del público la información es procesada; y de por medio está la transmisión de información, denominada comunicación. *Vid.* Herbert W. Franke *Wege zur Computerkunst*. Edition die Donau hinunter, Viena, 1995, *cit por* Claudia Giannetti, “Estética y Contexto comunicativo”, *op. cit.*, pp. 106-107

CAPITULO 2



CINE:
UN
MEDIO PARA LA
POESÍA

Luis Buñuel Un chien andalou, Un perro andaluz
Fotograma del filme.

Francia, 1929

CAPÍTULO 2

CINE: UN MEDIO PARA LA POESÍA

2.1 EL CINE Y LA VANGUARDIA ARTÍSTICA. CONTEXTO SOCIOCULTURAL

Como se estableció en el capítulo 1, la inestabilidad política que se vivió en las primeras décadas del siglo XX, acentuó la crisis de ideas y la destrucción de los ideales de humanidad, progreso y civilización de los cuales Europa se sentía orgullosa. Esto provocó períodos de convulsión política e ideológica en Occidente que tendrían su repercusión tanto en la filosofía como en el arte: “[V]anguardia alude al conjunto de movimientos, escuelas, tendencias o actitudes que durante las primeras décadas del siglo XX se rebelaron agriamente contra la tradición artística occidental, en particular contra un humanismo aburguesado cuyo origen se remonta al Renacimiento y contra el imperio de la razón cuyo auge data de la Ilustración del siglo XVIII [...]”¹²⁰

Es notorio indicar que, aunque varios grupos de artistas y filósofos buscaron diferentes modos en el arte para combatir esta crisis, la idea de disponer del cinematógrafo como medio de expresión vanguardista no fue coetánea como hoy en día podría ocurrírseles, pese a su innovación tecnológica. Por el contrario, el cinematógrafo tardó varios años en quitarse la situación de invento y curiosidad pasajera, de distracción de feria dirigida a las masas incultas y analfabetas, estuvo ligado a inventores y artesanos más que artistas: “Ni aquellos que lo inventaron estaban influidos por el espíritu de la vanguardia, ni los artistas plásticos o literarios verdaderamente vanguardistas sintieron la suficiente curiosidad por esta máquina primitiva para indagar en sus posibilidades.”¹²¹ Los artistas plásticos que compartían investigaciones paralelas (aunque para ese momento indirectas del cine), en cuanto al análisis del espacio y la dimensión temporal, como los ligados al Futurismo, tomaron en serio al cinematógrafo, varios años después de intentar desmarcarse de la historia artística dentro de las formas consideradas cultas. De acuerdo a Sánchez-Biosca no fue sino hasta finales de la década de 1910 cuando se dieron las primeras reflexiones, intervenciones, intercambios y prácticas vanguardistas con el nuevo medio de expresión ya de manera seria. En septiembre de 1916, el grupo futurista italiano publicó su manifiesto *La cinematografía futurista*; el cual es una utopía de la realización de una sinfonía poliexpresiva: “Pintura + escultura + dinamismo plástico + palabras en libertad + entonarruidos ¹²² + arquitectura + teatro sintético = cinematografía futurista.”¹²³ Siendo ésta, la primera vez que un grupo artístico hizo una declaración sobre este invento tecnológico, dando pie a su incorporación en el arte.

Es el objetivo de este capítulo comprender diversas reflexiones teóricas sobre el uso de este medio, sin hacerlo de manera histórica, sino por sus aportaciones a la

¹²⁰ Vicente Sánchez-Biosca, *op. cit.*, p. 15

¹²¹ *Ibid.* p. 19

¹²² Dispositivo futurista que generaba ruidos acústicos.

¹²³ Luciano De María *Marinetti e il futurismo*, 1973, cit por, Vicente Sánchez-Biosca, *op. cit.*, p. 194

exploración sobre el dispositivo, sus alcances para la realización, la búsqueda por extender sus propios límites, y por qué utilizarlo como medio de expresión para el surrealismo. Finalmente, el cine no deja de ser un medio que precisa de los avances tecnológicos para seguir construyéndose como forma de expresión, y que, como todo arte, mantiene una búsqueda continua por ser crítico, disruptivo y de vanguardia.

2.1.1 CINE COMO ARTE. APORTACIONES EN LA SOCIEDAD

El cine no ha dejado de ser cine frente a las innovaciones tecnológicas de su registro: sobrepasado el celuloide, el registro electrónico en video y la espinosa bienvenida al registro digital por los cineastas más conservadores; la característica principal del cine, su propio lenguaje, se mantiene en el centro de investigación e innovación por parte de sus realizadores. ¿Cuáles son las características que lo definen como arte? ¿y a los cineastas como artistas? En estas primeras décadas del siglo XXI el arte se ha convertido en algo común, ya que todos podemos ser artistas, al menos en potencia, y toda práctica se reivindica (por razones a fin de cuentas económicas) mediante una irrelevante adscripción al arte.¹²⁴ El cineasta que se tiene por artista piensa su arte en términos artísticos: cine para explicar el mundo. Es preciso apuntar el siguiente dato histórico para clarificar que el cine desde sus primeros años transitó entre el simple pasatiempo y el arte:

En los años veinte se pone en funcionamiento el dispositivo no sólo técnico, sino también espectacular, crítico, de salas y público capaz de disfrutar de un cine diferente, entendido como arte, sin que esto suponga una oposición radical a la industria. Por ello, la condición de vanguardia cinematográfica se presenta como un conflictivo damero que va desde la obra de élite de artistas plásticos concebida para su exhibición en galerías [...] hasta una forma ambigua de aunar experimentación formal o temas vanguardistas con una difusión comercial en salas de masas.¹²⁵

El cine ha superado las dificultades de imponerse como arte; los críticos de los años diez lo llamaron “diversión estúpida, embrutecedora, peligrosa para la inteligencia y la moralidad.”¹²⁶ Sin embargo, los cineastas-artistas se comprometieron a demostrar lo contrario, porque creyeron que reflexionar sobre el arte, la sociedad, la representación, la experiencia, el aprendizaje, las imágenes, las palabras, la recepción del espectador; forma parte de su labor y constituye los cimientos de ésta, en una sentencia, el cine se convirtió

¹²⁴ Resulta difícil no enfrascarse en una discusión perene sobre la función del arte desde la polémica sobre la posmodernidad a principios de la década de 1980. Según Walter Benjamin: [E]l artista se ve confrontado a la ciudad tentacular, abandonado entre la masa y la industria cultural, donde el arte ha extraviado la función cultural que antaño dotaba de un aura intangible a su obra. Mercancía, bohemia, aura y reproducibilidad, exposiciones internacionales, arquitectura en hierro, folletines literarios [...], el arte moderno conocería una frase crítica, violenta y descarnada en el arte de vanguardia de las primeras décadas del siglo XX. *vid.* Vicente Sánchez-Biosca. *op. cit.* p. 23

¹²⁵ Vicente Sánchez-Biosca. “Introducción. La cita entre vanguardias y cinematógrafo” *op. cit.*, p. 32

¹²⁶ Jacques Aumont. “El Arte y la Poética” *Las Teorías de los cineastas*. Paidós, Barcelona, 3ª imp., 2012. p. 146

en arte gracias a quienes teorizaron sobre él. Y es que a fin de cuentas: “Lo que hoy se sigue llamando cine es una enorme máquina que sirve para producir imágenes, espectáculos y relatos, y que así participa a gran escala en la vida de los signos, las ideas, las opiniones y los afectos en la sociedad.”¹²⁷ Empero, lo complicado de la Teoría del Cine es que no hay una sola, hay tantas teorías como cineastas que se han propuesto profundizar en su práctica; por ello, algunas de esas teorías se complementan y otras se contraponen enriqueciendo la concepción artística de un medio explotado como mercancía, al igual que señalamos con el propio surrealismo. Las teorías que se exponen en este capítulo, son relevantes para el diseño de la práctica propuesta en esta disertación porque ven en el cine una forma de apropiación de un fragmento de la realidad; a través de los ojos del cineasta, este pedazo re-codificado que se muestra a los espectadores inevitablemente expresa algo del mundo que nadie más había enfrentado. Por esta razón el cineasta contrae una obligación social, política, moral y ética sobre el segmento de realidad que muestra y mediante este segmento espera asistir al espectador a comprender el mundo.

No estamos lejos de la concepción del *cineasta-artista* que expresó Andrey Tarkovski, quien, pese a que en ocasiones declara al artista en relación a un completo ideal, también nos proporciona reflexiones más objetivas sobre aquél artista que decide usar el cine para hablar de la realidad: “[E]s perfectamente claro que el fin de todo arte – salvo, claro, el destinado al ‘consumidor’ como una mercancía– es explicar, al artista y a los demás, por qué se vive, cuál es el sentido de la existencia. Explicar a la gente la razón de su existencia en este planeta o, si no explicarlo, al menos preguntarlo.”¹²⁸ Este es el significado del Arte para Tarkovski, en cuyas propias palabras, el arte como la ciencia, es sólo un medio para apropiarse del mundo y cuya gran función es comunicar, generar un mutuo entendimiento que una a la gente a través de un espíritu de comunión. La imagen artística es una metáfora y la creación artística es “un metalenguaje a través del cual los hombres tratan de comunicarse entre sí, conocerse y asimilar sus experiencias.”¹²⁹ Pero para Tarkovski, comprender la imagen artística no requiere un nivel cerebral o lógico, significa la *aceptación estética de lo bello en un nivel emocional o supraemocional*. Esta aseveración la encontramos en otros cineastas como Eisenstein y nos recuerda parte de la investigación del grupo surrealista expuesto en el capítulo previo. Tarkovski considera que el cineasta es conmovido por determinadas características afectivas de un objeto, las integra en su película, y ésta las transmite al espectador. El artista no se expresa por sí mismo, expresa el mundo, pero para expresarlo de manera eficaz y contundente, le corresponde expresar un sentimiento acerca del mundo; es, en términos surrealistas, la tarea de la poesía: dejar que la poesía del universo se exprese a través de uno mismo. La

¹²⁷ Jacques Aumont. “Maquinarias y Maquinaciones” *op. cit.*, p. 105

¹²⁸ Andrey Tarkovski. “El Arte, anhelo por el ideal” *Esculpir el tiempo*. Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, 4ª impresión, 2013. p. 43

¹²⁹ *Ibid.* p. 47

comunicación de la obra de arte, según Tarkovski, no culmina con la emoción,¹³⁰ va más allá: un efecto de conocimiento, iluminación, y revelación en el espectador: “Cuando se establece un vínculo entre la obra y el espectador, éste experimenta un golpe purificador y sublime. En esa aura que une a la obra maestra con su público, surge lo mejor de nosotros y sentimos la necesidad de exteriorizarlo. En esos momentos nos reconocemos y nos descubrimos, así como la insondable profundidad de nuestro potencial y los alcances últimos de nuestras emociones.”¹³¹

Aunada a esta reflexión, Tarkovski estuvo consciente de las dificultades del cine frente a su ambigüedad entre arte e industria; puesto que, aunque todo arte se encuentra sujeto a criterios de valor puramente utilitarios, una película al ser un producto realizado dentro de una industria (desde pequeños colaboradores hasta grandes productores), se espera sea rentable para cubrir, aunque sea, sus propios costos de realización, ya que están en juego muchas voluntades. Independientemente de que tenga éxito o no, y dadas estas leyes del mercado, realizar una obra cinematográfica verdaderamente artística, es decir, que sea valorada únicamente respecto a otros criterios de apreciación, es una tarea difícil para cualquier cineasta.¹³² Para Tarkovski, el cine, por sobre las otras artes, fue la herramienta que por sus características le permitió expresar su comprensión de la realidad y declararse mejor sobre el mundo; lo cual nos demuestra que el cine puede alcanzar un valor artístico dentro de una enorme maquinaria, ya que Tarkovski demostró su responsabilidad como cineasta al comprometerse con su arte y con su público: “Como ya dije antes, el arte afecta las emociones de las personas [...] y su función es, por así decirlo, agitar y liberar el alma humana haciéndola receptiva al bien.”¹³³ En esta declaración se deja entrever nuevamente el espíritu de las vanguardias artísticas; en específico del surrealismo.

Por otro lado ¿qué sucede con los cineastas que trabajan fuera de alguna industria cinematográfica establecida?, ¿sus obras siguen siendo valoradas respecto a criterios utilitarios? Quienes se acercan al cine-ensayo y/o cine del registro personal, entre otras expresiones; incluso desde la década de las primeras vanguardias hasta el día de hoy (con toda la tecnología al alcance de la mano), aunque presentan una actitud de resistencia y de reacción, requieren de circuitos de exhibición, ya sea en exhibiciones, festivales, instituciones museísticas o nuevas plataformas comerciales de distribución. Por lo cual, por mucho que se mantenga el ideal de definir una obra cinematográfica como puramente artística, siempre estará supeditada al mercado del arte. Lo realmente apreciable es que el realizador sea fiel al sentimiento que quiere transmitir:

¹³⁰ Como culmina para algunos cineastas como Alfred Hitchcock, para quien ya no hay reflexión después de la emoción. *Vid.* Jacques Aumont, *op. cit.* p. 106

¹³¹ Andrey Tarkovski, *op. cit.*, p. 50

¹³² Hay que señalar que cuando Tarkovski trabajó dentro de la industria de su país natal, tuvo que enfrentarse a las maquinarias culturales del Estado que le exigieron resultados, para comprender su experiencia completa ante esta situación *vid.* Andrei Tarkovski. *Esculpir el tiempo*. Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, 4ª impresión, 2013. 310pp.

¹³³ Andrey Tarkovski. “El autor en busca de su público” *op. cit.*, p. 179

El arte se orienta hacia el mundo, el arte expresa la visión que del mundo tiene el artista, es una declaración acerca del mundo, por fuerza verídica, ya que si el artista es artista estará tratando realmente con el interrogante fundamental del ser y dirá algo al respecto [...] El cineasta es un artista: porque opera en relación con un campo del arte; se sumerge en su poder íntimo de invención y creación; accesoriamente, se preocupa por encontrar una respuesta en su entorno social.¹³⁴

En definitiva, pensar el cine como arte conlleva a momentos de experimentación sobre sus posibilidades y momentos de transmisión de lo investigado, es decir, una parte didáctica, en la cual los cineastas que asumen esta responsabilidad, inevitablemente realizan proposiciones sobre el medio en sí mismo.¹³⁵

2.1.2 LA FUERZA SOCIAL DEL CINE: ENAJENACIÓN O FACTOR DE CAMBIO

Las consideraciones de la influencia que el cine tiene sobre su audiencia, tanto a nivel individual como colectivo, se dieron casi desde los primeros años del cinematógrafo, un buen ejemplo es *Le mystère des roches de Kador*, *El misterio de las rocas de Kador* (1912) Léonce Perret, cinta en la cual, la protagonista pierde la memoria en un naufragio y en una terapia experimental, un doctor filma una recreación del accidente y se lo muestra a su paciente para que esto active su memoria y así descubrir lo que realmente pasó. Indudablemente esta aproximación del cine como instrumento capaz de ejecutar acciones en el inconsciente fue influida por las teorías de Freud, lo notorio es que dio pie, por primera vez, a interesarse por los efectos del cine en los individuos.

Casos notorios respecto a los efectos sociales sobre determinadas comunidades son por ejemplo: el cine móvil que se llevó a los rincones de Cuba tras la Revolución y que sirvió para la descolonización cultural de los espectadores cubanos mayoritariamente iletrados, o el caso de las primeras proyecciones en África, en las cuales se manifestaron factores sobre la percepción que variaban entre las sociedades alfabetizadas y analfabetas.¹³⁶ Marshall McLuhan da cuenta del caso de Indonesia en 1956, cuando el presidente de ese país agradeció a los ejecutivos de Hollywood por ser políticos “radicales y revolucionarios” que aceleraron el cambio político en Oriente. La razón fue que las personas ordinarias indonesias que vieron películas de Hollywood se dieron cuenta que las personas comunes en Estados Unidos tenían coches, cocinas y refrigeradores; esto abrió la discusión sobre el por qué las personas ordinarias en Indonesia no poseían lo que parecía ser un derecho de nacimiento del hombre corriente

¹³⁴ Jacques Aumont, *op. cit.*, pp. 161-166

¹³⁵ Una de estas reflexiones que invita a otro estudio es la que Jean Cocteau hace sobre el cine y el arte: No le preocupa en modo alguno si el cine puede o no puede ser arte, sino que éste haya comenzado “al revés”, por el comercio y no por la experimentación solitaria y gratuita, como las demás artes: “el cine empezó por el final” J. Cocteau, *Du cinématographe*, cit por, Jacques Aumont, *op. cit.*, p. 21

¹³⁶ McLuhan utiliza estos términos: ‘sociedades alfabetizadas y analfabetas’ para referirse a distintas sociedades, empero parece un tanto desatinado en este siglo XXI, dado que no se puede hablar de sociedades analfabetas, sólo porque no utilizan el mismo código que las sociedades occidentales. En todo caso parece una concepción colonialista del término, tajante como la concepción del ‘Arte primitivo.’

en todo el mundo; perspectiva curiosa de los efectos indirectos del cine de Hollywood. McLuhan, a la par, da una visión crítica de la maquinaria cinematográfica: difícil paradoja que puede significar un incentivo para la revolución y destrucción de órdenes sociales o una enajenación, consuelo y compensación: “[U]na especie de pago diferido de ensueños [...] El cine es una forma agresiva e imperial que estalla hacia otras culturas.”¹³⁷ Al conjuntar a las masas en un espectáculo único: una sala oscura en donde repentinamente saltan imágenes frente a nuestros ojos y sobre las cuales asumimos que lo que se presenta es real, el cine pasa de ser un simple espectáculo de atracciones, a ser un instrumento ideológico que mantiene cautivas las mentes de los espectadores, provoca deseos inalcanzables, aspiraciones para un modo de vida y fortalece códigos de conducta estereotipados, comportamientos aceptados que vigorizan la creencia en el modelo de mundo (realidad) propuesto por un sistema, la manipulación de una parte de la esfera pública:

El cine no sólo es la expresión suprema del mecanicismo, sino que paradójicamente ofrece como producto el más mágico de todos los bienes de consumo, a saber, los sueños. Así pues, no es por casualidad que el cine haya destacado como medio que ofrece a los pobres papeles de ricos y poderosos mucho más allá de cualquier sueño de la codicia [...] Los magnates de Hollywood no se equivocaban al presuponer que el cine daba al inmigrante norteamericano un instrumento de inmediata realización personal [...] El cine no sólo acompañó a la primera gran sociedad de consumo, sino que fue incentivo y publicidad suya y, de por sí, un importante bien de consumo.¹³⁸

De acuerdo a McLuhan el cine es un medio caliente porque en él está todo dado y no deja espacio para que el espectador ‘sentado en la soledad psicológica’ termine o cierre por sí mismo el círculo de información: “En términos de otros medios, como la página impresa, el cine tiene el poder de almacenar y transmitir una gran cantidad de información. En un santiamén, presenta una escena paisajística con figuras cuya descripción ocuparía varias páginas de prosa. Al cabo de un instante repite dicha información [...], y puede seguir repitiéndola indefinidamente.”¹³⁹ Pero casos como los citados anteriormente dan muestra de lo contrario. Por ello, varios cineastas y esta propuesta de instalación cinemática de cine poesía, se manifiestan por encontrar en el cine un medio para ‘despertar’ la conciencia del espectador a través de preguntas abiertas que pueden ser respondidas en la colectividad; un medio para expresar dudas, críticas, pensamientos:

Otros artistas piensan que el arte es eso que produce ciertos efectos que sólo él es capaz de producir. Efectos emocionales y estéticos: el cine deslumbra o seduce a su espectador

¹³⁷ Marshall McLuhan. “El Cine” *Comprender los medios de comunicación*. Paidós, Barcelona, 1996. pp. 302-303

¹³⁸ *Ibid.* pp. 299-300

¹³⁹ *Ibid.* p. 297

como ninguna otra forma de arte [...] Efectos sociales e ideológicos: el cine convence, informa (en el sentido literal del término: da forma) [...] muchos cineastas se preocupan por tales efectos, y en especial por los efectos colectivos, hasta alcanzar un pensamiento político: de todas las artes, el cine es incontestablemente el menos aislado de la realidad social y, por más que en nuestros días otros medios lo hayan superado en influencia ideológica, buena parte de la actividad teórica sigue encaminada a sopesar sus poderes (y, llegado el caso, sus deberes) de *ciudadano*.¹⁴⁰

Casi todos los cineastas que se han declarado en contra de la colonización de nuestras mentes a través de las imágenes cinematográficas de Hollywood, lo han hecho bajo la premisa de que, en efecto, el cine posee una fuerza social indiscutible; cineastas como Glauber Rocha en su manifiesto *Cine desde el Tercer Mundo* indica que el cine *debe* mostrar el hambre de América Latina, esa es la diferencia entre un cine útil y un cine de entretenimiento: “Hay que romper con la estética dominante del cine, del mismo modo que debe combatirse el imperialismo dominante. Ruptura con la tutela norteamericana y, por lo tanto, con el modelo hollywoodense de producción.”¹⁴¹ Desde esta perspectiva el cineasta ‘debe’ preocuparse indiscutiblemente por la utilidad social del cine, si no su labor carece de sentido; pero hay que tomar en cuenta que esta visión es sólo una de tantas otras posiciones respecto al ‘deber ser’ del cine o de las artes en general. El mismo Tarkovski en *Esculpir el Tiempo* dedica un apartado para hablar de la responsabilidad del cineasta con su público frente al cine comercial, pero deja abierta la puerta de la libertad para que cada quien decida cómo utilizar esa responsabilidad:

Debido al extraordinario poder del cine para afectar al público – en cuanto a la identificación que éste hace entre lo que ocurre en pantalla y la vida real-, la más insignificante e irreal película comercial tiene el mismo tipo de efecto mágico en un espectador inculto y acrítico, que el efecto que una película verdadera puede tener en un espectador con espíritu crítico y educado. Lo crucial [...] radica en que, si el arte puede estimular ciertas emociones e ideas, el cine de masas, gracias a su capacidad para crear un efecto fácil e irresistible, mata sin remedio todo vestigio de pensamiento o de sentimiento. La gente deja de sentir necesidad de lo bello o lo espiritual [...] ¹⁴²

Existen múltiples ejemplos de cineastas que se aproximan al cine como un instrumento social, por mencionar sólo algunos que ponen de manifiesto esta teoría, está el caso de John Grierson, su credo teórico e ideológico es que el cine (documental) no se justifica por el cine, sino por su utilidad social: el cine es un instrumento que no *debe* concebirse como arte sino como propaganda para educar y convencer, el cine *debe* ponerse al incondicional servicio de los valores cívicos, de lo económico a lo político, en

¹⁴⁰ Jacques Aumont. “Introducción” *op.cit.*, p. 13

¹⁴¹ Glauber Rocha *cit. por* Jacques Aumont. “Maquinarias y maquinaciones” *op. cit.*, p. 127

¹⁴² Andrey Tarkovski. “La responsabilidad del artista” *op. cit.*, p. 179

última instancia su valoración es moral, Aumont subraya que para Grierson: “Si el cine está sometido a la política, si es un instrumento de difusión, quiere decir que existen valores que importa difundir.”¹⁴³ El cine puede convertirse entonces, en uno de los nuevos medios al servicio de los sistemas de represión, un medio de cretinismo como se señaló en *Dialéctica de la Dialéctica*. No obstante, es preciso remarcar que, aunque esta declaración señala a un Grierson que ve en el cine una inminente fuerza social propagandística, él mismo estuvo en contra del capitalismo más salvaje y de los excesos del socialismo y comunismo. Por su parte, Fassbinder ve en el cine lo contrario a un medio cretinizante, posee una fuerza que radica en su uso como medio descolonizador o des-alienante, Aumont apunta sobre el credo de Fassbinder: “Soñar el cine como eso que libera de vínculos sociales alienantes es todavía una utopía realista; cabe soñar una separación aún mayor, soñar en hacer cine para abandonar la sociedad y unirse al Mundo.”¹⁴⁴ Por consiguiente, este estudio propone que el cine puede utilizarse como un medio para difundir valores, para explorar las zonas más oscuras de los individuos y en consecuencia funcionar como un medio descolonizador que libera de los vínculos sociales alienantes.

2.2 LA NARRATOLOGÍA CINEMATOGRAFICA. VALORACIÓN Y CONTEXTO

La paradoja del cine fue ser un invento de finales del siglo XIX que cobró fuerza en el naciente siglo XX; al cual, como ya mencionamos, no se entendía si servía como registro, espectáculo, medio de experimentación artística o instrumento de investigación científica; en el período entre 1895 y 1915, el cine buscó y experimentó con diversas formas de expresión y relato, intentos de una variedad inmensa. Estudiosos como Rafael Filippelli o el mismo Sánchez-Biosca apuntan que el cine siguió un camino inverso al de todas las artes: “comenzó por las vanguardias (de Eisenstein a Buñuel, pasando por el expresionismo alemán) y luego tuvo su período clásico o académico en el cual se convirtió en la expresión más masiva de la industria cultural.”¹⁴⁵ En sus inicios, el cine no estuvo predeterminado a convertirse masivamente narrativo, incluso en un principio no tuvo la vocación de contar historias, ya que el período en donde más experimental se le consideró fue durante las vanguardias. El hecho de que el cine se convirtiera en un medio altamente narrativo tiene que ver con diversos factores, entre ellos, la búsqueda de su legitimidad: su posición al inicio fue la de un espectáculo un poco despreciable, una atracción que se justificó por la novedad técnica, para poder aspirar a convertirse en un *arte noble*, que en la transición del siglo XIX al XX eran, el teatro y la novela: “[T]enía que demostrar [...] que también podía contar historias ‘dignas de interés.’ No es que los espectáculos de Méliès no contaran ya pequeñas historias, pero no poseían las formas

¹⁴³ Jacques Aumont, *op. cit.*, p. 119

¹⁴⁴ *Ibid.* p. 135

¹⁴⁵ David Oubiña, comp., Rafael Filippelli. “El montaje de la historia” *Jean-Luc Godard: El pensamiento del Cine. Cuatro miradas sobre Histoire(s) du cinéma*. Paidós, Buenos Aires, 2ª reimpresión, 2014. p. 96

desarrolladas y complejas de una obra de teatro o de una novela [...] para poder ser reconocido como un arte, el cine se esforzó en desarrollar sus capacidades narrativas.”¹⁴⁶

Otro factor de suma importancia es que, durante la Primera Guerra Mundial, Estados Unidos tuvo la puerta abierta para producir filmes; su industria cinematográfica en crecimiento no sufrió las consecuencias de la guerra, por lo que pudo exportar sus producciones al mundo y ejercer una hegemonía sobre la producción de filmes: “Más tarde, la poderosa industria de Hollywood pareció aplastar o integrar el experimentalismo vanguardista, dejando para circuitos marginales [...] sus resurgimientos.”¹⁴⁷ Factores como éstos establecieron el modelo narrativo del filme conocido como clásico, formado por estrategias cinematográficas utilizadas por la tradición norteamericana entre 1900 y 1960, aproximadamente.¹⁴⁸

2.2.1 EL MODELO NARRATIVO CLÁSICO HOLLYWOODENSE

Es establecido por los historiadores del cine que *The Birth of a Nation*, *El nacimiento de una nación* (1915) D. W. Griffith, define: “[L]a estructura de cierto tipo de narrativa, pues impuso una determinada manera de representación cinematográfica organizada alrededor de un tipo de relato tradicional, y [...] estableció al largometraje como forma de consumo masivo en el ámbito comercial y del espectáculo.”¹⁴⁹ Se concreta muy esencialmente al presentarnos una narración lógica secuencial en la cual el conflicto necesariamente tiene que llegar a una conclusión:

El mundo ficcional que el cine clásico ofrece se caracteriza por la coherencia interna, la causalidad *plausible y lineal*, el realismo psicológico y la continuidad espacial y temporal [...] El estilo clásico hollywoodense presenta [...] un cine que da importancia a la continuidad, porque los eventos están vinculados por una dinámica de causa y efecto o, en otras palabras, en función del logro de objetivos y metas. No hay baches ni lagunas, la casualidad y el azar no pueden sostener los acontecimientos o eventos de la historia, se opta por el camino que sólo lleve a la consecuencia, y por tanto, a la continuidad.¹⁵⁰

Este modelo estuvo vigente hasta aproximadamente la década de los años sesenta cuando cobraron fuerza las segundas vanguardias y apareció el videoarte o video independiente que permitió a nuevos realizadores encontrar un espacio de expresión,

¹⁴⁶ En 1908 se creó en Francia la Société du Film d'Art cuya misión fue “reaccionar contra el aspecto popular y mecánico de los primeros filmes” para lo cual llamó a renombrados actores teatrales para adaptar textos de obras clásicas. Vid. Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet. “Cine y narración” *Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós, Buenos Aires, 2005. p. 91

¹⁴⁷ Vicente Sánchez-Biosca. “Introducción. Vanguardia y modernidad en el cinematógrafo” *op. cit.* p. 20

¹⁴⁸ Vid. Lauro Zavala. “Cine clásico, moderno y posmoderno.” Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n46/lzavala.html> (Consulta 1 de diciembre de 2018)

¹⁴⁹ D. Oubiña. “Sobre Histoire(s) du cinéma y las relaciones entre el cine, el video y el digital” *op. cit.* p. 63

¹⁵⁰ Isabel González. “El Cine clásico hollywoodense. La continuidad espacio-temporal.” Disponible en: <http://www.elespectadorimaginario.com/pages/febrero-2012/el-cine-clasico-hollywoodense.php> (Consulta 20 de noviembre de 2017)

creación y experimentación artística que no se había renovado desde las primeras vanguardias; de acuerdo a Jean-Luc Godard, porque el video es sólo un formato que permite hacer los mismos experimentos que el cine, pero a muy bajos costos; lo cual abrió las puertas a realizadores independientes. Uno de los más emblemáticos es, sin duda, Nam Jun Paik, que creó una nueva plástica de la imagen con la tecnología videográfica y televisiva y un nuevo tipo de intento narrativo: “Al romper con ese modelo institucional narrativo o expresivo que venían manejando de maneras muy distintas tanto el cine como la televisión, estos videoartistas mostraron que era posible construir otros discursos con la imagen electrónica.”¹⁵¹ La relevancia del videoarte radica no sólo en la experimentación con los modelos narrativos que varios cineastas han explorado paralelamente en la industria del cine durante dichos años de hegemonía del modelo narrativo clásico¹⁵²; sino también por la búsqueda de nuevos entornos de proyección que demandan y propugnan nuevos espectadores.

2.2.2 LA NO-NARRATIVA

En términos simplistas hablar de *no-narrativa*, significaría hablar de un evento que no narra absolutamente algo; que no relata una historia ya sea lineal o circular, ¿es esto posible? Podemos tomar en consideración que la elaboración de un relato, en esencia, se compone de una sucesión de acciones narradas; el cineasta Raoul Ruiz reflexiona a partir de ahí sobre cómo narrar, pero antes de eso se pregunta qué es esa acción que uno narra, Aumont apunta: “Ruiz esboza modelos generales [...] en torno a nociones clave como la ‘decisión’ (lo que inflexiona una acción en un sentido y no en otro) y el ‘conflicto’ (lo que organiza de manera elemental dos acciones entre sí) [...] Ofrece así una poética del filme que insiste en su capacidad de narrar, pero también de no narrar.”¹⁵³

Otra cineasta enmarcada por el espíritu de las primeras vanguardias, Germaine Dulac, ha sido reivindicada como pionera de un cine a-narrativo, a-dramático e, incluso, a-representativo; Aumont indica: “Dulac dijo más de una vez que el documental y el filme narrativo no eran, a su juicio, sino *aplicaciones* del cine [Para ella] el cine es arte del movimiento luminoso o de la luz en movimiento, arte de los ritmos luminosos y del movimiento puro eclosionado en tiempo puro.”¹⁵⁴ Esta reflexión del cine como arte cinético puro es una hipótesis que resulta magnífica para indagaciones sobre el arte abstracto, sin embargo, la propia Dulac nunca la tradujo en un texto convincente. Inclusive su obra más conocida *La coquille et le clergyman, El caparazón y el clérigo* (1928) Germain Dulac con guión de Antonin Artaud, aunque experimenta en términos cinematográficos de espacio y tiempo, no deja de lado la presentación de un relato. Su ensayo filmico *Étude cinégraphique sur une arabesque, Estudio cinegráfico en un arabesque*

¹⁵¹ David Oubiña, *op. cit.*, pp. 65-66

¹⁵² Tales como los cineastas pertenecientes al New American Cinema y el Underground.

¹⁵³ Jacques Aumont. “El Arte y la Poética” *op. cit.*, p. 153

¹⁵⁴ *Ibid.* p. 152

(1929) Germain Dulac, una de sus piezas en las que pone de manifiesto su reflexión sobre el cine como arte de los ritmos luminosos y que puede verse como ejemplo de lo a-dramático o lo no-narrativo; en un análisis infinitesimal termina por narrarnos algo. Esto debido a que la materia propia de la expresión cinematográfica, es decir, el registro de la realidad, inclusive sólo de los objetos más simples, al ser presentados de tal manera que se reconozcan, según Aumont, se convierte en un acto de ostentación que implica que se quiere decir alguna cosa a propósito de ese objeto, como se mencionó al principio de este capítulo, el hecho de que un cineasta escoja una porción de la realidad para mostrar, conlleva una visión del mundo, del por qué escoger el registro de ese objeto y no otro; el hecho de mostrarlo en pantalla, deja traslucir la voluntad de significarlo:¹⁵⁵ “[T]odo objeto transmite a la sociedad en la que se hace reconocible, una cantidad de valores que él representa y ‘cuenta’: todo objeto es en sí mismo un discurso. Es una muestra social que [...] se convierte en un eje del discurso de ficción, puesto que tiende a recrear a su alrededor el universo social al que pertenece. Toda figuración [...] conduce a la narración, aunque sea embrionaria, por el peso del sistema social al que pertenece.”¹⁵⁶

Lo que muestra el cine en pantalla, tiene además otra connotación intrínseca: la imagen en movimiento que se registra a través del dispositivo, es una imagen en transformación constante, muestra el paso de un estado de lo representado a otro; toda historia puede reducirse al cambio de un estado inicial a un estado terminal a través del tiempo; lo representado en el cine, por muy estático que sea, se encuentra, por el simple hecho de ser filmado, dentro de la duración del plano y, por consiguiente, dentro de una transformación. Esta aseveración es validada por Tarkovski: “Es inconcebible una obra cinematográfica sin ninguna sensación del paso del tiempo en la toma, pero se puede fácilmente imaginar una película sin actores, sin música, sin escenografía; hasta sin edición. La ya mencionada *L'arrivée d'un train à La Ciotat*, *Llegada del tren a la estación La Ciotat* (1896) Auguste Lumière y Louis Lumière, era así [...] El ritmo del tiempo está ahí, en la toma, [...] única organizadora del [...] desarrollo dramático.”¹⁵⁷

Para hablar entonces de un cine no-narrativo habría que hablar de un cine no-figurativo y más aún, no-temporal; es decir, no percibir las relaciones de tiempo, sucesión, causa-efecto entre los planos, lo cual resulta, desde la naturaleza misma del dispositivo: inoperante o absurdo. Es así que toda relación percibida entre dos o más elementos “conduce inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa.”¹⁵⁸ Por eso incluso en representaciones estáticas como la fotografía o la pintura, la percepción humana, que innegablemente no puede prescindir del tiempo espectral, produce en el cerebro la

¹⁵⁵ La misma exposición hace María Acaso sobre el discurso visual que todo objeto lanza como significante a quien lo mira, es decir, la intrínseca relación entre la información dada y el relato generado.

¹⁵⁶ Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet. “Cine y narración” *Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós, Buenos Aires, 1ª reimpresión, 2008. p.90

¹⁵⁷ Andrey Tarkovski, *op. cit.*, p. 126

¹⁵⁸ Jacques Aumont. *Estética del Cine...* p.90

apreciación de una evolución narrativa. Así que ¿por qué hablar de la no-narrativa? El valor del término radica no en el hecho de no narrar, sino en narrar el relato en maneras disímiles a un modelo considerado clásico. Esto significa romper la homogeneidad de una norma; y las investigaciones, tanto de cineastas como videoastas de las segundas vanguardias, entre los años cuarenta y setentas (como Stan Brakhage), giraron entonces en torno a la presentación de un relato que no se cuenta de acuerdo a una lógica matemática secuencial.

Los años sesenta serán escenario de una doble manifestación: por una parte, una nueva sensibilidad ante la realidad, la exigencia de veracidad y una renuncia a las estructuras narrativas rígidas; por otra, resurgimiento de la estética radical de las vanguardias en la contracultura, la lucha política, el inconformismo y la provocación, la experimentación en soportes domésticos, la cinematografía abstracta y teórica [...] el concepto de modernidad cinematográfica se refiere en la mayor parte de ensayos a la descomposición del modelo narrativo hollywoodense y a la quiebra de la hegemonía de éste en la gramática del cine mundial.¹⁵⁹

Esto no significa que la ruptura con el modelo narrativo clásico se diera por primera vez en los años sesenta, como se señaló, desde las primeras vanguardias varios cineastas experimentaron, quizá por el nuevo acercamiento al medio, con la secuencialidad espacio-temporal que el cine brindaba. Tal es el caso de *Un chien andalou*, *Un perro andaluz* (1929) Luis Buñuel, que se propuso deliberadamente generar un filme que no siguiera una estructura lineal clásica de razonamiento lógico-matemático, sino que siguiera una lógica similar a la de los sueños, con marcados rompimientos temporales y secuenciales. Además, ciertos estudios sugieren, que el contexto de las vanguardias, es decir, la crisis de conciencia en el momento más crítico de la civilización occidental, tuvo un efecto que se convirtió en síntoma: “También en el aspecto formal, la disgregación en la visión del mundo engendraría un despedazamiento de la representación, como demuestran las técnicas del fragmentarismo, desde el *collage* hasta el fotomontaje y, con posterioridad, en la práctica del *assemblage*, el *dé-collage* o del reciclaje.”¹⁶⁰ Ergo, la descomposición del modelo narrativo clásico hollywoodense durante la era de las vanguardias, puede también atender a los síntomas de la fragmentación visual de la crisis de valores sufrida en Europa.

No obstante, lo cierto es que en los años sesenta la renovación de la no-narrativa cobró auge a través de los realizadores que explícitamente trabajaron este esquema, ya sea en el propio cine o en el video o ambos, como Godard, quien a través del video cuenta la historia del propio cine de una manera no-lineal y pone de relieve, como indica David Oubiña en su estudio sobre Godard, el prejuicio ‘argumentalista’ o ‘narrativista’ que:

¹⁵⁹ Vicente Sánchez-Biosca, *op. cit.*, p. 25

¹⁶⁰ *Ibid.* p. 19

[P]or muy complejas razones históricas, semióticas y hasta ideológicas, ve en el cine una máquina de contar historias, y para colmo historias que producen un casi indiscutible *efecto de realidad*, como si el cine estuviera, en tanto lenguaje, fatalmente condenado a tomar el relevo de la literatura realista del siglo XIX [...] esta operación ideológica tiene el efecto de, justamente, hacer que el cine pierda por completo su especificidad, subordinándose totalmente a la literatura.¹⁶¹

La disección de Godard centra el análisis del poder del cine en la imagen *per se*, una imagen que piensa y dice algo por sí misma, y no en el análisis de otros lenguajes que resultan extra-cinematográficos, como es la propia narrativa. La ruptura de Godard con las matrices narrativas del cine clásico se hacen evidentes en su cinta *Passion, Pasión* (1982) Jean-Luc Godard, que ha sido definida formalmente poética y ensayística, como esclarece Oubiña al señalarnos que la película utiliza: “[U]n método compositivo hecho de asociaciones, derivaciones, resonancias y choques en permanente expansión [...] Frente al modelo tradicional de la narración, la polifonía barroca de Godard revela una nueva genealogía: el rigor conceptual de la vanguardia soviética y la potencia lírica de las vanguardias europeas de la década del veinte.”¹⁶² Y es que la influencia de la experimentación de las vanguardias se percibe en cada ‘nueva’ aproximación o propuesta respecto a la materia del cine, Oubiña apunta que Godard: “[L]ogra manejar unos esquemas que rompen con la linealidad, con la narración de desarrollo lógico y con el formato documental cronológico [...] Lo que muestra es una especie de caos hipertextual donde conviven una cantidad de textos, de imágenes y de sonidos superpuestos, a partir de los cuales surge un discurso laberíntico o circular.”¹⁶³ Godard declaró sobre *Passion* que no quiso escribir un guión, quiso verlo. Para él primero se ve el mundo y luego se escribe; pero no se trata de un ver puramente documental, se trata de ver para comprender y ejercer la responsabilidad del cineasta, que tanto ha citado Aumont: “[L]o que importa en relación con la teoría godardiana de la imagen no es que constituya una ‘receta’ intransferible de escritura de guión, sino la idea crucial según la cual el cineasta no domina su relato y construir una historia consiste en escuchar y mirar a los personajes y las situaciones en que se encuentran y, sobre todo, en saber mirar las imágenes que uno ha dado de esos personajes y esas situaciones.”¹⁶⁴

Por su parte, Tarkovski apuntó que la relación entre el cine y la literatura, a quien el primero le debía algunas cosas, debía alejarse cada vez más, para encontrar su propia esencia y surgir entonces como arte mismo y no como una amalgama entre literatura e imagen fotográfica y/o pictórica. Para Tarkovski la literatura transita por la lengua, mientras que el cine *desvela directamente* el mundo; en su estudio sobre el arte y la poética Aumont apunta sobre Tarkovski:

¹⁶¹ David Oubiña, *op. cit.*, pp. 65-66

¹⁶² David Oubiña. “Introducción” *op. cit.*, p. 20

¹⁶³ D. Oubiña. “Sobre Histoire(s) du cinéma y las relaciones entre el cine, el video y el digital” *op. cit.*, p. 68

¹⁶⁴ Jacques Aumont. “Lo visible y la imagen. La realidad y su escritura” *op. cit.*, p. 64

El arte cinematográfico, como la literatura, consiste en encadenar fragmentos de vida representados según leyes propias. Uno y otra son artes de la memoria, tratan de un pasado que ellos reconstruyen, reelaboran y reproducen. Para Tarkovski el buen guión será aquel donde las ideas no sean demasiado literarias, esto es, demasiado dependientes de su forma de expresión actual, y por el contrario sean susceptibles de verse fácilmente a su modo de expresión definitivo, la película.¹⁶⁵

Por estas razones: la capacidad del cine de desvelar directamente al mundo y ser un arte de la memoria, capaz de trabajar un mensaje laberíntico y un discurso hipertextual (como veremos que opera el pensamiento en el próximo capítulo), se considera al cine como un medio para transfigurar la poesía del universo en una propuesta tangible que se describe en el capítulo final y que tiene relación formal directa con *Pasión* de Godard.

2.2.2.1 CINE POESÍA VS. CINE PROSA

Justo cuando establecimos que autores como Godard o Tarkovski impugnan por alejar el cine de la literatura, nos encontramos con esta adjetivación para definir dos tipos diferentes de cine. La polémica entre el *Cine de Poesía* y el *Cine de Prosa* se dio alrededor de 1965 entre Pier Paolo Pasolini y Eric Rohmer, y es recopilada en un texto llamado justamente así: *Cine de poesía contra Cine de prosa*¹⁶⁶, para los objetivos de esta tesis basta diferenciar primitivamente estas dos corrientes como: los que siguen la corriente dramática a través de la puesta en escena, Rohmer considera que el cine narra y es un lenguaje; y los que luchan contra el efecto dramático o se adhieren a la denominada no-narrativa, es decir, los que se confían al encuentro, al acontecimiento que surge en y durante la realización de imágenes y que piensan que el cine como la poesía crea imágenes que pueden ser libres de asociaciones directas.¹⁶⁷ Rohmer y Pasolini no fueron los primeros en abrir el debate, desde las primeras vanguardias varios cineastas se obsesionaron con la relación entre el cine y la poesía, la razón es directa: muchos de ellos estaban relacionados con las Artes Plásticas, la Literatura e incluso la Música, antes de converger con el medio cinematográfico. Autores como Sergei M. Eisenstein optaron por las teorías constructivistas y analíticas, que suponen que el cine es una especie de lenguaje a aprender, dominar y manipular, que da cuenta de lo real porque elabora un discurso sobre éste. Otros en cambio proponen teorías que postulan una fuerza más

¹⁶⁵ Jacques Aumont. "El Arte y la Poética" *op. cit.* p. 151

¹⁶⁶ Vid. Pier Paolo Pasolini, Eric Rohmer. *Cine de poesía contra cine de prosa*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1970. 92pp.

¹⁶⁷ Otros teóricos e historiadores como Élie Faure, proponen sus propios términos: el *cinemimo*, el cine dramatizado, sometido a la narratividad, ciertamente interesante en sus mejores exponentes, pero esencialmente limitado, y lo que podría ser, la *cinoplastica*, fundada en el juego más o menos libre de formas visuales, que se supone están intrínsecamente más próximas al arte: "El cine es ante todo plástica: representa, de algún modo, una arquitectura en movimiento que debe estar en acuerdo constante, en equilibrio dinámico continuado con el medio y los paisajes en los que se eleva y se derrumba" Vid. Jacques Aumont. "La imagen abstracta" *La imagen*. Paidós, Barcelona, 1992. pp. 281-282

inmediata del cine, no la fuerza discursiva sino la icónica (e imaginaria) y han acariciado el sueño de un cine que, al no ser de orden lingüístico, mantuviese la esperanza de alcanzar directamente el núcleo de lo real (citaremos a quienes interesan a este estudio en las siguientes páginas). La teoría de Pasolini, aunque fundamenta la poesía en la semiología, resulta endeble para muchos estudiosos como Joaquín Jordá, pero no puede negarse que el cineasta fue fiel al sistema que intentó crear y su concepción general de un *Cine de Poesía* se fundamenta en la realidad. Pasolini se preguntó: por qué el medio cinematográfico se vuelve tan sustancial para transmitir ideas, por qué sirve para hablar de la realidad más que otras artes, y responde que:

- 1) No pertenece a ninguna sociedad en concreto, ya que su carácter es universalizable.
- 2) No tiene diccionario: en la medida en que los objetos del mundo ya son significantes, el cine no puede mostrar objetos en bruto, desprovistos de cualidades particulares; tampoco posee términos abstractos, sino únicamente términos concretos, correspondientes a objetos, fechados y situados. Sus signos gramaticales son los objetos de un mundo que no deja de agotarse cronológicamente.
- 3) Tampoco posee una verdadera gramática, en el sentido de un corpus de reglas y prescripciones que permita obtener enunciados correctamente formados (figuras).¹⁶⁸

Con base en estas observaciones Pasolini defiende su teoría semiológica sobre el cine a través de diversos términos que configuran su sistema; para él, el cineasta crea *insignos* que compara con los signos lingüísticos; es decir, las imágenes organizadas por el cine son fabricadas, creadas, intencionales y por ello significantes. Con ello el cine escribe la realidad; le da sentido a través de la aprehensión ya que, hasta cierto punto, ésta está desprovista del mismo. Pasolini ve en el cine una mezcla de poesía y prosa:

Su adscripción a la prosa es histórica y convencional: principalmente, es el resultado de la convención narrativa, basada en procesos más racionales, de ‘comunicación’ que recuperan otros procesos anteriores, en especial los literarios [...] Su adscripción a la poesía [...] es más fundamental. Los *insignos* se basan en procesos psíquicos irracionales, la memoria, el sueño, la ‘comunicación con uno mismo’; son, en suma, del orden de lo lírico-subjetivo. La película es una mezcla de irracionalidad y racionalidad, de narrativa prosaica y un ‘*monstrum* hipnótico’ [...] es este aspecto el que deberá desarrollar y subrayar el cine de poesía.¹⁶⁹

Esto significa que el discurso que filma el director, para poder convertirse en poesía se basa en la transmutación de lenguajes en otros lenguajes: el lenguaje de la realidad traducido al lenguaje de la realidad imaginada que es el cine. El discurso de

¹⁶⁸ Pier Paolo Pasolini *cit. por* Jacques Aumont. “La teoría de los teóricos” *op. cit.*, p. 32

¹⁶⁹ Pier Paolo Pasolini, *L’ Expérience hérétique cit. por* Jacques Aumont. “Lo visible y la imagen. La realidad y su escritura” *op. cit.*, p. 102

Pasolini y su actividad teórica yacen sobre la ideología y la política; dicha construcción teórica sostiene, a su vez, una reflexión formal que es potencialmente de orden estético: el cine de poesía es una manifestación, en el terreno de la expresión, de aquello que en terreno semiótico corresponde a la *lengua escrita de la realidad*. Pasolini declara que su cine radica en el profundo amor que siente por la realidad: “El mismo amor incondicional por la realidad, traducido en términos expresivos, fija ante mí los diversos aspectos de la realidad (un rostro, un paisaje, un gesto, un objeto) como si estuvieran inmóviles y aislados en el transcurrir del tiempo”¹⁷⁰ Esta declaración está en concordancia con la declaración de Octavio Paz sobre la receptividad del poeta que apuntamos en la forma del surrealismo. En lo referente a sus ideas políticas, Pasolini critica con violencia el comunismo real; pero, al igual que muchos intelectuales europeos de su generación, está convencido de que, pese a todo, el marxismo y la idea de comunismo son las únicas respuestas posibles a una evolución, a su entender catastrófica, de la historia de las sociedades industrializadas, hoy globalizadas. Él está convencido de que la historia del siglo XX es una victoria de la burguesía y concluye que la ideología dominante es de esencia fascista: “La sociedad de consumo es una forma ‘suave’ de fascismo.”¹⁷¹

Por ello, la necesidad de un cine de poesía como la respuesta a esta sociedad fascista que delimita todo por juicios y enunciados; la poesía en cambio, la imaginación poética, al crear imágenes para la interpretación, puede instaurar una sociedad libre. Su cine de poesía está enraizado en profundas reflexiones particulares sobre la sociedad, la historia, la muerte, la vida. Para Pasolini la vida es esencialmente el cuerpo y su símbolo culminante: el sexo; pero no entendido como un simple goce sexual primitivo, un hedonismo insustancial; el sexo es la raíz de la vida, pero para la sociedad fascista moderna (sociedad de consumo) ya no hay posibilidad de cuerpos y sexos inocentes, el sexo es convertido en mercancía no en un ideal de libertad. Pasolini cree, dentro de su utopía, que lo necesario es un retorno al primitivismo de las relaciones sociales, un nivel primario en el que los cuerpos, todavía están libres de alienación. Tal como lo percibe el surrealismo a través de la identidad y *el amor fou*; a través de la descolonización de la mente por medio de la imagen poética, puesto que la imagen ha sido utilizada bajo nociones de poder: las imágenes externas son capaces de controlar nuestra imaginación personal y convertirse en simulacros para nuestro pensamiento. *Ergo*, la imagen, a través de la poesía, puede ponerse en función de lo contrario: liberar la mente del lenguaje expropiado por la sociedad fascista. Las convicciones políticas de Pasolini, sus críticas al sistema capitalista y a la burguesía y su reflexión sobre las pulsiones de muerte y vida, quedan enmarcadas dentro de las declaraciones del surrealismo, por lo cual, Pasolini resulta ejemplo de un autor que, sin estar adscrito al movimiento surrealista, comparte la visión de sus investigaciones en diferentes niveles. Más adelante, en este mismo capítulo, se expondrán dos ejemplos claros de autores a quienes se les puede conceder

¹⁷⁰ *Ibid.*, p.201

¹⁷¹ *Ibid.*, p. 132

ser exponentes de la poesía del surrealismo a través del cine porque sí están ligados al movimiento: Luis Buñuel y David Lynch.

Por último, Jacques Aumont comenta en *La Teoría de los Cineastas*, que cuando ya no se buscan de manera exclusiva, el relato y el drama; el material filmado se convertirá en un registro singular, en la frontera entre ficción, documento y archivo, donde encontramos concepciones organizadoras de la realidad muy latentes. Esto significa que la concepción de un cine de poesía opera en los tres niveles del filme, a saber: la concepción, la realización y el montaje. Es erróneo pensar que el cine de poesía opere sólo a un nivel formal, tal como establecimos a propósito del surrealismo, apreciar solamente el nivel denotativo de dichas actividades es una observación superficial. La poesía, sin embargo, es eso que no se teoriza, salvo en sus formas más externas y en las épocas de mayor clasicismo; desde el Romanticismo, la poesía es en Occidente sinónimo de lo inefable, lo que precisamente no puede decirse de otro modo que en poesía, lo inaccesible al lenguaje racional. Teorizar sobre la poesía cinematográfica es, por lo tanto, difícil, excepcional y singular. Si además el propio término 'cine-poesía' resulta espinoso, posiblemente el término: *filmes rompecabezas o de narrativa de base de datos*¹⁷² sea un término que, aunque resta el romanticismo artístico de la definición, puede ser más debatible en un estudio académico del siglo XXI. Empero, a sabiendas de que los términos y conceptos que los cineastas teóricos del cine de poesía utilizan pueden resultar pueriles en un texto académico, los valoramos porque son la base de un sistema, sí, personal, pero a fin de cuentas comprometido con la praxis; y es bajo este sistema, que la presente investigación en su parte cinematográfica se conduce. En el apartado correspondiente a *La visión del surrealismo ante el medio cinematográfico* elaboramos una relación con la forma del surrealismo, para abordar las teorías de algunos cineastas que marcadamente vinculan el quehacer cinematográfico con el lenguaje poético en los señalados niveles y que son demostrativos para este estudio porque su visión del medio influye directamente en la realización de la propuesta cinematográfica descrita en el último capítulo, a saber: Jean Epstein y Jean Cocteau, en la concepción; Robert Bresson y Stan Brakhage en la realización; y Artavazd Pelechian y Andrey Tarkovski, en el montaje.

2.3 EL ESPECTADOR DE LA OBRA CINEMATOGRÁFICA. VALORACIÓN Y CONTEXTO

Como toda obra artística o producto sensorial, el cine no se puede considerar obra en tanto no entra en contacto con su público. De acuerdo a Robert Stam: "Obviamente, esto no significa que la propia película (en un sentido material) no preexista a su visionado, sino que sus significantes (su modo de producir significado) son activados al

¹⁷² Este concepto fue propuesto por el Dr. Sean Cubitt de la Universidad de Goldsmiths, Reino Unido, quien señala que es un término nuevo para nombrar algo viejo: filmes que se enmarcan bajo un esquema similar, desestructurado narrativamente, y que siguen una lógica no lineal, un razonamiento que se acerca más a nuestra forma de pensar y cuyo comportamiento dentro de nuestra era informática, es 'hipertextual.'

ser vista"¹⁷³ La mayor parte de los estudios sobre el espectador parten de una base psicoanalítica, sin embargo, cada teoría, desde las teorías sociológicas, hasta las antropológicas, filosóficas, estéticas, etc., analiza a dicho sujeto mediante la ampliación de las consideraciones desde su respectivo campo de investigación. Empero, una de las principales cuestiones es la disertación sobre la participación emocional del espectador dentro y fuera del filme para demostrar cómo las películas en sí mismas sólo llegan a existir a través del trabajo ficcional de sus espectadores. La película es vista como una construcción realizada por el espectador. Esta noción es ampliamente desarrollada por Christian Metz:

[L]a institución cinematográfica está compuesta por dos 'maquinarias', la industria del cine, y la 'regulación social de la metapsicología espectral' (la maquinaria mental históricamente interiorizada por los espectadores 'acostumbrados a ir al cine'...) [...] La institución tiene como función (sobre todo esta segunda máquina) que se entable una buena relación con el objeto cine, una relación de placer, 'la institución apunta por entero al placer fílmico y sólo a él' ¹⁷⁴

El espectador es una *instancia* que reconoce lo que percibe fuera de él y al mismo tiempo reconoce lo que la obra cinematográfica crea dentro de él; es decir, el espectador es "el lugar donde ese imaginario que es percibido (la película) accede a lo simbólico instaurándose como el significante de un cierto tipo de actividad social institucionalizada, llamada 'cine.'"¹⁷⁵ Para Metz, el cine, al no ofrecer presencia real alguna, está constituido por representantes, significantes, o *imaginarios*; esto se da en todas las imágenes representativas que actúan en el doble registro de la realidad, ante una presencia y una ausencia. La imagen choca con el imaginario y provoca redes identificadoras que terminan en la identificación del espectador.

Existe otra dimensión ciertamente subjetiva del espectador, pero no ligada a estructuras profundas de su psiquismo; son manifestaciones superficiales: las emociones. De acuerdo a Francis Vanoye¹⁷⁶ existen dos enfoques de investigación sobre la emoción ante la imagen: los enfoques neutros que consideran la emoción como reguladora del paso a la acción y los enfoques más bien negativos, que consideran la emoción como signo de un disfuncionamiento correlacionado con un descenso de las capacidades del sujeto. Este enfoque pone bajo la lente la imagen espectacular producida con destino a un espectador colectivo, masivo, sin cultura particular, es decir, el espectador del espectáculo de feria a la televisión. En la mayoría de los casos las imágenes provocan

¹⁷³ Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis. Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, intertextualidad. Paidós. Barcelona, 1999. p. 147

¹⁷⁴ Christian Metz. *El significante imaginario. Psicoanálisis y Cine*. Gustavo Gili. Barcelona, 1979. p. 14

¹⁷⁵ Isabel González. "Psicoanálisis y Cine." Disponible en: <http://www.elspectadorimaginario.com/pages/julioagosto-2010/fuera-de-cuadro.php> (Consulta 25 de noviembre de 2017)

¹⁷⁶ Vid. Francis Vanoye. *Principios de análisis cinematográfico*, Abada Editores, Madrid, 2008. 173pp.

procesos emocionales incompletos, puesto que no hay ni paso de la emoción a la acción, ni verdadera comunicación entre el espectador y la imagen. Vanoye ha propuesto que en el espectador de cine se inducen:

- 1) **Emociones fuertes ligadas a la supervivencia**, cercanas a veces al estrés, y que entrañan ‘comportamientos de alerta y de regresión a la conciencia mágica’: miedo, sorpresa, novedad, ligereza corporal. Hay bloqueo emocional, puesto que el espectador no puede realmente reaccionar (no puede sino repetir convulsivamente la experiencia, yendo a ver otra película).
- 2) **Emociones más ligadas a la vida social**: tristeza, afección, deseo, rechazo. El film juega entonces, con los registros conocidos de la identificación y de la expresividad.¹⁷⁷

Según Vanoye dichas emociones tropiezan con tres obstáculos: la excesiva codificación si la película quiere ser comprensible, la inhibición de la comunicación y de la acción, y el sentimiento de haber vivido un ciclo emocional incompleto o falsamente completo. Lo que resulta en una complejidad teórica y al mismo tiempo inabarcable al dar cuenta de un fenómeno propio sobre la experiencia cinematográfica que no se había revelado en ninguna otra forma artística; la *especificidad* del cine a la que se refería Béla Balázs: “lo inédito de la experiencia estética propuesta al espectador, [es] el regalo de una maravillosa ubicuidad integrada en el interior de la imagen, el poderoso efecto de *identificación* que ello conlleva.¹⁷⁸ En el último capítulo comprobaremos si la propuesta de instalación produjo en los espectadores alguno de estos tipos de emociones.

2.3.1 LA IDENTIFICACIÓN

Román Gubern¹⁷⁹ señaló los mecanismos de *identificación y proyección* que se perciben en el espectador. La identificación es el proceso mediante el cual el espectador se siente inserto a las emociones del personaje; en cambio la proyección es el proceso en el cual el espectador incorpora a la invención proporcionada del filme sus propias emociones, que pueden estar en contra o a favor de un personaje o una acción. Lo que hizo el cine con respecto a las otras artes es que mostró las cosas de distinta manera, sustrayendo la conciencia del espectador al eliminar la distancia interior, esto significa que el espectador del filme lo ve desde el interior, rodeado de los demás personajes del filme; uno ve a través de ellos; la conciencia personal se identifica con los personajes. Por su parte Edgar Morin¹⁸⁰ utilizó los conceptos de *participación afectiva y mecanismo de proyección-identificación* para referirse a un fenómeno mediante el cual: nuestras

¹⁷⁷ Francis Vanoye cit. por Jacques Aumont. “El espectador como sujeto deseante.” *La imagen*. Paidós, Barcelona, 1992. p. 129

¹⁷⁸ Béla Balázs, *Evolución y esencia de un arte nuevo*. Gustavo Gili, Barcelona, 1978. p. 58

¹⁷⁹ Vid. Roman Gubern. *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Lumen, Barcelona, 1974. 390pp.

¹⁸⁰ Vid. Edgar Morin. *El cine o el hombre imaginario*. Paidós, Barcelona, 2001. 222pp.

necesidades, aspiraciones, deseos, obsesiones, temores, se proyectan en el vacío, sobre las cosas y seres. La proyección-identificación puede atravesar tres fases:

- a) **Automorfismo.** Atribuimos a una persona a la que juzgamos, los mismos rasgos de carácter que nos son propios.
- b) **Antropomorfismo.** Asignamos a las cosas materiales y a los seres vivos, rasgos de carácter o tendencias propiamente humanos.
- c) **Desdoblamiento.** Etapa imaginaria, se proyecta nuestro propio ser individual en una visión alucinatoria y se nos aparece nuestro espectro corporal (el doble).¹⁸¹

A través del proceso de la proyección-identificación, el sujeto espectador, en vez de proyectarse en el mundo, absorbe el mundo exterior dentro de él; convirtiéndose en una especie de microcosmos que integra afectivamente todo lo que le rodea y percibe. Sin embargo, este proceso sobrelleva una situación de conflicto:

[E]n la medida en que identificamos las imágenes de la pantalla con la vida real, se activan nuestros mecanismos de proyección-identificación propios de la vida real, pero a esto debe sumarse que la ausencia de participación práctica [...] intensifica la participación afectiva, y además, la pasividad del espectador le coloca en una situación regresiva, infantilizada que lleva al sentimentalismo como consecuencia inmediata de la impotencia [...] las proyecciones-identificaciones se extremarían en una situación límite como el sueño, [...] Quien asiste al cine, entra en un estado semihipnótico, favorecido por la oscuridad, el confort de la butaca y el aislamiento en grupo [...] las técnicas del cine son provocaciones, aceleraciones e intensificaciones de la proyección-identificación.¹⁸²

El imperio de las proyecciones-identificaciones ha convertido al cine en un recurso ideal para la satisfacción afectiva de aquellas necesidades que en la vida práctica no se pueden satisfacer. Morin apunta al mismo tiempo que existe una gama de identificaciones, entre ellas las *proyecciones-identificaciones polimorfas*, que demostrarían que no sólo nos identificamos con lo afín sino también con lo extraño (de acuerdo a Freud, con *lo siniestro*). En definitiva, con el universo completo del filme. Un punto a considerar sobre la identificación, es que, al basarse en la teoría psicoanalítica, es susceptible de alcances y límites; uno de los alcances es investigar el concepto del deseo, que va desde el deseo o motivación del espectador para ir al cine, como veremos más adelante con Tarkovski y con el propio constructo ideológico de los surrealistas, hasta el deseo que interviene en la construcción imaginaria del filme durante la proyección y luego en la memoria. El concepto de identificación se deriva del precepto de pulsión, ya que dentro

¹⁸¹ *Ibid.*, p. 72

¹⁸² Alejandro Montiel. "Los fundadores" *Teorías del Cine. Un balance histórico*. Literatura y Ciencia, S. L., Barcelona, 2ª edición, 1999. p. 73

de las pulsiones existe la denominada *pulsión escópica*, cuyo fin es la acción de ver, su fuente es el sistema visual y su objeto de deseo, de acuerdo a Lacan, es la mirada. El cine conjuga entonces de manera más manifiesta este deseo y su pulsión. El espectador de cine queda atrapado en “un juego intersubjetivo complejo, que entraña, por una parte, el dispositivo espectral, en cuanto máquina habilitadora y censuradora a la vez; por otra parte, las miradas intercambiadas en el interior de la diégesis, en el juego de las cuales puede el espectador quedar atrapado imaginariamente; y, finalmente, las miradas dirigidas desde la pantalla hacia la sala.”¹⁸³ Se distinguen así dos identificaciones:

- a) **Identificación primaria.** El espectador se identifica con la mirada del sujeto que mira y el objeto que es mirado, es decir, crea un vínculo afectivo articulado por el ojo de la cámara y la pantalla cinematográfica. Se convierte en un *voyeur* ubicado en un lugar privilegiado que le otorga un rol protagonista en el interior de la estructura narrativa.
- b) **Identificación secundaria.** Identificación emocional que establece vínculos afectivos entre el espectador y un personaje ficticio de la trama, que no necesariamente es el personaje principal. Resulta de la empatía que el espectador interpone al identificarse con el personaje en cuestión.¹⁸⁴

Aquí radican los límites del concepto de identificación, puesto que las identificaciones secundarias pueden ser tantas como personajes existan en la trama presentada, lo cual resulta en estudios indefinidos sobre este proceso, dado el número infinito de identificaciones secundarias que pueden darse al mismo tiempo sobre un mismo filme y para los diferentes espectadores de la misma obra. Lo significativo es el concepto de que el espectador cinematográfico crea, a fin de cuentas, una identificación especular, es decir, de sí mismo frente al espejo (uno de los fondos del surrealismo), finalmente el espectador sólo reconoce o reencuentra el sentido de una experiencia vivida, nada más, es decir, hay una lógica de la realidad que el espectador posee con anterioridad a la visualización del filme. Dado todo lo anterior se espera que la propuesta cinematográfica que conforma la instalación cinemática diseñada en esta tesis, active los procesos de identificación y proyección de los espectadores de la obra y los confronte con su imagen especular.

2.4 LA VISIÓN DEL SURREALISMO ANTE EL MEDIO CINEMATOGRAFICO. CONTEXTO

El surrealismo se acercó al cinematógrafo porque precisamente éste, como se indicó, en sus primeros años fue considerado una atracción de feria y, fieles al gusto por la cultura popular en contra del arte culto, vieron en éste un medio para deliberaciones

¹⁸³ Jacques Aumont. “El espectador como sujeto deseante.” *La imagen...* p. 132

¹⁸⁴ *Loc. cit.*

y encuentros. En el libro *The Shadow and its shadow*¹⁸⁵ editado por Paul Hammond, Ado Kyrrou recopila diversas reflexiones del grupo surrealista original sobre el medio, una de ellas es sobre el fenómeno de la sala oscura: es ‘sencillo’ hablar del cine como el espectáculo que conocemos hoy en día, pero hay que tomar en consideración que, a principios del siglo XX, ver la vida proyectada en una pantalla, fue una experiencia que puso sobre la mesa deliberaciones acerca de la realidad misma y consideraciones ontológicas sobre la vida y la muerte. Por esta razón, el surrealismo en un principio, estuvo más interesado en el *fenómeno surrealista* del cine en sí mismo, que en la realización de filmes producidos por ellos;¹⁸⁶ para Breton la atmósfera creada por la sala de cine era un lugar en el que *lo maravilloso* podía ser encontrado, una especie de ritual antiguo,¹⁸⁷ un espacio de comunión en el que imagen, música y palabras en intertítulos, recreaban misterios modernos y exploraban temas universales de manera colectiva: “Sensibles a la magia de una forma de expresión en la que se fundía lo maravilloso y lo real, el cine encarnaría esa realización superior que Breton denominó lo surreal, pues alcanza ese punto en donde la vida y la muerte, lo real y lo imaginario, el pasado y el presente, lo comunicable y lo incommunicable, lo alto y lo bajo, dejan de percibirse como contradicciones.”¹⁸⁸ Es tal la curiosidad que despertó el nuevo medio para los surrealistas que hacemos hincapié en el hecho por medio de un apunte del Dr. Richardson:

El cinema, más allá de ser una realidad en sí mismo, yace entre los límites de realidades [...]

Lo que el sueño les ofrecía a los surrealistas más que nada era una experiencia de ‘otredad’ [...] Los sueños también eran – y quizá principalmente- una arena de experiencia desconocida, que era demarcada en el individuo, pero que al mismo tiempo era proyectada hacia lo colectivo. Era en esta cualidad proyectiva, así como en la capacidad de proveer un ambiente análogo al estado de sueño, que el cinema podía igualarse al ensueño. Los filmes eran proyectados no de manera literal únicamente, sino también en un sentido comunicativo: el filme era el punto de convergencia en el cual un mito colectivo, que emanaba desde el inconsciente de la sociedad como un todo, podía ser promulgado.¹⁸⁹

¹⁸⁵ Vid. Ado Kyrrou. *The Shadow and its Shadow. Surrealist writings on the Cinema*. City Lights Publishers, San Francisco, 2000, 232pp.

¹⁸⁶ Se sabe de algunos guiones que el mismo grupo creó bajo el título de ‘guiones infilmables.’

¹⁸⁷ En una reflexión posterior, Tarkovski pensó que el cine nació como un instrumento lógico que la humanidad necesitaba desarrollar para tener dominio completo sobre el mundo real, en un momento en que la industria estandarizó el destino social y espiritual del hombre, sin miramientos al desarrollo de las cualidades personales. Ir al cine también es un ritual para Tarkovski, cuya paradoja resulta en ser, dentro de un contexto colectivo, un lugar para reencontrar la espiritualidad individual, hecha a un lado por la sociedad capitalista y, al mismo tiempo, un lugar donde se desea percibir el tiempo, aunque el ritmo del cine, en especial de las películas comerciales, sea una analogía de la sinfonía capitalista. Vid. A. Tarkovski. “Predestinación y destino” *op. cit.*, p. 93

¹⁸⁸ Vicente Sánchez-Biosca. “La Edad de Oro en el contexto del surrealismo” *op. cit.*, p. 98

¹⁸⁹ Michael Richardson. “Introduction. Surrealist Film Theory and Practice” *Surrealism and cinema*. Berg, Oxford, 2006. p. 9

Los surrealistas del grupo parisino original experimentaban en el estado de sueño, un estado de *otredad*, de sentir y ver como el otro; por consiguiente, el experimentar la imagen proyectada del cine, era mirar a través de los ojos del otro y convertirse en el otro; este fenómeno de analogía, descrito por el primer grupo, es trascendental porque llegó a los estudios de Gubern o Morin con el proceso de identificación, y a los de Metz, para quien, igualmente, el cine es un medio donde se subraya la *otredad*; un espejo en el cual el espectador se reconoce (aludiendo Lacan). Es, además, el fenómeno de imaginación colectiva por excelencia o en palabras de Metz, el mejor medio donde se crea un *significante imaginario*.¹⁹⁰ Esto llevó a la siguiente reflexión: ¿es el cine el mejor medio para expresar el surrealismo?, aunque por primera vez en la historia de la humanidad y del arte se daba cuenta de este fenómeno (otredad-identidad-proyección), hay que apuntar que hubo muchas discrepancias entre los pensadores del grupo original entre quienes defendieron la pintura, la fotografía o la poesía sobre cine. El propio Dalí, quien después de colaborar con Buñuel en el guión de *Un chien andalou* (1929), colaboró en una historia para Walt Disney¹⁹¹ y con secuencias oníricas para el mismo Hitchcock¹⁹² en 1945, tiempo después renegó del cine como medio de expresión para el surrealismo. Sin embargo, hubo otros artistas como el poeta surrealista Pierre Naville que vieron en éste, el mejor de los medios, ya que, según él, estaba mejor dotado que la literatura para transmitir la acción, superaba las contradicciones pictóricas de representar el movimiento y el instante, y era una forma más flexible y fluida del arte dramático: “Todos saben que no hay una pintura surrealista. Por supuesto, no pueden describir ni los trazos de un lápiz librado a los accidentes del gesto, ni la imagen que desanda formas oníricas, ni las fantasías imaginativas. Pero hay *espectáculos* [...] El cine, no porque sea la vida, sino por lo maravilloso que resulta un conjunto de elementos azarosos. La calle, el kiosco, los autos, puertas que chillan, lámparas estallando en el cielo. Fotografías [...]”¹⁹³

Declaraciones como la anterior, y demás deliberaciones del grupo, estuvieron en concordancia con algunos cineastas de la época que también reflexionaban sobre el dispositivo, sus cualidades y analogías, como Epstein:

Cine y sueño se emparentan por su común oposición al modo habitual del pensamiento, [...], por la reversibilidad, la plasticidad del tiempo, el espacio y la causalidad. Esa otra forma de percibir y pensar el mundo no es menos interesante [...] que la ordinaria. Máquina de pensar, el cine suple a nuestro cerebro, lo reemplaza. Ofrece con esa ‘escrupulosa indiferencia’ [...] una imagen automática de la realidad, más auténtica que aquella que nuestro propio pensamiento [...] ha sido capaz de construir.¹⁹⁴

¹⁹⁰ Incluso para Metz el cine se encuentra encima del estado onírico, ya que un espectador decide qué película ir a ver y puede cerrar los ojos si lo que ve en pantalla le desagrada.

¹⁹¹ Finalmente se produjo en forma de un cortometraje animado, *Destino* (2003) Dominique Monfery.

¹⁹² *Spellbound, Recuerda* (1945) Alfred Hitchcock.

¹⁹³ Pierre Naville “Beaux Arts”, *La Révolution surréaliste*, no. 3, 1925. p. 27 cit. por Hal Foster, *op. cit.*, p. 17

¹⁹⁴ Jean Epstein cit. por Jacques Aumont. “Lo visible y la imagen. La realidad y su escritura” *op. cit.*, p. 78

Por esta razón, los surrealistas que se acercaron al cinematógrafo como medio de expresión para el movimiento, buscaron una nueva forma de realizar cine y sobre todo una nueva forma de ‘mirar’ al cine. Entre ellos, se encuentra Artaud quien, como guionista, apostó por un espectador como ente con mirada abierta, esto es, alguien capaz de crear una ‘nueva película’, un nuevo discurso a través de las imágenes; con lo cual consideró, por primera vez, al espectador de una experiencia fílmica como “una parte fundamental del proceso de construcción de sentido de una obra”¹⁹⁵; había que desafiar el modo institucionalizado que adquirió el cine como arte, por medio de quebrantar la narrativa clásica del relato que dejaba al espectador en una actitud pasiva; al exponer al espectador al azar, al ensueño, al fluir de imágenes por medio de la lógica poética, se potencializaría su imaginación y con esta acción, el cine podía dotar al espectador de un poder creador que le estaba siendo negado: “el cine surrealista requiere la actitud activa del espectador; éste no visualiza una película con sentido unívoco, sino una obra en la que él mismo se ve forzado a completar el sentido.”¹⁹⁶ Conjuntamente con Artaud, Man Ray apoyó esta búsqueda de un nuevo espectador: “El espectador [...] de esta manera, realizaría el sueño, largamente acariciado, de convertirse él mismo en poeta y artista, en lugar de simple espectador. ¿No ha afirmado un poeta que cada uno debería escribir su propia poesía? Todo arte consiste en la escritura de la poesía”¹⁹⁷ Por todo lo anteriormente expuesto, desde el inicio de este capítulo, este estudio considera que el cine es, si no el arte más significativo para el surrealismo, sí un medio para presentar de una manera más apreciable una propuesta surrealista crítica en el siglo XXI, a través de las siguientes consideraciones sobre forma, fondo y espectador que se proponen en esta tesis como fundamentos de un manifiesto surrealista sobre el cine.

2.4.1 MANIFIESTO SURREALISTA SOBRE EL CINE. VALORACIÓN Y PROPUESTA

Entre los surrealistas existió una fascinación y entusiasmo por ciertas películas, como la exaltación que Breton y Buñuel hicieron del cine de Buster Keaton, Charles Chaplin o Louis Feuillade; pero más allá de eso, el movimiento surrealista escribió pocos pronunciamientos sustanciales sobre el cine y nunca un verdadero manifiesto (como los futuristas); sin embargo, su mayor contribución radica en dos reveladoras declaraciones que dieron otra propuesta de forma y fondo al cine. Respecto a la forma, Artaud escribió:

El cine es esencialmente revelador de toda una vida oculta con la que nos pone directamente en relación, y por lo tanto utilizarlo para contar historias, una acción exterior, es privarse del mejor de sus recursos, ir contra su fin más profundo: si el cine no está hecho para traducir sueños o todo aquello que en la vida despierta se emparenta con

¹⁹⁵ Ainamar Clarina Rodagut, *La representación de la visión en el cine de los surrealistas*. Universitat Pompeu Fabra, TESIS, Barcelona, 2012. p. 28

¹⁹⁶ *Ibid.* p. 21

¹⁹⁷ Man Ray *cit. por* Ainamar Clarina Rodagut, *op. cit.* p. 22

los sueños, no existe. Nada le diferencia del teatro. Pero el cine, lenguaje directo y rápido, no tiene necesidad de una lógica lenta y pesada para vivir y prosperar.¹⁹⁸

Esta declaración, como hemos revisado, dejó huella en posteriores cineastas que utilizan el medio con una 'lógica poética', no sólo como medio para traducir sueños, sino el funcionamiento del pensamiento en sí mismo. Referente al fondo, de acuerdo al contexto en el cual las vanguardias surgieron: el cine tendría que ser provocador para ser surrealista, se necesitaba de un arma para sacudir las 'adocenadas' conciencias burguesas; un arma para la revolución, como lo constataremos con la obra de Buñuel en las siguientes páginas.

Y aunque, como acabamos de mencionar, no existe un documento como tal, estas dos concepciones sobre la forma y el fondo se toman como base hacia la propuesta de un manifiesto propio para desarrollar la idea cinematográfica de esta investigación. Es decir, por medio de la dialéctica, presentamos a los siguientes autores y sus teorías como base para una proposición surrealista sobre el quehacer cinematográfico, primero en su forma y finalmente en su fondo, dirigido al espectador, que se verán reflejados y aplicados en la parte conceptual del filme formulado en el último capítulo.

2.4.1.1.A CONCEPCIÓN DE CINE POESÍA. EPSTEIN Y LA FOTOGENIA

Epstein siguió un antiguo planteamiento establecido por Louis Delluc sobre la fotogenia en el cine, añadiendo que: "Un aspecto es fotogénico si se desplaza y varía simultáneamente en el espacio y el tiempo."¹⁹⁹ El término de fotogenia siempre se mantuvo como un término vago: "¿cómo definir mejor la indefinible fotogenia sino diciendo: la fotogenia es al cine lo que el color a la pintura, el volumen a la escultura: el elemento específico de ese arte?"²⁰⁰ Si hoy nos referimos al término como lo hace Epstein, definiéndolo como la virtud artística específica del cine, ¿cuál sería esa virtud: el movimiento de las imágenes? El registro del movimiento no deja de ser sólo un registro. Lo que nos lleva a teorizar sobre en dónde ocurre este movimiento, necesariamente en un espacio y un tiempo determinado: "El cinematógrafo, al potenciar el radio de acción de nuestros sentidos y al jugar con la perspectiva temporal, hace perceptibles a la vista y al oído elementos que juzgábamos invisibles e inaudibles y divulga la realidad de ciertas abstracciones"²⁰¹ En términos surrealistas: dejarse seducir por el azar objetivo del encuentro. Aumont hace una perspicaz especulación sobre las ideas de Epstein que sirven de fundamento para la propuesta de esta investigación: "El cine sugiere un mundo distinto del mundo fenoménico e incluso del mundo real – o bien sugiere que el mundo real no es eso que nosotros creemos -, porque desconecta el espacio de su tiempo soporte.

¹⁹⁸ Antonin Artaud, *Brujería y cine*, cit. por Alejandro Montiel. "Los pioneros" *op. cit.*, p. 29

¹⁹⁹ Jean Epstein, *Écrits sur le cinéma*, Tomo I, cit por, Jacques Aumont, *op. cit.* p. 94

²⁰⁰ *Ibid.* p. 145

²⁰¹ *Ibid.* p. 251

Por consiguiente, el cine es una máquina de pensamiento; en el mundo del cine, el funcionamiento del tiempo, el espacio, la causalidad es radicalmente distinto al que presentan en nuestra realidad.”²⁰²

Para Epstein el cine *piensa de nuevo* el tiempo convirtiéndolo en la primera dimensión de la realidad: primero vivimos en el tiempo y después, en el espacio. Tiempo y espacio son categorías de nuestra percepción subjetiva: no se puede volver atrás en el tiempo, salvo recordar el pasado y anticipar el futuro, y sucede lo mismo con el espacio, más ampliamente: el espacio-tiempo. Aunque recorras un lugar hacia atrás no restas pasos, siempre sumas pasos:

[M]ientras que las tres dimensiones del espacio no presentan entre sí más diferencias que las de posición, en absoluto esenciales, la dimensión temporal conserva un carácter propio, atribuido de entrada a la irreversibilidad del paso del tiempo. Dado, que las cuatro dimensiones constituyen covariantes inseparables parece extraño que una de ellas pueda ser irreversible sin obligar a las otras tres a serlo a su vez. El espacio no existe: es fruto de mi experiencia, cuya esencia es temporal (y, afectiva).²⁰³

Lo transcendental de la *poiesis* de Epstein es que, con esta noción, nace la reflexión sobre la concepción del dispositivo cine, de cómo descompone y recompone nuestra percepción del espacio-tiempo y con ello, cómo sugiere la posibilidad de creación de un mundo distinto del real. Más adelante señalaremos cómo la fotogenia es el germen de las disertaciones tarkovskianas.

COCTEAU Y LA FORMA

Cocteau es valioso para este estudio no sólo por su obra,²⁰⁴ definida por la búsqueda del autor de acercar la poesía al cine, sino también porque su influencia se deja sentir en Bresson y Tarkovski, entre otros. El cine para Cocteau sólo tiene valor y sentido cuando se esfuerza en ser poesía, puesto que no hay arte que no pueda reducirse a la raíz poética: “En el fondo, el cine para él, no era sino una manifestación del arte, esto es, de la poesía, esto es, de la parte onírica y maravillosa del pensamiento humano.”²⁰⁵ Como se deja entrever de acuerdo a sus escritos en *Entretiens sur le cinématographe*, también está influenciado por Lautréamont y su célebre ‘una poesía escrita por todos’ que, como explicamos, es uno de los motores principales del grupo surrealista y sus juegos. Además, como apunta Aumont, tiene la misma visión de la poesía como creación.

²⁰² Jacques Aumont. “La teoría de los teóricos” *op. cit.*, p. 42

²⁰³ Jean Epstein, *Écrits sur le cinema*, Tomo I, *cit por*, Jacques Aumont, *op. cit.*, pp. 284-285

²⁰⁴ *Cfr.* Considerada en algunos estudios como surrealista. En esta tesis no se considera su obra como tal, entre varias razones porque él no formó parte activa ni oficial del grupo y de acuerdo a José Joaquín Blanco, su obra está llena de tantos simbolismos y metáforas, que se vuelve frívola, superficial, un ‘espectáculo narcisista’, sin relación al movimiento. Vid. José Joaquín Blanco, “El espectáculo Cocteau”. Disponible en: <https://www.nexos.com.mx/?p=9055> (Consulta 23 de noviembre de 2018)

²⁰⁵ Jacques Aumont. “Lo visible y la imagen. La realidad y su escritura” *op. cit.*, p. 102

La poesía es aquello que escapa sin cesar, aquello que no puede perseguirse ni alcanzarse por medios totalmente conscientes ‘La poesía debe emanar no de la intención de hacer poesía.’ La poesía es ‘el murmullo de lo anónimo’, surge de un gran fondo colectivo, humano pero impersonal; es la manifestación primordial del otro, y en ello el arte – literatura, pintura o cine, todo es uno- se asimila al pensamiento; al mismo tiempo emana de una necesidad interior del artista, es su parte irreprimitible e incontrolable, el flujo del alma que expresa la poética prosa del mundo [...] ²⁰⁶

Cocteau disertó sobre la representación en el medio, su búsqueda por la poesía cinematográfica, la forma en que la imagen cinematográfica se convierte en lírica. Su conocida *Le sang d'un poète, La sangre de un poeta* (1932), Jean Cocteau, es una clara muestra de un cine de poesía que además de seguir una lógica no-lineal en el espacio-tiempo está inundada con imágenes organizadas para la interpretación. Hay que ser cuidadosos con este hecho, Cocteau fue fiel a su formación como poeta y a sus preocupaciones morales y estéticas, no buscó la belleza de las imágenes sólo por el efecto producido; en términos actuales, no buscó crear imágenes artificiales que, de acuerdo a Bill Viola, no representan la realidad con precisión, ya que al tener como meta la imagen y no el objeto, la percepción visual y no el campo de la experiencia, se convierten en artificialidad como el de producciones comerciales, y de las cuales Tarkovski también se aleja, puesto que para Tarkovski, el cine poético no es aquel que busca recrear figuras literarias como las metáforas, los símbolos y las alegorías, ya que esto es ajeno al cine, sino aquel que basa su poética en la observación; esto nos lleva a confrontarnos con la decisión de cómo representar esa poesía en nuestra proposición audiovisual.

2.4.1.1.B REALIZACIÓN.

BRESSON Y EL ENCUENTRO

Para Cocteau lo que define al artista es una actitud de espera, de repliegue ante cuanto ha de advenir y, al mismo tiempo, de vigilancia y percepción extremadamente aguda, Aumont indica que Cocteau: “No deja de insistir en la confianza depositada en el mundo como reserva de lo maravilloso: la poesía, lo maravilloso, no son obra del artista ni del arte, son descubiertos y canalizados. Artista es quien sabe reconocer esa ‘brecha que se abre a lo imprevisto’ y quien, asimismo, sabrá no hacer trampa, no ir al encuentro del encuentro, confiar por entero en la capacidad que éste tiene de manifestarse por sí mismo.”²⁰⁷ Esta actitud de espera ante la realización fílmica descrita por Cocteau nos recuerda a la categoría de *lo maravilloso* descrita en el capítulo 1 y es la plataforma de la realización cinematográfica del capítulo 4. Tal es la influencia de este acercamiento a la realización del registro cinematográfico que cineastas como Bresson y Tarkovski se vinculan a este método de creación: entender el cinematógrafo como un método de descubrimiento: “Rodar es ir a un encuentro. Nada en lo inesperado que no sea

²⁰⁶ *Ibid.* p. 103

²⁰⁷ Jacques Aumont. “El Arte y la Poética” *op. cit.*, p. 162

secretamente esperado por ti [...] Entre lo inesperado que me ofrece el rodaje, hay algo que yo espero: un relámpago de verdad que ilumine lo real [...] si debe haber encuentro, es que hay algo que encontrar; así, es preciso rodar – y montar – de manera tal que quien hable no sea un personaje, un guión, un escritor, sino lo real.”²⁰⁸

¿Qué se halla en el encuentro? A primera instancia un acontecimiento, el objeto o el hecho, pero producidos de nuevo; a un nivel más profundo, lo real mismo, lo que se manifiesta en el encuentro es el cosmos, es decir, el mundo, pero ordenado por el hombre. Bresson tiene una concepción singular de la invención apoyada en lo imprevisto, el descubrimiento, el azar, lo inesperado. Nociones que también son eco de la experimentación surrealista y la búsqueda compulsiva del objeto encontrado. Esta idea del encuentro es a su vez romántica y ambigua; empero, es una metodología que indica ciertos pasos a seguir para llegar a la realización de una obra. Para Bresson el rodaje es el medio para el encuentro, esto no significa que el cineasta carezca de una intención inicial pero no debe entrañar intenciones muy concretas, puede estar abierto a todos los azares del rodaje “situarse en un estado de ignorancia y de curiosidad extremas, y a pesar de ello ver las cosas antes.”²⁰⁹ La cámara es un instrumento que atrapa lo que ningún ojo humano es capaz de atrapar, lo que ningún lápiz, pincel o pluma es capaz de imitar.

El trabajo del cineasta consiste en provocar, identificar y comunicar el encuentro. Durante el rodaje, el cineasta se encuentra en una posición contradictoria, totalmente atento y totalmente retraído: debe dejar que algo ocurra – no importa el qué [...] pero singular – y al mismo tiempo es el factor de ese advenimiento, imposible sin él. Durante el montaje, decidirá la suerte de [...] esos accidentes. Lo decide en un montaje global: la película ‘se monta de golpe’, cada imagen sólo tiene sentido en función de todas las demás. Para el espectador, el encuentro existe a través de la obra.²¹⁰

Y es el encuentro el método que condujo la realización audiovisual de la pieza.

BRAKHAGE Y LA DIMENSIÓN DE LA MEMORIA

Dentro del ‘encuentro’ en el rodaje, nos presentamos ante el dilema de qué rodar; como se estableció, el material a rodar surgió de los sueños compartidos de los participantes; por lo tanto el material filmado surge de la memoria, del pensamiento; por consiguiente, nos basamos en la exploración que del tema han hecho varios cineastas, por ejemplo, Abel Gance, quien fue uno de los primeros cineastas en desarrollar “la concepción de la imagen como algo que nos excede y a lo que el arte nos ofrece la posibilidad de acceder: el más allá del pensamiento, pero de un pensamiento liberado de los lastres y bloqueos del pensamiento racional [...] Una idea [el cine] es una imagen en cuatro dimensiones, es decir, una imagen transformada con su proyección en el

²⁰⁸ Robert Bresson, *Notas sobre el cinematógrafo*, cit por, Jacques Aumont, *op. cit.* p. 21

²⁰⁹ *Ibid.* p. 24

²¹⁰ Jacques Aumont. “La teoría de los teóricos” *op. cit.*, p. 22

tiempo.”²¹¹ Bajo esta línea de pensamiento, Stan Brakhage asume una utopía de la visión pura sin prejuicios, totalmente liberada del lastre del lenguaje; perfectamente inocente, que opera únicamente a través de su inmenso poder: “El cine ordinario (narrativo clásico hollywoodense) no es [...] más que una máquina que no ilumina en nada el mundo y ni siquiera lo reproduce verdaderamente: ‘Lo que produce es un lenguaje visual, y en eso es tan lingüístico como pueda serlo una máquina de escribir’”²¹²

Para Brakhage el lenguaje visual del cine se entregó demasiado a la vista y no a la visión, esto significa que la vista es una apreciación exterior que está pervertida por el encadenamiento del lenguaje y que fue establecida gracias a la apreciación de todo el arte de Occidente; la visión, en cambio, se da en una primera etapa de percepción, es interior; Aumont indica que para Brakhage: “Ver es volverse inocente ante eso que nos llega a los ojos, es verlo todo siempre por primera vez, como un permanente nacimiento. Sólo entonces la película será una verdadera visión poética [y] realizará ese equilibrio milagroso de una representación fiel no sólo a las apariencias sino a las apariencias incrementadas por la sensación y el sentimiento que producen en el yo [...]”²¹³ La visión para Brakhage se relaciona con el razonamiento de varios cineastas que entrelazan el cine con el pensamiento visual puro alejado del lenguaje, como vimos con Pasolini y como veremos con Eisenstein. Al concebir el cine como representación del pensamiento, inevitablemente se exploran las imágenes procedentes de asociaciones mentales libres, en una mezcla de memoria, subjetividad, cotidianeidad; pero Brakhage no es el único ni el primero en desarrollar los recuerdos a través del cine:

Entre los géneros de la vanguardia que los años sesenta asentaron [están] las memorias filmicas o la autobiografía en imágenes cuyas primeras manifestaciones datarían del cine *amateur*, que verían en este género de filmación una expresión de la intimidad, buscando una forma específicamente cinematográfica para las fórmulas que la literatura había plasmado en diarios, digresiones, autobiografías o memorias [...] un tipo de cine reflexivo, intelectual, teórico o, incluso, metateórico [...] intimista, memorial o autobiográfico, con su intenso planteamiento de los grandes problemas de la subjetividad tal y como se inscriben en la imagen. La cuestión de la visión en primera persona, del testimonio y de la experiencia de lo vivido y lo filmado, así como la reivindicación de un espacio para lo íntimo o lo privado en contraposición con el ámbito público son algunos de los aspectos que este cine indaga [...] si el cine puede convertirse en espacio adecuado para la reflexión, puede reconocerse íntimo y tratar la subjetividad más allá de los estrechos márgenes que le otorga la narratividad.²¹⁴

²¹¹ Abel Gance, *Prismes, cit por*, Jacques Aumont, *op. cit.*, p. 179

²¹² Stanley Brakhage, *Métaphores et vision, cit por*, Jacques Aumont, *op. cit.*, p. 25

²¹³ Jacques Aumont. “Lo visible y la imagen, la realidad y su escritura” *op. cit.*, p. 72

²¹⁴ Vicente Sánchez-Biosca. “Subjetividad y conceptualismo: entre el diario fílmico de Mekas y el minimalismo de Snow” *op. cit.*, pp. 209-210

Cineastas como Jonas Mekas llevaron la exploración de la subjetividad a la captura de instantes vividos, para montarlos y remontarlos sin cesar a fin de convertirlos en memoria. Pero inclusive esto fue cultivado desde tiempo atrás por autores de la vanguardia como Man Ray, quien en los treinta rodó muchas películas personales. No obstante, una verdadera expresión de subjetividad es lo que obsesiona a Brakhage y lo lleva profundidades de una visión metafísica. Su construcción es la de una intensa poética artesanal, como lo demuestra en uno de sus filmes más íntimos y conocidos *Window Water Baby Moving, Bebé en movimiento, Ventana Condensada* (1959) Stan Brakhage.

Ello obedece a un conjunto de factores que no dependen de la vanguardia, pero que ésta ha desarrollado a su manera: la importancia adquirida por la memoria personal en el discurso social, la compleja interrelación entre lo público y lo privado que ha desatado la televisión, el resurgimiento del filme familiar al hilo de la accesibilidad de los medios tecnológicos domésticos. No es de extrañar que en el clima de saturación de imágenes tautológicas, superfluas, arbitrarias y superficiales en medio de las cuales vivimos hoy, el filme de familia parezca dotado de un valor de autenticidad y frescura.²¹⁵

Estamos frente a un cine de meditación o reflexión, en el que lo sensorial queda subordinado a lo intelectual; la memoria, los sueños y los deseos, en una palabra, lo íntimo, se convierte en la materia del cine de poesía. Por consiguiente, Brakhage cree en la posibilidad de que una película realmente lograda, por ejemplo, podrá ser vista en dispositivos distintos al habitual en cine; imagen a imagen, o en marcha atrás, o al ralenti, esto no afectará su visión y seguirá siendo conmovedora. Esta es la premisa que conduce la realización audiovisual de la pieza, la cual busca convertirse en una memoria personal, expresión de subjetividad en contraposición de las imágenes superfluas, el cine como expresión del pensamiento.

2.4.1.1.C MONTAJE. TARKOVSKI Y LA LÓGICA DEL PENSAMIENTO

Para montar las imágenes de la realización en forma de pensamiento, tomamos como base la teoría de Tarkovski (y en el capítulo cuatro añadiremos a Pelechian). De acuerdo a Tarkovski, el cine es la forma de arte que más se acerca a la poesía porque nace de la observación y, por ende, es capaz de transmitir la profunda complejidad y verdadera relación entre los fenómenos de la vida. El cineasta tiene que ir más allá de los límites de la lógica lineal (la narrativa), porque el desarrollo tradicional de una historia que encaja rígidamente las secuencias en una trama lógica-matemática, no es más que una fácil interpretación de las complejidades de la vida. La lógica del pensamiento es completamente diferente, el pensamiento nunca fluye de manera lineal, una idea nos lleva a otra y ésta a otra y así sucesivamente hasta que retomamos la idea inicial; por eso

²¹⁵ *Ibid.* p. 220

para Tarkovski, el material cinematográfico, sus secuencias y montaje pueden ser unidas bajo otra lógica, cercana a la de nuestro pensar, que él denomina: *lógica-poética*. Cuando él habla de poesía, tampoco se refiere al género literario, sino a un modo de relacionarse con la realidad, una filosofía que orienta a otra conciencia del mundo:

[El] pensamiento está sujeto a leyes propias y algunas veces requiere de formas de expresión bien diferentes de aquellas de la especulación lógica. Creo que el razonamiento poético es más cercano a las leyes que gobiernan el pensamiento, y por lo mismo a la vida misma, que la lógica del drama tradicional y, sin embargo, son los métodos del drama clásico los que se han tomado como únicos modelos y los que por años han determinado la forma en que el conflicto dramático se expresa.²¹⁶

Esta declaración es significativa porque llevó a Tarkovski a subsecuentes reflexiones, entre ellas, a enfrentarse al reto de cómo expresar la lógica del pensamiento poético en el cine, a entrelazar esta lógica con la poesía particular de los sueños, a preguntarse cómo presentar esos sueños en pantalla y sobre todo a deliberar sobre cómo recibe dicha lógica poética el espectador. Según él, hay aspectos de la vida humana que sólo pueden ser representados por medio de la poesía en la imagen; manifestaciones visuales de las contradicciones y complejidades de la vida; esto hace que la imagen se conciba bifronte, es decir, representativa del mundo, su referencia, y, al mismo tiempo, metafórica al hacerse poesía. Una vez creada, la imagen crece por sí misma, porque es una forma de pensamiento autónomo, absolutamente distinta de lo verbal. Hay que especificar sobre la idea de metáfora de Tarkovski, para él, la metáfora no es la búsqueda de una 'imagen-símbolo' o una 'imagen-alegoría', este autor se manifiesta por estar en contra de las imágenes que se crean con toda la intención de ser bellas y que esconden el significado de ideas complejas a través símbolos pre-configurados (las imágenes artificiales de las que huye Bill Viola y que cuestionan la realización de Cocteau). Tarkovski encuentra espurio ese tipo de 'cine-poético' que busca hipnotizar a la vista. El cine-poético, según él, nace de las singularidades que se dan a través de la 'imagen-observación'. En esta observación, en este naturalismo de Tarkovski, radica el 'encuentro' bressoniano, es decir, la proposición del autor reside en que el cineasta no controla ni calcula una película, el cineasta crea y recrea una experiencia vivida; va al encuentro, pero trabaja para que ese encuentro sea provocado en condiciones favorables. Esto no significa, por ejemplo, que no se tenga un guión escrito o que no se creen decorados, pero el filme es una obra viva que crece de manera orgánica mediante la posibilidad de siempre estar abierto al encuentro, a lo *maravilloso*, al azar objetivo. Como podemos apreciar el *Cine-Poesía* para Tarkovski está compuesto desde la concepción del filme, su realización y su exhibición, esto es, el filme montado a través del ritmo que se descubre en las tomas, lo cual crea un filme con razonamiento poético. Por ser parte sustancial de

²¹⁶ Andrey Tarkovski. "El comienzo" *op. cit.*, p. 24

la praxis de este estudio, en el último capítulo se analizan de manera práctica las teorías de Tarkovski y Pelechian sobre el montaje, que conllevan la lógica-poética del pensamiento inserta en la propuesta audiovisual.

2.4.1.2 EL ESPECTADOR ACTIVO

Una vez que hemos establecido la forma en que concebimos el cine para una propuesta de Manifiesto Surrealista sobre éste, abordamos el fondo, es decir, qué se busca obtener de la forma de cine poesía en el espectador, si es que el cine, para ser surrealista, es provocador.

De acuerdo a Roland Barthes el lector²¹⁷ ocupa un lugar de *productor* del texto y no solamente consumidor. Para él, hay una importancia suprema en la re-lectura (operación opuesta a los hábitos comerciales e ideológicos de la sociedad de consumo que recomienda deshechar la historia una vez consumida para pasar a otra historia) dado que sirve no sólo para extraer un provecho intelectual, sino para obtener una satisfacción lúdica, sirve para multiplicar los significantes y no para alcanzar un significado último, por lo cual el lector o espectador tiene un papel predominante dentro del proceso de narración. Por su parte Umberto Eco construye el concepto de *interpretación aberrante*, que nos recuerda a la proporción de *revuelta activa* de cada persona descrita en la *Plataforma de Praga*, para definir, como subraya Montiel, que:

[M]ientras el emisor organizaba el mensaje [...] sobre la base de un código propio, coincidente con el de la cultura dominante, los destinatarios lo llenaban de significados aberrantes según sus particulares códigos culturales [hay] una actividad cooperativa del lector en el desciframiento e intelección de un relato, asombrado por el desconcertante fenómeno de que el destinatario extraiga 'del texto lo que el texto no dice (sino que presupone, promete, o entraña lógicamente)' [...] el espectador [...] llena numerosos espacios vacíos y por lo tanto de lo que se trata es de determinar qué aspectos del texto estimulan y al mismo tiempo regulan la libertad interpretativa.²¹⁸

Ergo, la plusvalía del filme radica en que su función estética consiste en dejar al espectador la iniciativa para la interpretación, ya que a través de la participación se alcanza el entendimiento: "[E]n la Historia del Cine hubo que pasar por la fase mágica de Méliès y por la etapa sentimental de Griffith para alcanzar la cima dialéctica con Eisenstein, quien creía que el cine restituye a la inteligencia sus fuentes emocionales, porque el sentimiento no es fantasía irracional, sino momento del conocimiento."²¹⁹ El estudio sobre el sujeto que recibe la obra cinematográfica, es objeto de análisis por la semiología y el psicoanálisis, pero hay reflexiones propias de los realizadores sobre el

²¹⁷ Barthes se refirió específicamente al "lector" en un análisis de la novela *Sarracine* de Balzac, pero su teoría irrefrenablemente se aplicó al espectador de cine, dentro de la Teoría Semiológica del Cine. Vid. Roland Barthes, *Lo obvio y lo obtuso*, Barcelona, Paidós, 1986. 382 pp.

²¹⁸ Alejandro Montiel. "Nuevas corrientes" *op. cit.*, p.107

²¹⁹ *Ibid.* p. 75

diálogo entre su obra y los sujetos que la reciben. El cineasta que piensa desde el punto de vista de aquél a quien dirige su película, es consciente de su inserción en la sociedad y la responsabilidad que conlleva. A continuación, se hace mención de algunos cineastas que, desde diferentes perspectivas del cine, mantienen en común su responsabilidad por utilizar el medio como detonante de actitud crítica en el espectador, desde Fassbinder, en quien hay una urgencia por encontrar una respuesta a la alienación: liberar el espíritu, el cuerpo y el sexo de los sujetos aprisionados por la organización social y sus terribles imposiciones, en especial las del pensamiento (tal como en el proyecto surrealista), hasta Eisenstein y Tarkovski, quienes también trabajaron con la ideología de un espectador activo con quien se puede dialogar: “Cuando el espectador entra en contacto emocional o afectivo con la obra, no encuentra en ella al autor, sino aquello que el autor sintió y quiso decir acerca del mundo. [...] no va al cine para olvidar sino para mejorar y fortalecer su percepción del mundo, de la sociedad y del momento histórico que son los suyos [...]”²²⁰ Esto es el fondo de nuestro *Manifiesto Surrealista sobre el cine*.

2.4.1.2.A FASSBINDER. LIBERAR LA MENTE

Fassbinder planteó que, para generar conciencia crítica en el espectador, es preciso darle, dialécticamente, un material ambivalente: que por un lado sea materia de identificación y, a la vez, un medio para el distanciamiento. Esto es, que la ficción y los personajes interesen al espectador, pero en última instancia, éste siempre puede desviarse de la historia contada para encontrarse finalmente con su propia realidad: “Creo, como Kracauer, que cuando se apaga la luz en el cine, uno entra en un sueño”²²¹, empero, al espectador le corresponde conservar suficiente lucidez para no perderse en la historia. Para este director ‘las películas liberan la mente’. Se trata de dejar al espectador una posibilidad real de libertad para imaginar, en lugar de encerrarlo en imágenes creadas por el autor; darle un lugar desde donde sea capaz de reflexionar todo lo que la película no sea capaz de evidenciar. Liberar la mente es un proceso activo para el espectador consciente: “Las películas solas no cambiarán la sociedad [...] pero la función del cine (y en general del arte) es provocar el debate”²²²; por consiguiente, el cine sugiere pequeñas posibilidades de cambio y acción política (como los ejemplos de McLuhan). Sin embargo, la actitud de Fassbinder es realista frente al problema del cine que desafía a la sociedad fascista, da cuenta de que la tarea de cambiar la sociedad no puede recaer solamente en un medio o movimiento, sobre esta cuestión Aumont apunta:

La utopía de Fassbinder se ve limitada por su profundo pesimismo acerca del estado de las sociedades capitalistas: el mundo no se puede cambiar. Se trata de ayudar al espectador a soportarlo mejor, pero sin que acepte su alienación, sino por el contrario haciendo que la vea, claramente, ante él; a partir de ahí, será un poco más libre, más

²²⁰ Jacques Aumont, “Maquinarias y maquinaciones” *op. cit.*, p. 137

²²¹ R. W. Fassbinder, *L’Anarchie de l’imagination*, cit por, Jacques Aumont., *op. cit.*, p. 142

²²² Jacques Aumont, “Lo visible y la imagen, la realidad y su escritura” *op. cit.*, pp. 86-87

capaz de pensarse a sí mismo como sujeto histórico y social. Su vida no habrá cambiado, pero será un poco más lúcida, un poco más clara.²²³

Para Fassbinder en el fondo se trata de la capacidad de ‘agitación’ al público; el espíritu de las vanguardias se hace presente aquí, recordemos la tesis del surrealismo sobre la provocación. De esta manera, el espectador es invitado a comprender la postura del cineasta y en todo caso a rechazarla o compartirla.

2.4.1.2.B EISENSTEIN Y LA EXPERIENCIA ESPECTATORIAL

Proponemos retomar a Eisenstein²²⁴ en este apartado porque aún cuando sus pensamientos teóricos son reflexiones casi exclusivamente sobre el montaje, al cual describe como una actividad de orden temporal que tiene lugar en la ‘cuarta dimensión’, la finalidad de encontrar el sentido del mismo radica en la comunicación que un filme entabla con el público. Montar un segmento de película equivale a tener en cuenta simultáneamente un elevadísimo número de datos sensoriales y conceptuales; el máximo efecto emocional e intelectual de la película sólo se conseguiría, según Eisenstein, debido a ese cálculo, lo que resulta de una complejidad imposible. Eisenstein se obsesionó ante la posibilidad de crear películas cuyo efecto en el espectador pudieran determinarse de antemano con suficiente certeza; aunque tiempo después se dio cuenta de que la reacción del público no se puede determinar (lo que Eco apunta como la *interpretación aberrante*). Mientras continuó apegado a ese sistema, le resultaría esencial conocer cuánto en la actividad psicológica puede calcularse y dominarse. Influenciado por el pavlonismo y el behaviorismo, adopta un modelo donde el intelecto es superior a la emoción, pero donde ambos funcionan sobre la base reflexológica: *acción – reacción*. La actividad teórica de Eisenstein posee un dinamismo y compromiso innegables con su propio sistema y aunque muchas de sus teorías fueron finalmente desechadas, dentro de sus tres etapas, distinguimos vasos comunicantes a este estudio:

- a) **Primer período (años veinte).** En donde su principio formal es el conflicto y su objetivo espectadorial: la atracción.
- b) **Segundo período (años treinta).** Determinado por el montaje intelectual, su principio formal es el pensamiento prelógico y su objetivo espectadorial: la emoción.
- c) **Tercer período (años cuarenta).** Su principio formal es el pensamiento visual y su objetivo espectadorial: conducir al éxtasis.

Del primer período cabe señalar que su *cinema de atracciones* concuerda con la era de las vanguardias artísticas y políticas, de ahí que colinde con la idea del surrealismo del choque violento, del *conflicto* para confrontar al espectador y de ahí a la sociedad. Esta noción del conflicto es tomada de la dialéctica hegeliano-engelsiana sobre una

²²³ Jacques Aumont, “Maquinarias y maquinaciones” *op. cit.*, p. 130

²²⁴ Vid. Sergei M. Eisenstein. *La forma del cine*. Siglo XXI editores, México D.F., 8^{va} reimpresión, 2013. 248pp.

aproximación al espectador por el choque, dando como resultado una concepción del filme como productor de sentido por montaje violento, como se percibe en *Stachka, La Huelga* (1925), Serguéi M. Eisenstein.

Del segundo período, lo esencial para esta disertación es la idea del monólogo interior y el pensamiento pre-lógico. Para Eisenstein la jerarquía del cine radica principalmente en la creación de imágenes y para fundamentar su teoría se basa en diferentes escuelas y líneas de pensamiento; el monólogo interior lo extrajo de la literatura, que como se sabe está construido por los pensamientos verbalmente no expresados de un personaje que se comunican como si estuviéramos al interior de su cabeza, en este pensamiento se revelan estados anímicos, imágenes, deseos y construcciones mentales, todo a un nivel abstracto de simbolización pre-lógica, ya que este pensamiento no ha utilizado la sintaxis verbal para expresarse; aquí radica la puntual observación de Eisenstein al inscribir al cine como herramienta para la simbolización mental. La noción de una presentación directa, inmediata, de los pensamientos no verbalizados, de un personaje sin intervención de un narrador apasionó a Eisenstein, ya que, para él, como indica Aumont, aporta una respuesta a tres contradicciones fundamentales de su teoría:

- 1) **Contradicción entre imagen y lenguaje:** el monólogo interior los entremezcla.
- 2) **Contradicción entre racionalidad y emoción:** el monólogo interior es un acto de lenguaje, pero materializa un dinamismo psíquico y sus procesos primarios (En concordancia con Freud).
- 3) **Contradicción entre las esferas sensoriomotriz e intelectual:** el monólogo interior propone una forma de integración de la sensación y la acción en el pensamiento.²²⁵

De esta manera, el monólogo interior representa, para él, una posible solución a la contradicción central del cine: pensar correctamente, con inteligencia, sin por ello dejar de hacer justicia a la sensación en bruto, a la imagen todavía por informar, la emoción y la descarga energética. La obsesión por encontrar que la razón tiene una dimensión emocional y se pueden unificar; igual que la visión del surrealismo sobre las categorías no definitivas de las distintas realidades como lo apuntamos en el capítulo 1. Eisenstein también descubrió en este momento el psicoanálisis freudiano para el cual el inconsciente no habla, sino que se figura y hay un punto común, el *punto supremo*, en donde los opuestos no son percibidos como contrarios, sino como integradores de una misma esencia. Esto nos sitúa en la posición de que, a través del montaje, y para encontrar la empatía espectral, el cineasta puede reproducir las leyes del pensamiento; lo cual significa que el montaje, así como el pensamiento, radica más en la imagen que en el lenguaje. Sin todavía poner una etiqueta, Eisenstein se también explora las bases del cine de poesía. De esta manera, su propio discurso se enriquece cuando toma en cuenta el

²²⁵ Jacques Aumont. "La teoría de los teóricos" *op. cit.*, p. 50

inconsciente y la estratificación del sujeto: “El cine tendrá que sacar conclusiones del hecho de que todo hombre simboliza inconscientemente.”²²⁶ Los modelos del montaje intelectual, el monólogo interior y el pensamiento prelógico, se basan en la hipótesis de una consubstancialidad entre el psiquismo del espectador y los mecanismos semánticos de una película; de esta conjunción se da la participación emocional del espectador:

La teoría del montaje intelectual se basaba en una convicción: uno puede influir al espectador en la dirección deseada, comunicarle un sentido, e incluso, mediante una forma lo bastante elaborada, unos afectos que acompañen a ese sentido y lo consoliden. Tras su paso por el pensamiento prelógico, Eisenstein se dio cuenta de que el sentido no es una mercancía ni una cosa, sino un proceso, una dinámica, y, por lo tanto, no se transmite de manera tan elemental: es preciso reconstruirlo cada vez.²²⁷

Para tratar de armonizar la idea del cineasta que influye al espectador y el sentido que éste le pueda dar a la obra cinematográfica, Eisenstein desarrolló durante su tercer período, la noción de *Éxtasis*, de acuerdo a la etimología griega *ek-stasis*, que consiste en ‘salirse de uno mismo’, referencia al grado más elevado de actividad intelectual y emocional del espectador: “Eisenstein apunta explícitamente a la relación entre éxtasis, embriaguez, droga, sueño y contemplación religiosa; esto es, que en general el éxtasis se produce sobre el fondo de una desconexión del estado de vigilancia intelectual normal.”²²⁸ Pero definir este ‘estado’ como fundamento de una teoría resulta delicado, casi como hablar de cine poesía, es por ello que Eisenstein, nos comenta Aumont, sintetiza esta actividad psíquica como una ‘forma’ que se puede orientar para servir a diversos fines ya sean políticos, religiosos, sociales, etc.

La tarea del cineasta consistirá [...] en velar por la claridad del sentido de sus enunciados; como la película está dotada de una significación construida y controlada, su verdad queda asegurada desde el exterior, por la doble garantía de la realidad reproducida, que impone su racionalidad y sus leyes, y del público, que indefectiblemente debe entrar en los cálculos de sentido del cineasta. El cine no es una herramienta de verdad: es una herramienta de sentido, una máquina semiótica, [...] muy perfeccionada; será tarea de la sociedad velar para que esa herramienta sea bien utilizada.²²⁹

Esta última declaración es valiosa porque con ésta afirmamos que el cine crea sentido y elabora entonces una disertación sobre la verdad; que profundizamos en el capítulo final. La trascendencia de la teoría de Eisenstein radica en aceptar que el cineasta puede influir en su espectador, no hay duda al respecto; aunque es irrealizable calcular

²²⁶ *Ibid.* p. 53

²²⁷ Jacques Aumont. “Maquinarias y maquinaciones” *op. cit.*, p. 111

²²⁸ *Loc. cit.*

²²⁹ Serguéi M. Eisenstein *cit por*, Jacques Aumont, *op. cit.*, pp. 30-31

la acción y el efecto que la obra finalmente tenga sobre el mismo. Las nociones de atracción, monólogo interior y éxtasis, junto con otros conceptos que hemos revisado de otros cineastas, conducen la experimentación de la propuesta práctica de este estudio.

2.4.1.2.C TARKOVSKI Y LA CONVERSACIÓN AUDIOVISUAL

Como entonces podemos percibir, la fijación de los cineastas que trabajan bajo el concepto de cine poesía, tiene que ver en gran medida con sus reflexiones sobre cómo es posible que el espectador perciba una lógica distinta a la del drama habitual y si en efecto, esta lógica poética (término que utilizaremos de aquí en adelante para referirnos al filme no-narrativo), lo empuja a convertirse en un sujeto activo más receptivo de la obra artística. Para Tarkovski:

Con las concatenaciones poéticas se amplía nuestro espacio emocional, y el espectador se hace más participativo: se hace partícipe del proceso de descubrimiento de la vida, sin apoyo alguno de conclusiones ya hechas a partir de la trama o de los inevitables señalamientos del autor [...] La lógica normal, la lógica de la secuencialidad lineal [...] como método es incomparablemente menos fructífero artísticamente que las posibilidades ofrecidas por el encadenamiento asociativo, el cual permite una valoración tanto afectiva como racional. Y qué erróneo es que el cine haga tan poco uso de este último método que tiene tanto que ofrecer, ya que posee un poder interno concentrado en la imagen y se transmite al público en forma de sentimientos que crean tensión como respuesta directa a la lógica narrativa del autor.²³⁰

A través de este método, el encadenamiento asociativo, el artista invita al público a imaginar un todo a partir de las distintas partes y a pensar más allá de lo que ha sido expresado.²³¹ Pero él mismo expresó su frustración ante las adversidades que se le presentaron cuando trató de convencer a la industria rusa de la validez de una lógica poética que un espectador es completamente capaz de asimilar; indicó que frente al más mínimo intento de romper la causalidad narrativa tradicional a través de una articulación poética, las autoridades cinematográficas de su país le citaron que el público necesitaba una trama sin interrupción, que la audiencia era incapaz de comprender una historia no definida²³², Tarkovski reconoció en el espectador un ser capaz de comprender y encontrar el camino por sí mismo para juzgar y apreciar el mundo reflejado en la obra, para él, un artista no puede tratar de llevar una idea al espectador, más bien sólo puede mostrar la vida y será el espectador quien dote la obra de sentido. Por ende, Tarkovski

²³⁰ Andrey Tarkovski. *op. cit.*, p. 24

²³¹ Tarkovski colinda con Eisenstein sobre el pensamiento prelógico, el encadenamiento asociativo que habla a la razón y a la emoción, aunque difiere, como veremos en el capítulo 4, con su tesis del montaje.

²³² Tarkovski deja en claro en *Esculpir el tiempo*, la satisfacción que recibió al leer las cartas de algunos admiradores que se sentían maravillados por la lógica poética de sus filmes en ambos sentidos: ya sea porque se activaron recuerdos muy subjetivos que los trasladaron a lugares personales o por la misma frustración de no haber entendido algo y el deseo de saber más, de obtener un significado. En todo caso, esta correspondencia es la comprobación de un espectador activo.

siempre creyó en el respeto por el público: un diálogo entre el director y el espectador es posible cuando ambos se encuentran en un mismo nivel de comprensión; es entonces cuando se entabla una conversación audiovisual, una dimensión reflexiva en la superficie de la imagen, cuya función es averiguar como el espectador es movilizado por los circuitos internos del relato presentado.

Un autor [...] no puede pensar que su obra será entendida de una sola manera y de acuerdo a como él la percibe: lo único que puede hacer es presentar su propia visión del mundo, para que la gente pueda ver el mundo a través de sus ojos, los del artista, compenetrándose así de sus sentimientos, sus dudas y sus ideas [...] En cuanto al público, estoy seguro de que tiene una mayor capacidad de discernimiento y de que es más sutil e impredecible en sus gustos, de lo que la gente responsable de la distribución de obras de arte supone. Por lo mismo creo que la percepción que un artista tiene del mundo, sin importar qué tan compleja y extraña pueda parecer, puede encontrar su público, el cual, no importando qué tan reducido pueda ser, entrará en una correspondencia perfecta con esa obra en particular.²³³

Esta línea de pensamiento nos lleva a deliberar sobre la polifonía semántica de la imagen, dado que, a su vez, se crea un contrasentido relativamente lógico, puesto que la diversidad de interpretaciones personales es lo único que puede crear un juicio relativamente objetivo. Una explicación unilateral de la idea y un fin único de una obra artística es imposible y fútil: “[L]a paradoja [en una obra maestra] está en el hecho de que mientras más perfecta es la obra, más claramente uno siente la ausencia de posibles asociaciones generadas por ella. Lo perfecto es único; o quizá pueda generar un número infinito de asociaciones, lo que finalmente es lo mismo.”²³⁴

Para finalizar las consideraciones en este *Manifiesto Surrealista sobre el cine* en lo que concierne a la posible conversación con un espectador activo y la responsabilidad que adquiere el realizador, dejamos abiertas dos consideraciones, la primera de Epstein, que se relaciona con el concepto surrealista de la identidad: “Para mejor o para peor, el cine, al registrar y reproducir un sujeto, siempre lo transforma, lo recrea en una segunda personalidad, cuyo aspecto puede perturbar la conciencia hasta el punto de llevarla a preguntarse: ¿Quién soy? ¿Dónde está mi verdadera identidad? Y constituye una singular atenuación de la evidencia de existir, del ‘Yo pienso luego existo’, el verse obligado a agregar: ‘Yo no me pienso tal como soy.’”²³⁵

Y la segunda sobre la responsabilidad en el diálogo que entabla un realizador con su público, de acuerdo a los ensayos de Harun Farocki en *Desconfiar de las imágenes*²³⁶; en el prólogo de dicho libro Georges Didi-Huberman abre una pregunta: ¿Por qué, de qué

²³³ Andrey Tarkovski. “El autor en busca de su público” *op. cit.*, p. 180

²³⁴ Andrey Tarkovski. “El arte, anhelo por el ideal” *op. cit.*, p. 53

²³⁵ Jean Epstein, *Écrits sur le cinéma*, Tomo I, *cit por*, Jacques Aumont. *op. cit.*, p. 256

²³⁶ *Vid.* Harun Farocki. *Desconfiar de las imágenes*, Caja Negra Editora, Buenos Aires, 2013. 320pp.

manera y cómo es que la producción de imágenes participa en la destrucción de los seres humanos? Pregunta que puede ser reconsiderada como: “una rearticulación de aquello que Adorno había anunciado en relación a la incapacidad de la poesía de existir después del holocausto. Y que refiere directamente a la incapacidad de las artes (imagen) de hacerse cargo de los acontecimientos y, en este contexto, a la imagen al servicio del poder, el control y la vigilancia del sujeto.”²³⁷ Preguntas a las que daremos respuesta a través de este estudio en el capítulo final.

2.4.2 SURREALISMO A TRAVÉS DE CINE POESÍA: DOS CASOS DE ESTUDIO

Un chien andalou fue la primera cinta presentada al mundo por el grupo surrealista como un modelo de surrealismo en el cine; aunque irónicamente fue concebida fuera del grupo; fueron Breton y los demás integrantes del movimiento, quienes después de ver el filme, decidieron llamarla una cinta de creación surrealista; no sólo por la manera en que sus imágenes estaban, para esa época, novedosamente estructuradas a través de una lógica poética; sino porque para Breton, en la cinta hay temas de importancia para el surrealismo. Tanta relevancia tuvo esta cinta para el movimiento, que la siguiente película de Buñuel, *L'âge d'or, La edad de oro* (1930) Luis Buñuel, fue patrocinada y desarrollada ya con todo el grupo envuelto en la producción y con el financiamiento de los Vizcondes de Noailles. Del primer grupo surrealista Buñuel es, sin duda, el exponente más sobresaliente en cine, es por ello que abordaremos dos de sus obras con un enfoque hermenéutico basado en la propuesta de Mauricio Beuchot²³⁸, como ejemplo del surrealismo a través de cine poesía en la primera mitad del siglo XX. Como muestra de cine poesía de la segunda década del siglo XX y principios del siglo XXI, se aborda, también con un enfoque hermenéutico, la obra del realizador norteamericano David Lynch, como ejemplo de un cineasta que no está involucrado directamente con el surrealismo; empero, cuya obra está influenciada fuertemente por los temas afines a éste, como él mismo lo declaró.

2.4.2.1 PRIMERA MITAD DEL SIGLO XX: LUIS BUÑUEL Y LA PROVOCACIÓN POR MEDIO DEL AMOUR FOU / REPERCUSIÓN SOCIAL DEL SURREALISMO

En una conferencia en México en 1958 Buñuel reivindicó la idea del cine *como instrumento de poesía*. Pronunciamiento revelador, ya que, tras su paso por los estudios mexicanos, sus películas se ajustaron a los géneros cinematográficos sin dificultad, sin embargo, nunca dejaron de lado la vena surrealista que lo impulsó:

[Buñuel] no hacía con sus palabras una defensa del surrealismo como fenómeno del pasado, sino que aludía a algo que consideraba tan intemporal como poco explotado en el dispositivo cinematográfico [...] declaraba su convicción de que el cine era ‘el mejor

²³⁷ Andrea Lathrop. “Desconfiar de las imágenes” *La fuga*, 15. Disponible en: <http://www.lafuga.cl/desconfiar-de-las-imagenes/626> (Consulta 17 de junio de 2017).

²³⁸ Vid. Mauricio Beuchot, *Hermenéutica, analogía y símbolo*, Herder Editorial, Barcelona, 2015, 204pp.

instrumento para expresar el mundo de los sueños, de las emociones, del instinto [...], por su manera de funcionar, es, entre todos los medios de expresión humana, el que más se parece al de la mente del hombre [...]²³⁹

Como se mencionó, *Un chien andalou* resultó de la colaboración entre Dalí y Buñuel, al tratar de realizar un guión basado en el automatismo psíquico; la cinta se realizó en sintonía con el manifiesto bretoniano, pero no bajo una correspondencia directa. Una mañana ambos se contaron los sueños que tuvieron noches anteriores, desecharon los más lógicos y racionales y se quedaron con aquellos que por una razón en particular les resultaron fascinantes o perturbadores:²⁴⁰ la navaja de afeitar que rasga el ojo de una mujer y desprende un viscoso humor vítreo, es una de las imágenes del cine que más ha impresionado al público espectador y “aún hoy su visión no deja indiferente ni siquiera a un público acostumbrado al desenfreno de la violencia visual [...] puesto que es abiertamente una agresión a la percepción del público precisamente en un órgano tan activo en el momento de la proyección como es el ojo humano.”²⁴¹ Este prólogo, puede leerse como un shock o choque emocional que abre la vista a la visión, de acuerdo a Brakhage, a lo que está más allá de la realidad modelada por la sociedad, nos prepara para mirar un flujo de planos compuesto por fragmentos de una historia de amor, fantasías, represión y felicidad entre dos hombres y una mujer. Buñuel apuesta, guiado por el espíritu de la vanguardia, por una estética de choque, agresiva e inmisericorde con el espectador, tal como Eisenstein y su montaje de atracciones; la estética de choque mostrada por Buñuel es considerada por Tarkovski:

El hombre común, que se estaba apenas acostumbrando al cine como un espectáculo creado para él por la civilización, tembló de horror ante las imágenes y símbolos lacerantes, planeados para escandalizar, de esta película que, de hecho, es muy difícil de aceptar. Pero también aquí Buñuel continuó siendo lo suficientemente artista como para dirigirse a sus espectadores, no en un lenguaje panfletario, sino en el lenguaje emocionalmente contagioso del arte [...] ‘lo político es incompatible con lo artístico porque el primero, para convencer, tiene que ser unilateral’ (Tolstoi). Y en efecto, la imagen artística no puede ser unilateral, ya que, para ser llamada, con justicia, verdadera, tiene que unir en sí fenómenos dialécticamente contradictorios.²⁴²

Y es que como considera Tarkovski, quien declaró ser admirador y encontrarse en sintonía con el trabajo de Buñuel, las películas comerciales le dan al espectador una complacencia abrumadora: “El problema es que a buena parte del público le gustan esos golpes que lo hacen sentir a salvo: la idea no es únicamente excitante, sino clara, y no hay

²³⁹ Vicente Sánchez-Biosca. “La Edad de Oro en el contexto del surrealismo” *op. cit.*, pp. 87-88

²⁴⁰ En una clara decisión completamente subjetiva y con el filtro de la conciencia.

²⁴¹ Vicente Sánchez-Biosca, *op. cit.*, p. 90

²⁴² Andrey Tarkovski. “El arte, anhelo por el ideal” *op. cit.*, p. 62

necesidad de forzar el cerebro o el ojo; no hay necesidad de ver nada específico en lo que está ocurriendo.”²⁴³ Justamente el prólogo de la cinta pone de manifiesto, en nuestra interpretación, la postura de Buñuel: forzar el ojo y a través de él, forzar al cerebro; en concordancia con la tesis del surrealismo: combate y acción; desencadenamiento asociativo, estallido de asociaciones desbocadas y de imaginación delirante; sinestesias, rimas libres, saltos abruptos que ponen en relación aspectos imprevisibles de un objeto o personaje, según la forma de un extrañamiento particular. Buñuel ataca el sistema de la lógica y a partir de ahí, el corazón del pensamiento racional y del lenguaje mismo. Como un ejemplo de asociaciones y rimas libres podemos mencionar la secuencia en donde el personaje masculino quiere abusar de la chica y, sin explicación alguna, en el siguiente corte se encuentra frente a ella y arrastra a dos clérigos, que a su vez están amarrados a dos pianos de cola, que cargan cada uno en su interior a un burro muerto. Para Sánchez-Biosca tal secuencia representa la carga del poder represor de la Iglesia ante el impulso sexual: “Buñuel reivindicaba así un soplo de libertad en la concatenación de las imágenes, de las ideas y expresaba su rechazo a una lógica estrictamente racional en la conducción de los relatos, en la concepción de los personajes e, incluso, en la percepción de la realidad exterior.”²⁴⁴

¿Cuál es la fuerza que motiva este discurso cinematográfico? Establecimos en el primer capítulo que Breton construyó la propuesta del surrealismo basada en el automatismo psíquico y la libertad en los ejercicios mentales sin la censura de la conciencia impuesta por la sociedad, y que la motivación del surrealismo era transformar al mundo por medio de la provocación. Aunque Buñuel y Dalí no formaban parte activa del grupo en 1929, la profunda influencia del psicoanálisis, la desilusión entreguerras y la crisis de conciencia, fueron parte esencial para la convergencia entre estos artistas. Según la teoría freudiana, la conciencia es ese *ser* interior delimitante que, de acuerdo a la moral, la ética, la religión, la educación o los tabúes, reprime el verdadero pensamiento del ser humano; el *Súper Ego*. ¿Cómo romper las cadenas que mantienen cautivo al Súper Ego? y por principio de cuentas para qué romperlo; en efecto, para acceder a la *interioridad* de la creación libre y romper las cadenas de las tradiciones culturales y sociales de la mente del espectador. Irónicamente la exploración íntima del subconsciente nos lleva a encontrar una *suprarrealidad*.

El cine fue para Buñuel la mejor manera de compartir el pensamiento, los sueños, deseos, miedos y la mirada interior, con el fin de revolucionar la conciencia. Es, sin lugar a dudas, un campo completo para la experimentación, el juego, la poesía, la innovación, y sobre todo el campo para la provocación; esto el *leitmotiv* del surrealismo de Buñuel en el cine. No es la creación de imágenes extrañas, bizarras o extravagantes *per se*; no es solamente la dislocación del tiempo y espacio cinematográficos a través de la disrupción narrativa como capricho del autor. Es la provocación en la sociedad que presencia una

²⁴³ Andrey Tarkovski. “Tiempo impreso” *op. cit.*, p. 81

²⁴⁴ Vicente Sánchez-Biosca, *op. cit.*, p. 88

obra cinematográfica de este tipo. Así lo define Buñuel tras su incursión ya activa en el movimiento después de *Un chien andalou*:

Al igual que todos los miembros del grupo, yo me sentía atraído por una cierta idea de revolución. Los surrealistas, que no se consideraban terroristas, activistas armados, luchaban contra una sociedad a la que detestaban utilizando como arma principal el escándalo. Contra las desigualdades sociales, la explotación del hombre por el hombre, [...] la religión, el militarismo burdo y materialista, vieron durante mucho tiempo en el escándalo el revelador potente, capaz de hacer aparecer los resortes secretos y odiosos del sistema que había que derribar [...] Sin embargo, el verdadero objetivo del surrealismo no era el crear un movimiento literario, plástico, ni siquiera filosófico nuevo, sino el de hacer estallar a la sociedad, cambiar la vida [...] ²⁴⁵

Dicha provocación nace de la interioridad, de las imágenes mentales reprimidas del realizador por su Súper Ego. Si la re-presentación de estas imágenes es capaz de generar una provocación en el espectador, no es más que su propio mecanismo de defensa poniéndose en alerta, su Súper Ego, tras ser sacudido al confrontarse con temores, deseos propios pero renegados; estamos frente a *lo siniestro*, es decir, cuando una imagen produce una réplica emocional que hace estallar en el espectador algún concepto modelado por la sociedad. Aunque: "Lo cierto es que la serie de planos de *Un chien andalou* es modélica también de la concepción que Buñuel tiene en 1928 del espectáculo cinematográfico como una forma irracionalista, asociativa, pero sobre todo violenta de la experiencia fílmica que no guarda semejanza alguna con la belleza rítmica, la modulación visual y la orquestación de los sentidos [...]" ²⁴⁶ Buñuel trata la provocación en sus dos obras enteramente surrealistas *Un chien andalou* y *L'âge d'or*, por medio de uno de los temas estandarte del surrealismo: el *amour fou*, y expone una hipótesis sobre la revolución y el amor que inquieta a lo más recóndito de la naturaleza humana, ya que, como subraya Rodagut en un apunte de Kyrou, el amor es elocuente para el surrealismo porque:

El amor tiene el poder de estimular la revuelta, puesto que se describe como la fuerza más capaz de destruir costumbres, superar fronteras y prohibiciones. De hecho, Kyrou considera que el cine propicia una liberación estimulada por el amor cuya fuerza es capaz de superar los límites de lo posible. Por esta razón, el autor relaciona amor con revolución asegurando que no existe amor que no conduzca a la revolución, ni revolución que no se enraíce en la pasión amorosa. El cine a través del azar, posibilita el encuentro amoroso y provoca el deseo en el espectador. ²⁴⁷

²⁴⁵ Luis Buñuel. "El surrealismo" *Mi último suspiro*. Random House Mondadori, México D. F., 2012. pp. 133-134

²⁴⁶ Vicente Sánchez-Biosca, *op. cit.*, p. 96

²⁴⁷ Ainamar Clarina Rodagut, *op. cit.*, p. 15

El amor se manifiesta de diversas maneras en Buñuel, tal como lo establecimos al examinar *el amour fou* en el capítulo anterior, no sólo como un amor romántico, sino, además, como un amor pasional, desbordado, inspirado por la pulsión de muerte y la pulsión sexual. En la escena del intento de abuso de *Un chien andalou* somos testigos de estas dos pulsiones, y al final de la cinta, en un irónico epílogo, presenciamos el amor que supera los límites de lo posible: ella se encuentra con su enamorado y ambos terminan enterrados en la arena casi de cuerpo entero, inanimados, sin interponer algún plano de relación carnal entre ellos. Por su parte, *L'âge d'or* gira en torno al amor, tanto en deseo afectuoso como sexual, una atracción entre dos personajes que los lleva a ponerse en contra de su contexto social, aunque en esta ocasión nunca llega a realizarse como el ideal surrealista.

Hay que tomar en consideración que, para la época de los treinta, la sociedad burguesa europea tenía un pensamiento muy conservador en lo moral y en lo religioso; tras la guerra, la mayor parte de Europa se encontraba aún en reconstrucción, tanto física como política e ideológicamente, y para el movimiento surrealista la represión de la burguesía no era más que la manifestación de una sociedad en putrefacción:

Buñuel apunta sin contemplaciones cuestiones lacerantes: las relaciones entre la pulsión sexual y la pulsión de muerte [...] la subversión sin paliativos contra el orden social y moral existente, es decir, la revuelta generalizada a través del *amour fou*. 'Provocar, en lo intelectual y lo moral, una crisis de conciencia del tipo más general y más grave posible' (Breton) [...] se trataba de provocar un escándalo artístico [...] entendiendo éste como una forma de escándalo moral [...] A diferencia del carácter teórico y programático de Breton, Buñuel posee una sencillez primitiva, espontánea e irónica que convierte su película en un verdadero acto de liberación de la imaginación.²⁴⁸

Buñuel disecciona las dos caras de una fuerza motriz; esto es, que además de ser un impulso que pone a prueba, rompe y transgrede todos los valores de la sociedad que se interponen en su camino de realización, el amor es un ideal, en el que se reconoce que para construir, se debe antes destruir; que además de ser una fuerza emancipadora positiva de un 'movimiento de liberación', también es una fuerza basada en el deseo que explora las partes más oscuras del ser humano y por analogía, de la sociedad:

La película saca a la luz sin ambages todo aquello que constituye la esencia destructiva del hombre en su búsqueda de un principio absoluto como es el amor [...] Buñuel libera ese ser destructivo [...] si hay un hálito que impulsa la película de principio a fin, que promueve el desmantelamiento de todos estos valores, un principio [...] positivamente destructor, éste es [...] el *amour fou*, un amor devastador que no repara en convenciones, que transgrede toda norma familiar, social o sexual, y que se impone con la fuerza de la destrucción [...] este loco amor se caracteriza precisamente

²⁴⁸ Vicente Sánchez-Biosca, *op. cit.*, p. 107

en La edad de oro por ser una quimera, motor imparable, pero abocado al fracaso o (lo que puede ser sinónimo de éxito en el lenguaje de Buñuel) a la perversión.²⁴⁹

Si el *amour fou* presentado en pantalla no fuese suficiente para sacudir al espectador moralista de principios del siglo XX; la última escena que hace una clara alusión entre el marqués de Sade y la figura de Jesucristo, fue capaz de lograr el efecto: una declaratoria de frente contra la religión, con el toque de humor cruel característico del movimiento, que provocó el escándalo social ansiado, con la prohibición de la película y la casi excomunión de los vizcondes de Noailles que la financiaron. Con ello, Buñuel y el surrealismo triunfaron claramente en su forma y fondo. Empero, la satisfacción obtenida por este escándalo no fue perene; antes de morir, Breton le dijo a Buñuel unas últimas palabras: “Es triste tener que reconocerlo, mi querido Luis, pero el escándalo ya no existe.”²⁵⁰ ¿Acaso Breton, tras todo lo que propuso, murió desilusionado?, ¿nunca generó el cambio que planteó hacer en el mundo?, ¿cuánto había logrado Buñuel provocar a la sociedad con su cine? Si revisamos algunas de las propias palabras de Buñuel sobre su paso por el surrealismo, nos damos cuenta que hay sobre sus logros un poco de desencanto, tristeza y decepción:

A menudo me preguntan que ha sido del surrealismo. No sé qué respuesta dar. A veces digo que el surrealismo triunfó en lo accesorio y fracasó en lo esencial [...] Reconocimiento artístico y éxito cultural que eran precisamente las cosas que menos nos importaban a la mayoría [...] lo que deseaba más que nada, deseo imperioso e irrealizable, era transformar el mundo y cambiar la vida. En este punto [...] basta echar un vistazo alrededor para percatarnos de nuestro fracaso [...] Hoy medimos el ínfimo lugar que ocupaba el surrealismo en el mundo en relación con las fuerzas incalculables y en constante renovación de la realidad histórica. Devorados por unos sueños tan grandes como la tierra, no éramos [...] más que un grupito de intelectuales insolentes que peroraban en un café y publicaban una revista.²⁵¹

La trayectoria de Buñuel viró hacia la industria establecida, pero como sabemos a través de su obra, el surrealismo continuamente encontró un recoveco para asomarse y explorar la psique del espectador de su cine. Y aunque las vanguardias, como el surrealismo, tomaron un giro hacia un compromiso más activo ya fuera en el orden político o en el social, y dejaron de lado el valor ‘estético’ de la transgresión, estas dos obras sirven para dar clara muestra de un autor que está comprometido con su ideal; haya o no, revolución. Buñuel, fiel a su crítica, escribió decepcionado, casi 40 años después de haber realizado *Un chien andalou*, sobre el mayo del 68 en París, un año que, a nivel mundial, como ocurrió en México, fue provocador de pequeños cambios:

²⁴⁹ *Ibid.* pp. 108-113

²⁵⁰ Luis Buñuel, *op. cit.*, p. 142

²⁵¹ Luis Buñuel, *op. cit.*, p. 153-154

“Además de los eslóganes [La imaginación al poder y prohibido prohibir], mayo del 68 tuvo muchos puntos de contacto con el movimiento surrealista: los mismos temas ideológicos, la misma dificultad de elección entre la palabra y la acción. Al igual que nosotros, los estudiantes de mayo del 68 hablaron mucho y actuaron poco. Pero no les reprocho nada.”²⁵² No es que Buñuel haya dejado de creer en la provocación y la transformación de la sociedad a través del arte, en su caso, a través del cine; sino que el Buñuel de *Un chien andalou*, a sus 28 años, no es el mismo de su última cinta *Cet obscur objet du désir*, *Ese oscuro objeto del deseo* (1977) Luis Buñuel; es más bien un Buñuel que comprende la dimensión de la provocación en el mundo y en su interior:

Lo que me queda [del movimiento] es [...] el libre acceso a las profundidades del ser, reconocido y deseado, este llamamiento a lo irracional, a la oscuridad, a todos los impulsos que vienen de nuestro yo profundo [...] Otra cosa que me queda del surrealismo es el descubrimiento en mí de un muy duro conflicto entre los principios de toda moral adquirida y mi moral personal, nacida de mi instinto y de mi experiencia activa. Hasta mi entrada en el grupo, yo nunca imaginé que tal conflicto pudiera alcanzarme. Y es un conflicto que me parece indispensable para la vida de todo ser humano.²⁵³

Buñuel invariablemente estuvo consciente de ello, puesto que inclusive en sus otras cintas dotadas ya de una estructura narrativa clásica y de situaciones entregadas a la realidad como *Los Olvidados* (1950) Luis Buñuel y *El ángel exterminador* (1962) Luis Buñuel, coexiste una visión de los conflictos detonados por el surrealismo:

El mundo que describe, la gente que lo habita, las situaciones que capta la cámara pueden ser reales, pero su fuerza radica en la sensación de irrealidad que despiertan. Tal irrealidad es uno de los sentidos del surrealismo, un galicismo cuya traducción sería sobrerrealismo, un realismo mayor y más desbordante [...] Este insoportable realismo es lo propio de una visión cuyo *tour de force* consiste en revelar la irracionalidad que anida en la realidad misma y contrasta con la cómoda aclimatación del surrealismo en el arte moderno, donde la provocación por la provocación se convertirá en inanidad.²⁵⁴

Este ‘agotamiento’ de Buñuel, en realidad refleja su incansable búsqueda por utilizar el cine como medio de acción crítica, inclusive desde la industria; Tarkovski considera que la fuerza dominante en las películas de Buñuel radica en su eterno anticonformismo y disimulada persuasión:

²⁵²*Ibid.* p. 157

²⁵³*Ibid.* pp. 154-155

²⁵⁴ Vicente Sánchez-Biosca, *op. cit.*, p. 114

[S]u protesta –furiosa, sin compromisos y acerba- se expresa sobre todo en la textura sensible del film y es emocionalmente contagiosa. La protesta no es calculada, ni cerebral, ni formulada intelectualmente. Buñuel tiene demasiado instinto artístico como para dejarse llevar por una inspiración política, la cual, en mi punto de vista, es siempre espuria si se expresa abiertamente en una obra de arte [...] Buñuel es [...] el portador de la conciencia poética. Sabe que la estructura estética no necesita de manifiestos, que el poder del arte no radica ahí, sino en la persuasión emocional [...] bullente odio por las estructuras sin vida, por el brutal e impasible marchitamiento del cerebro.²⁵⁵

De acuerdo a Sánchez-Biosca el (sur)realismo de Buñuel es un realismo repleto de poesía, pero de poesía convulsiva y no transfiguradora. Si *Un chien andalou* y *L'âge d'or* no cambiaron al mundo, labor titánica que no podría ser la bandera y responsabilidad de un realizador y un sólo movimiento; por lo menos en su inspiración cardinal fueron capaces de provocar un escándalo que se nutrió del deseo por interrogarse el conflicto entre principios adquiridos y personales por medio de la dialéctica; que logró, contrario a lo que se cree, que la dimensión de los filmes sea, no sólo histórica y formal para la cinematografía, sino subversiva aún para el Súper Ego de cualquier espectador promedio del siglo XXI²⁵⁶, al procurar el conflicto de principios que Buñuel considera indispensable para vivir. Al contrario de lo que le comentó Breton a Buñuel, el cine sigue vigente como medio para explorar el escándalo social y la provocación de la realidad desde el conflicto interior; y aunque, como comentamos en el capítulo 1, el surrealismo dejó atrás el espíritu de revuelta y provocación agresiva en pos de su propia evolución; el cine, como estableció Buñuel en su conferencia (y fortalecido por las visiones de cineastas y teóricos como los que hemos revisado), se reivindica como instrumento para una poesía convulsiva que, al contrario del planteamiento de Sánchez-Biosca, sí es transfiguradora. Este conflicto interior, por medio del *amor fou*, se estudia en la propuesta audiovisual.

2.4.2.2 SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX: DAVID LYNCH Y LO UNHEIMLICH / REPERCUSIÓN PSICOLÓGICA DEL SURREALISMO

"*Unheimlich* es todo lo que, estando destinado a permanecer oculto, secreto, ha salido a la luz."²⁵⁷ Como apuntamos en el capítulo 1 la palabra es alemana y Freud la definió en su ensayo de 1919 titulado *Unheimlich*. El método para definirla fue por medio de una búsqueda de antónimo: *Heimlich* tiene dos significados: en una primera acepción se refiere al hogar, a lo confortable, amigable, familiar; pero en un segundo significado también se refiere a lo íntimo, secreto, algo que no está a la vista de los otros. Por

²⁵⁵ Andrei Tarkovski. "El arte, anhelo por el ideal" *op. cit.*, pp. 57-58

²⁵⁶ Ambas películas son, aún hoy, tema de debate tanto para el investigador de cine como para el espectador común. Se puede leer en distintos foros, por ejemplo, YouTube, las reacciones de estupefacción ante la cinta, de espectadores de todo el mundo y rangos de edad verdaderamente jóvenes (20-30 años).

²⁵⁷ Carolina Tarrida. "El concepto de lo siniestro en Freud". *Nodus. L'aperiòdic virtual de la Secció Clínica de Barcelona*. 2005. Disponible en: <http://www.scbicf.net/nodus/contingut/article.php?art=190&pub=4&rev=27&idarea=3> (Consulta 17 de marzo de 2015). *vid.* Freud, S. "Lo ominoso", *Obras Completas Vol. XVII*, Ed. Amorrortu, Buenos Aires, 1989.

inducción *unheimlich* se convierte en lo opuesto. Ergo, su traducción no es precisamente sencilla, ya que los textos en inglés la han interpretado como *Uncanny*, es decir, algo extraordinario, misterioso, inexplicable. En español nos encontramos que los entendidos en el tema han traducido la palabra como: *lo siniestro* o *lo ominoso*; las implicaciones de dichas palabras según la RAE son siempre negativas al considerar un destino fatal, funesto o fatídico; y de acuerdo a las consideraciones expuestas por esta tesis, el término no se puede definir en este cariz. Posiblemente ni para el mismo Freud el tratamiento del concepto fue negativo: “Las cosas atemorizantes constituirían *lo siniestro*; y debe ser una cuestión indiferente si *lo siniestro* era originalmente atemorizante en sí mismo o si es porque cargaba algún otro afecto [...] debido a que *lo siniestro* no es en realidad algo nuevo o extraño, sino algo que es familiar y antiguo en la mente y que se ha convertido en algo extraño o ajeno, a través de un proceso de represión.”²⁵⁸

Para el cineasta Lynch, lo que nos produce miedo no es por definición, necesariamente malo. Lo único que debemos hacer es abrir nuestra visión y explorar este universo *unheimlich*. Es significativo que podemos aplicar el término alemán a la obra de Lynch en su forma y en su fondo. Por un lado, lo que hace Lynch con cualquier espectador que mira alguno de sus filmes en la sala de cine, la televisión o la computadora, es ponerlo frente a una situación *unheimlich*: nos encontramos frente a una situación habitual, rodeados de los mismos objetos, eventos o personas, para realizar una actividad confortable. De pronto empezamos a sentirnos incómodos, extrañados y hasta asustados porque esa actividad tan cotidiana para nosotros se ha vuelto un tanto ‘siniestra’. Algo tan trivial como ver una película se ha convertido en toda una experiencia distinta, un encuentro azaroso. Para clarificar esta situación, consideremos su ópera prima *Eraserhead*, *Cabeza de borrador* (1976), David Lynch. Si bien Lynch había ya realizado cortometrajes muy perturbadores en los que mezcló animación y acción real; *Eraserhead* es una muestra representativa de lo *unheimlich*. Es una cinta con imágenes abiertas a la interpretación personal, que generan una atmósfera terrorífica, inexplicable o hasta *siniestra*; pero la forma en la que está narrada nos es completamente familiar:

[L]a película no tiene la pretensión de revolucionar el lenguaje cinematográfico, ni es eso lo que hace; es una película narrativa y dialogada con un héroe principal y una historia lineal, a pesar de sus agujeros e inconsecuencias, y su sintaxis (encuadres, montaje) es relativamente clásica [...] Pero el cine es un sistema tan fuerte que basta con relajar una u otra de sus dimensiones para darle un aspecto totalmente diferente y encontrar una expresividad y una elocuencia sorprendentes.²⁵⁹

²⁵⁸ “The Uncanny Culture” Disponible en: <http://students.english.ilstu.edu/rjohns/hypertext/repurpoing/uncanny.html>. (Consulta 17 de marzo de 2015). Vid Israeli, Noam. “Reflections on Freud's The Uncanny.” *Journal of the Society for Existential Analysis* 16(2005): 378-389

²⁵⁹ Michael Chion. “Una película de la que uno no se recupera” *David Lynch*. Paidós, Barcelona, 2003. p. 67

Lynch no pretendió explorar el lenguaje cinematográfico como en su momento lo hizo Buñuel con *Un chien andalou*; la cinta posee injertos inexplicables a través de la trama principal, pero para 1976 este tipo de propuesta ya no resultaba nada novedoso. Sin embargo, a través de una fórmula conocida y familiar, de narrativa clásica, Lynch nos presenta algo que desconcierta y se convierte en *único*: su estética en blanco y negro, lo grotesco de algunas de sus imágenes, el desconcierto de las situaciones, los personajes que, aunque son humanos, parecen moverse a un ritmo inusual y ser distintos a nosotros; el extraño bebé, la chica del radiador que surge como un ángel guardián, el hombre del mundo que observa, la tierra en el cajón de Henry, el transcurrir del tiempo entre lo real y lo onírico; en una sentencia, el universo personal de Lynch creado en pantalla, genera un sentimiento de estar frente a *lo ominoso*. Hablar de una lectura unívoca de *Eraserhead* sería ir en contra de los principios del surrealismo, ya que, como también señalamos con Tarkovski, una obra de arte sólo es tal, cuando su interpretación es múltiple y abierta para cada espectador.²⁶⁰ Para George Godwin, retoma Michael Chion: “Toda la película está situada bajo el signo de la fobia al sexo. El bebé sería el símbolo del pene, un pene que al individualizarse respecto a su poseedor, se convierte en una entidad separada y exigente que escapa del control consciente de la cabeza. Al destruirlo, Henry comete una especie de auto-castración que destruye al mismo tiempo el medio para la continuidad de la especie, y de ahí la explosión del planeta.”²⁶¹

Este análisis de Godwin conjuga a Lynch con el concepto freudiano de lo *unheimlich*, debido a que, entre las manifestaciones de *lo siniestro*, está el miedo a la castración; ahora estamos inmersos en el fondo *lynchiano*. Empero, muestra de la polifonía semántica del cine, de la conversación audiovisual entre diferentes espectadores activos, la interpretación aberrante de Eco y el proceso de identificación y proyección de Barthes y Metz, conceptos mencionados con anterioridad, se refleja en quienes aseguran, a través de algunas entrevistas realizadas a Lynch, que *Eraserhead* trata de otro asunto completamente distinto, es:

[L]a expresión de los miedos y las tensiones sufridas en esa ciudad [Filadelfia] durante los cinco años que pasó allí [...] es el mayor de tres hermanos y, por lo tanto vivió el drama de todo primogénito al que un intruso desaloja del amor exclusivo de sus padres. El horrible bebé de la película, al que se tienen ganas de matar y suprimir, representa lo que puede sentir un niño o una niña primogénitos a la vista de una cosa arrugada y chillona que llega a su familia y le roba su sitio.²⁶²

²⁶⁰ ¿Por qué le gustó a Stanley Kubrick? Sólo este director lo sabe, pero por el libro *Lynch on Lynch*, Faber and Faber, London, 1997, editado por Chris Rodley sabemos que la tenía entre sus películas favoritas, al igual que Mel Brooks o George Lucas.

²⁶¹ Michael Chion, *op. cit.*, p. 72

²⁶² *Ibid.* pp. 26-27

Aunque son interpretaciones equívocas, esta distinta lectura también hace referencia al concepto de lo *unheimlich*, puesto que lo *siniestro* se representa en nuestra etapa adulta mediante la regresión de miedos subconscientes de nuestras experiencias primitivas o arcaicas como especie humana. Sin duda, el verdadero significado de la cinta siempre se quedará en lo *inexplicable*, ya que el propio Lynch, al cuestionarle si la película es autobiográfica y refleja sus miedos y negación a ser padre, nos dice: “No es sólo eso. Es un millón de otras cosas [...] Ciertas cosas son sólo bellas para mí, y no sé por qué. Ciertas cosas tienen mucho sentido y es difícil de explicar. Yo sentí *Eraserhead*, no lo pensé. Fue un proceso silencioso: que salió desde dentro de mí hacia la pantalla [...] Las cosas abstractas son importantes para un filme.”²⁶³ No es una contradicción, sino que, en tanto obra artística, para Lynch expresa múltiples sentimientos: “Me siento incómodo al hablar de significados y cosas. Es mejor no saber mucho acerca de lo que las cosas significan. Porque el significado, es una cosa muy personal, y el significado para mí es diferente al significado para alguien más.”²⁶⁴ Aquí tenemos la clave del cine de Lynch, para él y para su obra (y para esta propuesta), las cosas abstractas son importantes porque brindan diferentes interpretaciones, lo que hace que su cine tenga también una conmoción de tipo onírico, el significado es una percepción muy personal. Después de ver *Eraserhead* uno siente como si hubiera despertado de un sueño del que recuerda imágenes sin explicación. Dejemos por un momento a Henry, el protagonista de *Eraserhead*, pero no nos alejemos de lo *unheimlich*. Hay que tomar en consideración otro aspecto de lo *siniestro* de acuerdo a la teoría freudiana: el *doble* que, como explicamos anteriormente, se deriva del constructo de *identidad*:

Los fantasmas, la misma materia de la que está hecho lo *siniestro*, son dobles de los vivos; y es cuando los cuerpos vivos se duplican por otros sin vida – como en el caso de los autómatas o los robots, o a veces los muñecos, o con personas en estados de ensimismamiento- cuando asumen el carácter siniestro de los fantasmas. El hecho de que los dobles produzcan esta condición se debe, explica Freud, al retorno a estados tempranos de temor. Uno de ellos tiene su origen en los sentimientos infantiles de omnipotencia, en los que el niño se cree capaz de proyectar su control al mundo circundante sólo para encontrar, sin embargo, a estos dobles de sí mismo dando vueltas para amenazarlo y atacarlo.²⁶⁵

Lynch exploró el concepto del *doble* en varias de sus películas; en *Blue Velvet*, *Terciopelo Azul* (1986), David Lynch; se dice a menudo que las protagonistas refieren al concepto: tenemos a Sandy, “la rubia asociada a la vida convencional y al día, y a Dorothy, la morena que representa a la noche y a los personajes equívocos y

²⁶³ Chris Rodley. “I see myself” *Lynch on Lynch*. Faber and Faber, London, 1997. pp. 64-78

²⁶⁴ “David Lynch” Disponible en: http://www.imdb.com/name/nm0000186/bio?ref_=nm_dyk_qt_sm#quotes (Consulta 19 de marzo de 2015).

²⁶⁵ Hal Foster, *et. al.* “La estética surrealista”. *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad*. Ediciones Akal, Madrid, 2006. p. 195

pavorosos.”²⁶⁶ Aunque sin duda, la exploración de la noción es llevada al extremo en los personajes femeninos de *Mulholland Drive*, *Sueños, misterios y secretos* (2001), David Lynch, una película en la que los mundos reales y de ensueño colisionan bruscamente, en la cual los personajes se intercambian y pierden completamente su identidad, en un clima de desastre simbólico de personas en estado de ensimismamiento tal, que se convierten casi en fantasmas. Recordemos por un momento a Henry: ¿será acaso que el bebé extraño que debe cuidar, es su doble, un retorno al estado temprano de temor?

Además del doble, en dichas películas nos encontramos frente a otros temas que cautivan a Lynch y tienen que ver con la fascinación surrealista por lo *unheimlich*: todo aquello reprimido, como el deseo, el fetiche, lo inesperado, el sadismo, el masoquismo, las perversiones sexuales, los amantes locos;²⁶⁷ envueltos ya dentro de las posibilidades de la lógica poética y la forma del pensamiento; en *Blue Velvet* y *Mulholland Drive*, Lynch hace que lo familiar nos parezca extraño y atemorizante; estos pueblos de ensueño que él recuerda de su niñez, con el pasar lento de los aviones, el cielo azul y el pasto verde, ocultan por la noche un mundo de pesadilla que nos hacen sentir incómodos: “Aprendí que justo debajo de la superficie hay otro mundo, y más aún, diferentes mundos mientras cavas más profundo. Lo sabía desde niño, pero no podía encontrar la prueba. Era sólo un sentimiento. Hay bondad en los cielos azules y las flores, pero otra fuerza – un dolor salvaje y decadencia – también acompaña todo.”²⁶⁸

Si bien, las películas que se han mencionado son incómodas, cotidianas pero atemorizantes; no sólo por su estética, sus texturas (Lynch es fanático de las texturas) y sus temas; hay una escena en particular de *Wild at Heart*, *Salvaje de Corazón* (1990) David Lynch (cinta que es la menos desconcertante de las cuatro en términos de lógica poética), que es muy perturbadora y *unheimlich*. La escena es la siguiente: estamos situados en un hotel donde un personaje llamado Bobby Perú entra en la habitación de Lula (la protagonista), con el pretexto de orinar porque su baño no sirve; Bobby se acerca a la chica y la amenaza, poniendo su asquerosa y maloliente (el encuadre es tan cerrado que podemos ‘oler su aliento’) boca cerca de la de ella, la toca y le obliga a decir ‘*fuck me*’; ella, atemorizada, acaba por decirlo casi inconscientemente: “Lynch nos ha mostrado a Lula extendiendo la mano con los dedos separados, signo en la película de goce sexual, y cuando Bobby Perú sale, tenemos el desagradable sentimiento de haber asistido y participado, por medio de la proyección de nuestro deseo, en una especie de violación verbal, casi más grave que la real.”²⁶⁹ Esto es lo que Freud llama *fetiché*, un objeto en el que convergen deseos en conflicto: conflicto en Lula porque al mismo tiempo lo desea y no; y conflicto en los espectadores que deseamos ver y no, lo que ocurre en la escena. Recordemos la cita de Breton a Buñuel: ‘el escándalo ya no existe’; entre la multitud de

²⁶⁶ Michael Chion. “Bienvenido a Lynchtown” *op. cit.*, p. 135

²⁶⁷ Aunque de acuerdo a Foster, esta exploración de la parte oscura de lo *unheimlich* está relacionada más con la exploración de Bataille que con la de Breton.

²⁶⁸ Chris Rodley. “Shadow of a Twisted Hand Across My House” *op. cit.*, p. 8

²⁶⁹ Michael Chion. “Cine-sinfonías para Ella” *op. cit.*, p. 197

imágenes turbulentas a las que estamos expuestos diariamente y a las que hemos acostumbrado la vista, resulta complicado crear un escándalo visual pero ¿qué hay de un escándalo psicológico dado por la exploración de lo *unheimlich*?; lo *sinistro* se manifiesta siempre como algo incómodo: “El sexo era un mundo tan misterioso para mí, no podía realmente creer que existía esta fantástica textura de la vida que [...] contiene todos estos diferentes niveles, desde el sexo lujurioso, temeroso y violento hasta el tema realmente espiritual en el otro extremo. Es la llave a algún misterio fantástico de la vida.”²⁷⁰ Lynch trabaja así, de acuerdo a nuestra disertación, el complejo concepto del *amour fou*, lleno de contradicciones y construido de diferentes niveles. Por ello, para Lynch es interesante explorar el precepto completo del amor en la obra artística: “El sexo es una puerta a algo tan poderoso y místico, pero las películas usualmente lo muestran de una manera completamente plana.”²⁷¹

De esta forma, Lynch ensambla en su obra cinematográfica todo el concepto psicoanalítico de lo *unheimlich*, en una exploración visual y temática que roza y coincide con la exploración surrealista. Y aunque Lynch no se reconoce como un surrealista en los términos estrictos de pertenencia a un grupo, entiende muy bien su relación con el movimiento, dada su fascinación por la investigación de estas nociones. Para Lynch: “Si el surrealismo llega de manera natural, del interior de ti mismo, si permaneces ‘inocente’, está bien; un surrealismo buscado o fabricado sería horroroso.”²⁷² No es casualidad que, en *Blue Velvet*, el cineasta haga un acercamiento a unas hormigas, en plena alusión a una imagen de *Un Chien Andalou*. Lynch coincide, además, no sólo con estas investigaciones, sino también con la preocupación del surrealismo (y de los cineastas citados) por un movimiento artístico revolucionario que provoque al espectador a cambiar las condiciones de su realidad: “Que haya más cosas sucediendo de lo que puede ver el ojo es algo emocionante. Digamos que puedes ver algo y piensas que fue otra cosa [...] si, de hecho, fueras capaz de ir allí y ver lo que realmente pasó, sería una decepción para el viaje de tu imaginación. Por ello, pienso que los fragmentos de las cosas son demasiado interesantes. Puedes soñar el resto. Entonces eres un participante.”²⁷³ Esta afirmación de Lynch se aplica en el diseño conceptual de la Instalación Cinemática por medio del arte de la implicación, como se describe en el capítulo final.

Así, Lynch explora y cree también en un espectador activo, capaz de complementar la obra y que, como Tarkovski menciona, es más inteligente de lo que la industria cree: “En Hollywood [...] están haciendo más filmes del tipo tradicional, historias que son entendidas por la gente. Y la historia completa es entendida. Y los ejecutivos se encuentran preocupados si tan siquiera, por un pequeño momento, sucediera algo que no es entendido por todos. No obstante, lo que es tan fantástico es ir

²⁷⁰ “David Lynch” *op. cit.*, (Consulta: 23 de marzo de 2015)

²⁷¹ http://www.azquotes.com/author/9149-David_Lynch (Consulta: 5 de junio de 2016)

²⁷² Michael Chion. “Una película de la que uno no se recupera” *op. cit.*, p. 44

²⁷³ Chris Rodley. “Shadow of a Twisted Hand Across My House” *op. cit.*, p. 26

hacia áreas en donde las cosas son abstractas y las cosas se sienten o se entienden de una manera intuitiva.”²⁷⁴ Las áreas oscuras que propuso estudiar el surrealismo en *La Plataforma de Praga*. En este sentido es elemental volver a Freud y su trabajo *La Interpretación de los Sueños*: “Según este histórico estudio, un sueño es un *jeroglífico*, una narración en imágenes fracturada, un deseo secreto que lucha por expresarse y un censor interno que lucha por reprimirlo. Tal vez [...] este arte [el cine] sitúa al espectador en la posición del intérprete psicoanalítico.”²⁷⁵ El cine, como cualquier arte es susceptible de interpretación y Lynch defiende este hecho: “La vida es muy, muy complicada, y también se le debería permitir a los filmes, serlo.”²⁷⁶ Ya que, aunque la lógica poética, esté llena de meditaciones, Lynch afirma, contiene una historia: “Hay una trama. ¿Cuál sería el objetivo de sólo un montón de cosas? Hay una historia, pero la historia puede contener abstracciones. Creo en la historia. Creo en los personajes. Pero creo en una historia que contiene abstracciones, y una historia que puede ser contada basada en ideas que llegan de una manera no convencional.”²⁷⁷

Recapitulemos que, para los surrealistas, el cine era el medio artístico que más se asemejaba al estado de sueño, desde su forma de narrar, hasta su forma de ser contemplado; lo mismo para Lynch:

Me gusta hacer filmes porque me gusta ir hacia el interior de otro mundo. Me gusta perderme en otro mundo Y filmar para mí es un medio mágico que te hace soñar [...] te permite soñar en la oscuridad. Es algo fantástico, perderse adentro del mundo del filme [...] Todas mis películas son acerca de mundos extraños a los cuales no puedes ir a menos que los construyas y los filmes. Eso es lo que es importante para mí acerca de filmar. Me gusta ir dentro de mundos extraños.²⁷⁸

Retornemos ahora a la ‘superficie’, la forma en la que Lynch nos puede presentar lo *unheimlich*, dado que es sustancial notar este mecanismo de sus cintas que se relaciona con la estructura de la propuesta cinematográfica de este estudio: “Lynch está fascinado por el mundo de la narrativa disruptiva, por lo tanto no siente la obligación de seguir los eventos de una manera lógica o lineal [...] Como en el gran clásico surrealista *Un chien andalou*, Lynch parece frecuentemente usar los principios de disociación racional para el movimiento y el montaje narrativo [...] crea un sentido de lógica de ensueño que caracteriza toda su obra.”²⁷⁹ Esta lógica de ensueño o lógica poética, como nosotros la denominamos, es un ‘juego’ con el espectador que a Lynch le atrae construir en sus tramas y con el cual se siente muy cómodo; y así como el concepto del doble es llevado

²⁷⁴ “David Lynch” *op. cit.*, (Consulta: 10 de abril de 2015)

²⁷⁵ Hal Foster, *et. al.* “La vanguardia vienesa y el psicoanálisis” *Arte desde 1900...* p. 52

²⁷⁶ http://www.azquotes.com/author/9149-David_Lynch (Consulta: 5 de junio de 2016)

²⁷⁷ https://en.wikiquote.org/wiki/David_Lynch (Consulta: 23 de octubre de 2017)

²⁷⁸ David Lynch” *op. cit.*, (Consulta: 21 de marzo de 2015)

²⁷⁹ Graeme Harper, Rob Stone. “The Dark Side of Surrealism” *The Unsilvered Screen. Surrealism on Film*. Wallflower Press, London. p. 129

al extremo en *Mulholland Drive*, también en dicha cinta se lleva al límite esta disrupción en la narrativa, lo que crea la sensación explícita de confusión temporal y espacial, una lógica que se aproxima más al funcionamiento del pensamiento. Este es otro fundamento para nuestra propuesta cinematográfica.

Al mismo tiempo dentro de la forma, para Lynch lo *unheimlich* se representa a través del negro: “El negro tiene profundidad. Es como una pequeña salida; puedes ir dentro de ella, y debido a que continúa siendo oscura, la mente entra en acción y muchas de las cosas que están pasando en tu mente se vuelven manifiestas. Y empiezas a ver a lo que le tienes miedo. Empiezas a ver a lo que amas y se convierte en un sueño.”²⁸⁰ Esto se hace evidente cuando en varias de sus cintas aparecen de repente, en escena, iluminados por una luz directa y rodeados por un fondo negro, personajes casi fantasmales que parecen no tener relación directa con la trama, pero están ahí, presentes pero distantes; reales y *unheimlich*: “El cine existe porque podemos ir y tener experiencias que serían muy peligrosas o *siniestras* para nosotros en la vida real. Podemos entrar en un cuarto y caminar en un sueño [...] La gente dice que mis películas son oscuras. Pero como la luminosidad, la oscuridad proviene de un reflejo del mundo.”²⁸¹ Mantengamos en la memoria esta exposición sobre la forma de lo *unheimlich* para Lynch, debido a que se utiliza como fundamento en el diseño conceptual de la Instalación y el espacio configurado para la misma.

Finalmente, ¿cómo definir a Lynch en relación al surrealismo? A través de sus cintas Lynch hace una crítica de los miedos, represiones y el retorno de lo *siniestro* en la sociedad estadounidense y la humanidad en general; él afirma que los filmes no generan violencia, sólo son el reflejo de la violencia que existe en el mundo y por esa razón sirven para interiorizar el conocimiento y la aprehensión que tenemos del mismo. Estudia estos fenómenos no desde el exterior del mundo, sino desde su propio interior; al igual que los conflictos en Buñuel: “No me siento cómodo con las palabras. Amo las imágenes y amo los sonidos y amo los sentimientos. Me gusta la idea de intuición. Creo que muchas de las cosas en la vida son percibidas de esta manera. Pero tu interiorizas estas cosas; en realidad no salen a la luz. Ciertas cosas se construyen al interior – pequeñas áreas de entendimiento – Siento que vivo en la oscuridad y confusión y estoy tratando, como todos lo hacen, de encontrar alguna clase de sentido a la vida.”²⁸²

En 2017, Lynch declaró a la prensa que no haría más filmes porque la industria cinematográfica no desea financiarlos; *Inland Empire, El Imperio* (2006), David Lynch, se coloca entonces como su último largometraje; no obstante, desde joven, Lynch exploró diversas artes como la pintura y la música y, como todo creador, es probable que su fascinación por el arte en general, como medio de revolucionar la vida, lo lleve a explorar

²⁸⁰ Chris Rodley. “Shadow of a Twisted Hand Across My House” *op. cit.*, p. 20

²⁸¹ “David Lynch” *op. cit.*, (Consulta: 8 de enero de 2018)

²⁸² http://www.azquotes.com/author/9149-David_Lynch (Consulta: 13 de junio de 2016)

múltiples plataformas para exponer su visión crítica del mundo. Como lo mencionó Švankmajer en la conferencia citada: la poesía se da en todos los medios.

2.5 LA VANGUARDIA ABSORBIDA POR LA INDUSTRIA

No se puede negar la agudeza que tiene la industria hollywoodense para absorber nuevas propuestas dentro de sus géneros establecidos. Este hecho se dio casi desde el principio de la cinematografía: Hollywood cooptó cerebros europeos representantes de las primeras vanguardias como Murnau, Eisenstein (quien nunca logró establecer algún acuerdo) o al propio Dalí. Esto puede verse “como un síntoma revelador de un fenómeno más profundo: el dinamismo del sistema hollywoodense para incorporar lo diferente, integrándolo para sus fines, [aunque] sirviéndose también de él como instrumento de renovación y cambio.”²⁸³ Es elemental remarcar, como lo hace Sánchez-Biosca, que este dinamismo de Hollywood significa una difícil coyuntura entre la experimentación y lo establecido; se tiende a ver a su industria como un aparato perfectamente estable y convencional, anclado a formas narrativas clásicas procedentes de la tradición decimonónica, cerrado a influencias externas. Empero, basta una mirada a la evolución, transformaciones y etapas del cine norteamericano para desmentir estas presuposiciones:

Esto pone de manifiesto que no se puede simplificar la comprensión de la industria como un fenómeno aislado, puesto que existe una reflexión sobre la función que tienen la experimentación y la vanguardia como dinamizadores del cine clásico, y cómo Hollywood hizo, y hará, uso de los recursos de vanguardia y cualquier innovación para sus propios propósitos en un proceso de integración de lo radicalmente diferente. Para ejemplificar este proceso de integración de las vanguardias exponemos el siguiente cuadro sustraído de Sánchez-Biosca:

- a) El **expresionismo alemán** se mostró apto, por sus juegos de iluminación y la densidad de sus planos, para generar la batería retórica propia del cine de terror.
- b) El **cine soviético**, en su vertiente de montaje intelectual, pasó a los documentales y noticiarios y sirvió en coyunturas delicadas para incrustar mensajes propagandísticos en el seno de los relatos. cine
- c) El **surrealismo** dejó una impronta indeleble, pues fue de consumo con la boga del psicoanálisis en los años cuarenta y sirvió en el cine para el tratamiento de estados psíquicos perturbados (traumas, sueños, pesadillas), así como para configurar las atmósferas asfixiantes del llamado cine negro.²⁸⁴

La adscripción de los rasgos vanguardistas particulares a los géneros cinematográficos clásicos, está ligada a la colocación en lugares estratégicos de la estructura narrativa, donde son convenientemente integrados y explicados. En nuestro caso particular, hemos visto que el movimiento surrealista permeó parte de la

²⁸³ Vicente Sánchez-Biosca. “La asimilación de la vanguardia por Hollywood” *op. cit.*, p. 139

²⁸⁴ *Ibid.* p.143

cinematografía mundial desde su origen, sobre todo en cuanto a sus características formales: una cantidad considerable de su imaginería fue absorbida por la industria cinematográfica y la publicidad, que diluyeron los temas de investigación del movimiento y su fuerza original de provocación. Como ejemplo significativo de este hecho, citamos la ya mencionada *Spellbound, Recuerda* (1945), Alfred Hitchcock, en la cual Hitchcock pidió explícitamente a su productor trabajar con Dalí para la realización de las secuencias oníricas del filme. El resultado no dejó satisfecho a ninguno de los dos porque los decorados y los trucajes no fueron lo que tenían en mente. Empero, lo revelador, es demostrar cómo se inscribieron secuencias oníricas en un filme de narrativa clásica y que, aunque se tuvo miedo de una incompreensión del filme por parte del público, éste resultó en un éxito comercial:

El carácter vanguardista de estos diseños [los de Dalí] presentaban sin duda un aliciente para el público, pero al propio tiempo entrañaba una dificultad evidente de lectura que el relato debía tutelar de modo didáctico. Para ello se recurrió a una estructura de método catártico en la que convergían resolución de la trama y cura del enfermo: recordar implica curarse, y, además, desde el punto de vista narrativo, significa revelar al espectador el conocimiento de los acontecimientos enigmáticos que motivaron el trauma y que habían sido omitidos en el curso del relato. Esta tutela del relato, usual en el cine de Hollywood, tenía aquí la función de hacer comprensibles aquellas figuraciones concebidas por la imaginería surrealista y ajenas al común de los espectadores americanos.²⁸⁵

Inteligentemente Hitchcock hizo uso de otro recurso como es la música disonante para señalar el acceso a un registro de realidad diferente. Y en la resolución de la cinta se da una interpretación para cada uno de los signos que aparecen en el sueño, cada objeto representa otra cosa sin ambigüedades y la explicación llega para el espectador: "Lo realmente significativo es cómo ha podido construirse un filme impecablemente clásico a partir de una retórica onírica basada en la asociación libre y acudiendo, además, a la figuración de un genuino pintor surrealista."²⁸⁶ Con esta producción vemos como Dalí y el surrealismo en el cine se encuentran tan diametralmente alejados de la propuesta original de *Un chien andalou*. Retomemos la noción de que el cine como cualquier arte es siempre libre en relación a sus propuestas, intereses y ambiciones; pero los principios del surrealismo no pueden encapsularse dentro de la concepción de una industria capitalista, ya que sería una negación de principios quedarse sólo en la forma. Posiblemente las salas cinematográficas del circuito comercial no son el mejor lugar para exhibir una película con las preocupaciones y experimentaciones vanguardistas, de ahí que las propuestas críticas hayan saltado a la institución museística, y encontrado allí sus propias

²⁸⁵ *Ibid.* pp. 154-155

²⁸⁶ *Ibid.* p.158

restricciones, o a los nuevos canales de distribución en línea. Sea como es, o las cuestiones trascendentales del surrealismo se insertan en los géneros cinematográficos clásicos como lo elaboró Buñuel, o se acepta el rechazo por parte de la industria y se busca otra vía como Lynch lo enfrenta en la actualidad.²⁸⁷

Autores como Graeme Harper en *The Unsilvered Screen. Surrealism on film*²⁸⁸, consideran que, en el siglo XXI, siglo de la era digital, el sueño de los surrealistas se encuentra más cerca de su ideal; y es que el surrealismo no puede ahora centrarse sólo en una mirada a la deconstrucción del cine, tal como lo percibió el grupo original. El surrealismo hoy, puede alcanzar al espectador activo a través de la no-linealidad de una computadora, de los diferentes dispositivos tecnológicos a los que se tiene alcance, de las propuestas de instalaciones cinemáticas que, por su parte, son otra manera sugestiva para la liberación de este mundo interno y los demás sentidos del espectador. Establecidos con Buñuel y Lynch, que el conflicto interior y la provocación psicológica, aún son posibles, sólo es cuestión de explorar los medios en que dicha provocación puede alcanzar al espectador activo de la sociedad.

Como se expone en el capítulo siguiente, salir de la sala cinematográfica implica valorar distintos entornos de proyección que van más allá de la pasividad de una sala cinematográfica, sus alcances y limitaciones. La propuesta de este estudio acude al dinamismo de la instalación como medio para valorar la respuesta del espectador ante la narrativa de tipo lógica poética. Se espera que un público expuesto a un fenómeno más completo a nivel sensorial, que el ya de por sí complejo mundo del filme, se disponga a favorecer la proyección de su propia imaginación creadora no sólo en la pantalla sino en el espacio. Esta investigación, en la segunda década del siglo XXI, resulta una mínima exploración de los temas del surrealismo en un contexto distinto, utiliza nuevas y viejas tecnologías para expandir el concepto de cine para generar una propuesta sinestésica²⁸⁹ y reflexionar sobre las implicaciones de la creación de dichos entornos.

²⁸⁷ David Lynch antes de convertirse en cineasta fue pintor y exploró por varios años el concepto de ‘moving-paintings’ o pinturas en movimiento, porque deseaba que los cuadros o partes de ellos se movieran continuamente. Con su declaración de dejar el cine, comentó que podría retomar esa investigación.

²⁸⁸ Vid. Graeme Harper, R. Stone. *The Unsilvered Screen. Surrealism on Film*. Wallflower Press, London. 179pp.

²⁸⁹ Existen realizadores e investigadores visuales alrededor de todo el mundo que se encuentran en la exploración de nuevos encuentros cinematográficos y su percepción sensorial como la Dra. Tereza Stehlikova del Royal College of Arts.

CAPITULO 3



INSTALACIÓN:
ESPACIO
PARA LA
SINESTESIA

Marcel Duchamp 1200 bolsas de carbón
Exposición Internacional del Surrealismo.

París, 1938

CAPÍTULO 3

INSTALACIÓN: ESPACIO PARA LA SINESTESIA

3.1 DISTINTOS ENTORNOS DE PROYECCIÓN

Tal como establecimos, por un lado, las presiones y la absorción de la industria, y por el otro, la propia exploración artística, llevaron a los realizadores audiovisuales a buscar diversos canales de exhibición para sus obras. Como preámbulo podemos señalar que la novedad de dichas propuestas, tiene su origen casi desde los primeros años del cine, cuando los artistas hicieron experimentos sobre la percepción y el mayor alcance del dispositivo para generar un espectáculo multimedia que pudiera ser percibido a través de todos los sentidos, dicha investigación retomó auge en los años sesenta.

Empero, no todos los realizadores han avalado esta experimentación del cine con otras artes y en otros entornos de proyección, Tarkovski, no hizo un experimento sobre las posibilidades del medio cinematográfico, fue un purista del cine creado para proyectarse en una sala cinematográfica, ya que realiza una crítica sobre los alcances de la percepción humana, que evaluaremos en este capítulo:

[U]n cine 'multipantalla' no puede compararse con un acorde [...] o una polifonía, sino más bien con el sonido producido por varias orquestas tocando al mismo tiempo diferentes obras musicales. El único resultado sería el caos; las leyes de la percepción se romperían, y el autor de una película en multipantalla, inevitablemente tendría que enfrentarse al hecho de reducir de algún modo una simultaneidad a una secuencialidad [...] elaborar un complejo sistema de convenciones [...] ¿No sería mejor aceptar de una vez por todas la simple e inevitable convención de que el cine es una sucesión de imágenes y trabajar a partir de eso? Una persona simplemente es incapaz de observar varias acciones al mismo tiempo: esto está más allá de sus capacidades psicofisiológicas.²⁹⁰

Aunque este estudio le debe mucho a Tarkovski y su relación indirecta con el surrealismo, no se encuentra en sintonía con la declaración anterior, es un hecho que una persona es incapaz de observar varias acciones al mismo tiempo, en eso se le concede la razón; sin embargo, el 'único resultado' no sería el caos; en este punto se difiere, puesto que el resultado de un cine multipantalla en el espacio puede ser diverso en un espectador por los efectos de la sinestesia, tal como abordaremos en este capítulo.

3.2 LA IMAGEN CENTRÍFUGA

Existe una consideración que este estudio toma en cuenta para explorar los distintos entornos de proyección para una propuesta audiovisual; que se basa en la investigación inherente al dispositivo mismo y que parte de lo que revisamos en el

²⁹⁰ Andrey Tarkovski. "Tiempo impreso" *op. cit.*, pp. 78-79

capítulo 2 y de lo que representa nuestra materia prima para esta investigación (la propuesta audiovisual). Aunque ya hablamos de la importancia del tiempo en la imagen en movimiento, un elemento esencial de su propia conformación es el espacio. Jost y Gaudreault pusieron énfasis en esto: “La unidad base del relato cinematográfico, la imagen, es un significante eminentemente espacial.”²⁹¹ La imagen en movimiento ofrece constantemente una multiplicidad de datos espaciales al tener la capacidad de simultaneidad de informaciones de distinto ámbito. Para Jost y Gaudreault existen:

- 1) **El espacio de producción de la imagen.** Rodaje. El campo o espacio representado.
- 2) **El espacio de consumo.** Conformado por la superficie física de proyección (pantalla, monitor, etc.) y el espacio del espectador. En el caso del cine la sala de proyección y en el caso de las obras audiovisuales un espacio más diversificado e indeterminado.

Ambos espacios, según ellos, posibilitan una especie de *teletransportación espacial*, llevando el espacio *re-presentado* (en el sentido de hacer presente por segunda vez) al espacio de la sala. El concepto esencial para comprender la configuración espacial en las imágenes es el fuera de campo. En la obra audiovisual, campo es el espacio representado en el interior de los límites del encuadre, lo que se muestra; y el fuera de campo es entonces el espacio externo a los límites del encuadre, el espacio no mostrado. Para Noël Burch, existen seis fuera de campo²⁹²: los cuatro lados del encuadre, el espacio ‘detrás’ del decorado y el espacio enfrente, es decir, el espacio de la cámara al momento de registro que se convierte en el espacio del espectador durante la proyección. Los primeros cinco tipos están de lado del enunciado, pueden volverse imagen presente y pasar a estar en campo. El sexto fuera de campo está de lado de la enunciación, lugar desde donde ‘se muestra’ y desde donde ‘se mira’. El cine llevó a pensar que, si el campo es un fragmento de espacio recortado por una mirada y organizado en función de un punto de vista, no es más que un fragmento de este espacio y por tanto es posible, a partir de la imagen que representa, pensar en el espacio global del que ha sido tomado dicho campo. La imagen fílmica da acceso, potencialmente, a esas partes no vistas del espacio diegético, el espacio metalingüístico o la imagen centrífuga, concepto que apunta Montiel sobre Bazin: “Una de las [...] observaciones de Bazin consistió en afirmar que, a diferencia de la pintura o el teatro, cuya plena representación sucede dentro del marco (esto es, maneja imágenes centrípetas), la imagen cinematográfica muestra siempre el trozo de una realidad que se prolonga (los espectadores saben que se extiende) más allá de los segmentos que la cercan, generando una fértil interacción con lo que está fuera de campo.”²⁹³

²⁹¹ François Jost, A. Gaudreault, *El relato fílmico. Cine y narratología* p. 87, cit por, Lorena Rodríguez Mattalía. “Lo videográfico como medio de creación de imagen en movimiento: caracterización” *Arte videográfico: Inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Editorial de la UPV, Valencia, 2008. p. 71

²⁹² Vid. Noël Burch. *Praxis del cine*, Fundamentos, Madrid, 1986. 192 pp.

²⁹³ Alejandro Montiel. “Los fundadores” *op. cit.*, p. 61

En la imagen fija, el fuera de campo permanece siempre fuera de la vista, es imaginario; en la imagen móvil en cambio, el fuera de campo es siempre susceptible de ser desvelado, ya sea por un re-encuadre móvil o por el encadenamiento con otra imagen: “Se sabe que esta noción [campo], está ligada a la fortísima impresión de realidad producida por la imagen filmica, y que lleva a creer fácilmente en la realidad como espacio profundo, y también a creer que este espacio, como el espacio visible real, no se detiene en los bordes del marco, sino que se prolonga indefinidamente más allá de estos bordes [...] Es la famosa metáfora del marco como *ventana abierta al mundo*.”²⁹⁴

Normalmente en el cine clásico convencional, este sexto fuera de campo es decididamente ignorado, pero los artistas que exploran el dispositivo audiovisual toman este sexto fuera de campo en consideración, ya sea dentro de la misma imagen al hacer evidente que existe, con la interpelación directa al espectador (o como la ruptura de la cuarta pared en teatro); o tomándolo en consideración como un espacio de recepción; es decir, como un espacio espectadorial.

3.2.1 ESPECTADOR Y ESPACIO TEXTUAL

Para Ramón Carmona el espacio textual es el objeto en sí: un libro, un filme, un cuadro, una fotografía, etc., es “un sistema de relaciones articuladas según una cierta lógica que posee un significado ‘codificado’ e históricamente y socialmente objetivable.”²⁹⁵ El texto es en cambio, el resultado del trabajo de recepción llevado a cabo por el espectador, es decir, el resultado de convertir las propuestas, significantes o no, de un espacio textual dado, en sentido concreto, para un lector concreto en una situación concreta. La recepción, como señalamos, es una actividad de creación de sentido; *ergo*, el espectador es un sujeto activo que interactúa con un espacio textual dado: “La obra surgiría del cruce de éste y una lectura concreta definida como un ‘proceso ininterrumpido de producción / transformación’ [...] donde, a partir del significado (objetivable) se produce un sentido que surge cuando alguien accede a un espacio textual (dependiendo [...] de su punto de vista ideológico, emocional, cultural, etc.); es una operación de pequeños o grandes desplazamientos subjetivos.”²⁹⁶ Es importante hacer notar que un espacio textual dado no puede imponer un sentido, pero sí es capaz de marcar los límites de pertinencia que las lecturas concretas pueden seguir o no. El espacio textual según Company y Talens²⁹⁷ se puede diferenciar en tres modalidades:

- a) **Espacio textual totalmente organizado**, fijado y con unos límites claros de principio y fin (el filme, la novela, el cuadro, etc.).

²⁹⁴ Jacques Aumont. “El espacio representado” *La imagen...* p. 232

²⁹⁵ Ramón Carmona, *Cómo se comenta un texto filmico*. Cátedra, Madrid, 1996 p. 66 cit por, Lorena Rodríguez. Mattalía *op. cit.* p.223

²⁹⁶ Lorena Rodríguez Mattalía. “Concepto de enunciación y relación con el espectador” *Arte videográfico: Inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Editorial de la UPV, Valencia, 2008. p. 227

²⁹⁷ Vid. Juan Miguel Company, J. Talens “El espacio textual: tesis sobre la noción de texto”, *Cuadernos de Filología I*, 1, 1980. 223pp.

- b) **Espacio textual abierto.** Propuesta con varias posibilidades de organización y fijación, pero que mantienen un principio y fin (obra de teatro, partitura musical, video-instalación).
- c) **Espacio textual no organizado ni fijado** y que no posee límites claros, pero que sí conlleva la posibilidad de ser transformado en los dos primeros tipos (es el espacio textual naturaleza, la vida cotidiana, el mundo que nos rodea que podemos leerlo como espacio de significado y de sentido).

La sala oscura del cine permite la concentración visual, y las butacas colocan al espectador en un estado de inmovilidad física, lo que hace que el espectador se convierta en pura mirada y que la materialidad de su cuerpo y su presencia física sean borradas, siendo transformado así en una mirada sin cuerpo. Jean-Louis Baudry²⁹⁸ colinda con la noción de que la pantalla equivale a un espejo en el sentido de Lacan, por lo que, el proceso de identificación se rehace en cada filme que el espectador ve, como una fase activa para la construcción del *yo*. Tema esencial del surrealismo: el cine es una especie de *espejo*, como lo comentamos en el capítulo 1, a través de las investigaciones de Mabille. Esta mirada sin cuerpo puede desplazarse metafóricamente por todo el espacio de representación y dominar la diégesis del relato. Cuando hablamos del espacio de consumo, en el dispositivo cinematográfico clásico, que prefiere la invisibilidad del dispositivo, el contracampo construye la diégesis: “El llamado cine clásico o institucional borra las huellas de la enunciación para que parezca que la historia se cuenta sola, pues lo que se quiere es dar más peso al relato como historia que como discurso, narración, o acto enunciativo.”²⁹⁹ Lo que en realidad hace el contracampo es reconstruir siempre un campo ausente, el sexto fuera de campo inherente al espectador. Desde este punto de vista toda imagen es el significante de una ausencia, la de la instancia que la produce y quien la recibe, de acuerdo a Jean-Pierre Oudart³⁰⁰, la figura del espectador se convierte entonces en el *gran ausente*. En términos del cine clásico institucional y su espectador, esta ausencia no significa mucho, el espectador es partícipe de esta construcción e ignora conscientemente su propia ausencia para concebir el filme como una unidad. Oudart llama a este proceso la *sutura*: el procedimiento acordado por la convención que llena la ausencia esencial de la imagen, con la aceptación del contracampo. ¿Qué otra propuesta se puede hacer para suturar el espacio del ausente? Se puede romper con la inmovilidad espectadorial reafirmando la presencia corporal del espectador en la obra; es decir, reconstituir el espacio textual organizado del filme en un espacio textual abierto que brinda otras oportunidades de organización y aprehensión de la experiencia fílmica: utilización del espacio real del espectador como extensión del fuera de campo fílmico. Lo más importante que hay que señalar es que, desde la interpelación directa, se erige una

²⁹⁸ Vid. Jean-Louis Baudry, “Le dispositif”, *Psychanalyse et cinéma, Communications*, n° 23, Editions L’Étoile, París, 1975.

²⁹⁹ Lorena Rodríguez Mattalía *op. cit.*, p. 222

³⁰⁰ Vid. Jean-Pierre Oudart, “La suture”, *Cahiers du Cinéma*, n° 211/212, París, 1969.

transgresión de una prohibición impuesta por el orden canónico cinematográfico para impedir que se muestre lo que debe permanecer oculto. Esta insistencia en la presencia de la cámara y la explicitación del lugar del espectador tienen como resultado la afirmación de lo discursivo sobre lo diegético como estrategia metalingüística donde el dispositivo se designa a sí mismo en un gesto autorreferencial.

Para Casetti, las miradas y palabras dirigidas a la cámara: “revelan lo que habitualmente está escondido [...] imponen una abertura al único espacio irremediamente otro, al único fuera de campo que no puede ser transformado en campo, la sala que hace frente a la pantalla; llegan así a operar un desgarramiento en el tejido de la ficción, por la emergencia de una conciencia metalingüística”³⁰¹ Por consiguiente, al hacer consciente al espectador de este espacio que es el suyo, se busca integrar la realidad a la ficción, en un proceso que estudiaremos en el último capítulo con el diseño y análisis de la propuesta: la simulación. Una vez establecida la relevancia del espacio textual abierto para el espectador, debemos reafirmar el alcance del espacio mismo en el cual transformaremos la inmovilidad física del espectador cinematográfico, en una ‘visita’ con mayor aprehensión sinestésica.

3.3 LA PERCEPCIÓN DEL ESPACIO

Mirar una imagen es entrar en contacto, desde un espacio real que es el de nuestro universo cotidiano, con la superficie de la imagen. La primera función del dispositivo es la de proponer soluciones concretas a la gestión de ese contacto entre el espacio del espectador y el espacio de la imagen, llamado espacio plástico. De acuerdo a Pierre Francastel, en relación con la imagen, el espectador realiza una construcción activa de un espacio imaginario.

[E]l espacio es una ‘categoría fundamental de nuestro entendimiento’ (Kant), aplicada a nuestra experiencia del mundo real. Desde el punto de vista perceptivo, el espacio afecta sobre todo a la percepción visual y a la percepción ‘háptica’ (percepción ligada al tacto y a los movimientos del cuerpo); de esas dos percepciones, es [...] la segunda la que nos da lo esencial de nuestro ‘sentido del espacio’ [...] la vista aprecia siempre el espacio en función de su ocupación por un cuerpo humano móvil [...] La representación del espacio en imágenes planas (pintura, fotografía, cine) no puede evidentemente reproducir más que algunos rasgos de la visión del espacio, en particular, los referentes a la profundidad. Pero [...] el espacio es una categoría más compleja que la representación icónica.³⁰²

La representación icónica del espacio plástico utiliza la perspectiva y la profundidad por medio de los gradientes de luz, colores y texturas en tanto una clausura

³⁰¹ Francesco Casetti, “Les yeux dans les yeux” *El film y su espectador*. Cátedra, Madrid, 1987 p. 79 cit por, Lorena Rodríguez Mattalía. *op. cit.* p. 147

³⁰² Pierre Francastel *cit. por* Jacques Aumont. “El espacio representado” *La imagen...* p. 224

del espacio figurativo, de tal manera que la vista lo comprenda de modo simbólico. En el caso del cine, el registro y la mostración de la realidad son más fáciles de aprehender por el alto grado de iconicidad de los objetos representados. Sin embargo, ni la perspectiva ni siquiera la profundidad son el espacio, y la vista no es el mejor y único órgano encargado de concientizar la información espacial: “[El] sistema visual no tiene órgano especializado en la percepción de las distancias, y la percepción del espacio no será casi nunca [...] únicamente visual. La idea del espacio está fundamentalmente ligada al cuerpo y su desplazamiento; la verticalidad [...] es un dato inmediato de nuestra experiencia, a través de la gravitación [...] El concepto mismo de espacio es [...] de origen táctil y kinésico tanto como visual.”³⁰³

De acuerdo a Aumont, la visión del espacio es una actividad mucho más compleja que la simple ‘toma de fotos’ retiniana. La constancia y la estabilidad perceptivas no pueden explicarse si no se admite que la percepción visual pone en funcionamiento un saber sobre nuestra realidad visible. Es por ello que la percepción del espacio es todo un campo de estudio teórico, ya que, además de los aspectos fisiológicos y perceptivos; la perspectiva, la aprehensión del espacio y su representación en el arte no tienen nada de arbitrario, se explican con referencia al marco social, filosófico, tecnológico, que les dio nacimiento y en el caso de la instalación, el estudio de la aprehensión del espacio, en tanto espacio plástico espectral, es evidentemente determinante.

3.3.1 EL RELATO EN EL ESPACIO

Señalamos que la imagen cinematográfica, además de su esencia temporal, tiene un componente espacial; como nos hace notar Aumont, a través de su lectura de Rudolf Arnheim, el acontecimiento mostrado en una obra de arte, tanto como un acontecimiento experimentado en la realidad, es una unidad fundamental de la percepción que, aunque lo asociemos con duración, no lo percibimos necesaria y exclusivamente en el tiempo.

Existen, dice, ‘acontecimientos en el espacio’, aunque su aprehensión requiere el tiempo [...] la exploración de una gruta, el paseo por un entorno arquitectónico, necesitan tiempo, pero el suceso que resulta de ello es de naturaleza espacial. [...] un acontecimiento tendrá una dimensión espacial, para Arnheim, si su percepción precisa la aprehensión de un conjunto. Por ejemplo, ciertas formas fílmicas insisten más en la espacialidad que en la temporalidad [...] (la memoria para Arnheim, tiene una estructura más espacial que temporal). Inversamente, el espacio es [...] un receptáculo potencial de acontecimientos [...] Es lo que han observado autores de la corriente semiológica: el relato se inscribe tanto en el espacio como en el tiempo.³⁰⁴

De acuerdo a esta observación, la mostración de un relato no se narra sólo en el tiempo, se extrapola a su dimensión espacial y ésta influye en cómo apreciamos el relato.

³⁰³ Jacques Aumont. “De lo visible a lo visual” *La imagen...* p. 38

³⁰⁴ Jacques Aumont. “La significación en la imagen.” *La imagen...* p. 261

Aquí radica parte de la investigación de un cine multipantalla; mientras Tarkovski sólo se limitó a la exhibición en una sala cinematográfica, no se hallan en sus reflexiones dentro de *Esculpir el tiempo*, alguna apreciación del relato en el espacio extrafílmico, espacio donde tiene lugar una propuesta multipantalla.

3.3.1.1 EL ESPACIO EXPOSITIVO

Hablar del espacio expositivo significa concebirlo en varios niveles: en un nivel primario se refiere al espacio físico de un museo, galería, plaza pública, en donde se exhibe el espacio plástico de la obra; por supuesto este espacio puede ser diseñado para albergar la obra o ser un espacio estandarizado. Sin embargo, cuando hablamos del espacio expositivo como obra en sí, es porque hemos decidido inscribir un acontecimiento al interior del mismo. Entonces el contexto físico, se concibe como un lugar de interacción entre emisor y receptor y la manera en que éstos se disponen para construir una situación comunicativa. Parámetros que la instalación introduce, al hacer del espacio expositivo un elemento más de la obra: en este sentido la *re-presentación* del sexto fuera de campo del material audiovisual. Llegamos de esta manera a la construcción de un espacio material concreto, en relación directa con el espacio plástico de la imagen. De acuerdo a Lorena Rodríguez Mattalía el espacio expositivo se hace semántico, al configurarse como un elemento formal de la obra que es señalado, construido, abarcado, creado para y por la obra.

3.3.1.2 LA PUESTA EN ESCENA

Si concebimos entonces el espacio expositivo como espacio para elaborar un relato o acontecimiento, inevitablemente se tiene que comprender como una puesta en escena; este concepto no es desconocido, la escena es una concepción que converge desde la pintura, el teatro y el cine. La palabra es ambigua porque designa un espacio real, el área de actuación donde se desarrolla la acción dramática; desde el punto de vista de las artes figurativas, la escena es la representación del espacio y la simbolización de la acción, esto significa, al mismo tiempo, que no hay representación del espacio sin representación de una ficción. El concepto de escena fue codificado desde el siglo XIX con la ilusión del 'teatro a la italiana'. Directores teatrales, como Artaud, fueron quienes investigaron las posibilidades de 'romper' la escena, el escenario a la italiana, para interrogar al espectador sobre los límites de la diégesis y la realidad: "No obstante, a diferencia del teatro entendido en su sentido más clásico, en el caso de la [video]instalación, la obra no se centra necesariamente en el relato y mostración de una serie de acontecimientos y acciones, sino en incidir sobre la articulación de elementos diversos en una configuración espacial, donde cada elemento que interviene es significante."³⁰⁵ La instalación es, en sí misma, una puesta en escena, y a través de la situación comunicativa que crea, se

³⁰⁵ Lorena Rodríguez Mattalía. "Videoinstalación: Características" *op. cit.*, p. 245

pretende accionar la provocación con el espectador para interrogar la diégesis de los acontecimientos filmicos con la realidad.

3.4 LA INSTALACIÓN. CONTEXTO.

LAS VANGUARDIAS RETOMADAS EN LOS AÑOS SESENTA

Con las consideraciones anteriores podemos hablar propiamente de las características de la instalación como obra artística que introduce considerables nociones para estudiar y diseñar la reconfiguración del espacio real como espacio plástico, práctica propuesta para esta investigación surrealista de cine poesía inserta en la instalación.

Recordemos que la década de los sesenta se caracterizó por el radicalismo político y cultural, por la búsqueda de borrar las fronteras entre arte y vida, fusionar arte y política y sobre todo por el agotamiento de la novedad y de la modernidad misma, convertida en moda, es decir, condenada al cambio por el cambio. El sociólogo Daniel Bell hace una radiografía despiadada de dicho período: “El climaterio se alcanzó hace cincuenta años. La sensibilidad del decenio de 1960 es relevante simplemente como prueba de que la estética de la conmoción y la sensación se había vuelto trivial y tediosa; y en la medida en que se convirtió en la propiedad de la masa cultural, fue un indicio más de las contradicciones culturales del capitalismo.”³⁰⁶ Esta observación se relaciona directamente con el desencanto de Buñuel y Breton, señalados en el capítulo previo, ante los discursos del agotamiento de la provocación y la búsqueda de una nueva ruta. Hay que tener presente que, a principios de los sesenta, los *performances* y los *happenings* que los artistas plásticos realizaron con el fin de promover un arte vivo, irrepetible, marcado por el azar e incluso por intrusiones violentas, irrumpieron en el arte y en el espíritu de los cineastas de la época. La imagen en movimiento tuvo, desde muy temprano, la voluntad de desplegarse en el espacio y multiplicarse para romper con la unicidad de las formas de proyección institucionalizadas. Durante los años 60 y 70, con las experimentaciones en el campo del cine, reseñadas por Gene Youngblood en su *Cinema Expandido*,³⁰⁷ se buscaron acciones de dilatación del medio cinematográfico mediante la

³⁰⁶ Daniel Bell, *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid, 1982, cit por Vicente Sánchez-Biosca. *op. cit.* p. 142

³⁰⁷ Es primordial señalar que el tan sonado libro *Expanded Cinema* de Gene Youngblood (1970), tiene su origen en aportaciones tan pioneras como las de Mary E. Bute, quien en 1936 publicó el ensayo *Visual Music, synchronized in Abstract Films by Expanding Cinema*, que aportó el término *Expanded Cinema*, que sería utilizado por Stan VanDerBeek y Jonas Mekas en 1965 para determinar un nuevo tipo de cine-environment. Es decir, la expansión de la imagen audiovisual en el espacio, a través de un formato profundamente híbrido que puede incluir proyecciones, environments, performance, acciones, participación del público, etc.; incluso manifestaciones que desarrollan conceptos como las creaciones de cine directo, en la que los individuos interpretan su propio papel. “Lo cierto es que a partir de estos años la articulación del cine con las artes plásticas y la música empieza a plantearse de forma sistemática, ya sea por parte de los artistas, ya de los cineastas experimentales, pero igualmente en otros registros industriales o comerciales de cine [...] Stan VanDerBeek hizo fortuna con un término que describía la situación de insuficiencia del espectáculo cinematográfico tradicional y las ansias de abarcar nuevos ámbitos espaciales híbridos: *expanded cinema* [...] ‘todo espectáculo que excede o modifica en algún punto el ritual cinematográfico estrictamente definido como la proyección sobre una pantalla, ante espectadores sentados, de una imagen obtenida por el desfilarse de un bucle de película en proyector’ [...] un anhelo de sacudir los cimientos materiales de un arte independiente, así como un arte confinado a unos espacios preestablecidos: este sentimiento de la insuficiencia de la sala, del

utilización de proyecciones múltiples, creación de ambientes, espectáculos cinéticos, multimedia (mezcla de film, danza, música): “Así, desde un principio, la imagen cinematográfica ha querido crecer y multiplicarse [...] aumentar de tamaño y aunarse con otras. También: ganar relieve, apelar a todos los sentidos, tornarse envolvente.”³⁰⁸ Sin embargo, Giannetti apunta que hay que notar que algunas de estas características están presentes en propuestas artísticas generadas desde los años treinta, como la *Exposition Internationale du Surréalisme*, organizada en 1938 por Duchamp en París, en la cual hubo un montaje escenográfico que incluía el *environment 1200 Bolsas de Carbón*.

La investigación nos lleva más atrás, la hibridación de procesos artísticos lleva realizándose incluso desde principios del siglo XX, con obras que intentan superar los límites del objeto, en la medida en que investigan la integración y expansión de la obra en el espacio o transforman el propio espacio en obra de arte. Además de integrar no sólo distintas disciplinas artísticas sino también materiales naturales y tecnológicos. Hacia 1908, Kandinsky ideó la filmación de su pieza de teatro *Der gelbe Klang* (Sonoridad amarilla), la cual: “Perseguía una obra de arte sintética en la que el color, movimiento y sonido se fusionarían en el espíritu del espectador para formar un fenómeno expresivo singular, del que surgiría un nuevo orden de la experiencia estética [...] el cine era concebido no como algo independiente, sino como un conjunto de potencialidades que, unidas a las artes tradicionales, generarían nuevas formas expresivas.”³⁰⁹

También existe registro del ballet multimediático de Francis Picabia titulado *Relâche*, conformado por *Entr'acte*, *Entreacto*, (1924), René Clair; su apuesta “era reforzar la relación entre arte y vida, poniendo en interacción el teatro y el cine, lo directo y lo diferido, el volumen y la superficie. *Entr'acte* constituía, como su título indica, un fragmento fílmico concebido para la pausa de la representación multimediática que era *Relâche*.”³¹⁰ En 1928, Eisenstein ideó un proyecto titulado *La casa de vidrio*, que proponía la posibilidad de combinar imágenes simultáneas dentro de un cuadro: una casa de vidrio de paredes transparentes, con diversas habitaciones, en donde tienen lugar diversas acciones; en esa época no hubo la tecnología para realizar el proyecto pero lo sustancial fue el cuestionamiento y la reflexión sobre la tecnología en sí, y sus alcances en la percepción del espectador: “por un lado, hacer un buen manejo, cuestionándolo y tratando de explotar todas sus posibilidades; por el otro, tener en cuenta que pioneros como Eisenstein [...] anunciaban, sin tener la tecnología disponible, esa estética que

espectáculo ritual cinematográfico y de la relación que éste entaño con sus espectadores, corre parejo a los fenómenos que las performances y happenings estaban produciendo en las artes desde los años cincuenta.” *vid.* Vicente Sánchez-Biosca. “De la improvisación de Shadows al azar frío de Warhol” *op. cit.*, p. 193. Un caso notorio es *MovieMovie* de Theo Botschuijver, Jeffrey Shaw, Tjebbe van Tijen y Sean Wellesley-Miller de 1967, una muestra de la concepción de *expanded cinema* como forma de cine-acción environment que pone de manifiesto el papel que desempeñan la performance, el audiovisual, la música, el tratamiento del entorno y el arte participativo en el desarrollo de la concepción de lo que se llamará instalación interactiva; *MovieMovie* es una especie de *multimedia event* considerada como una obra cumbre del expanded cinema.

³⁰⁸ Eugeni Bonet, “La instalación como hipermedio” *Media Culture*. L’Angelot Ed., Barcelona, 1995, p. 31

³⁰⁹ Vicente Sánchez-Biosca. “Introducción. La cita entre vanguardias y cinematógrafo” *op. cit.*, p. 31

³¹⁰ Vicente Sánchez-Biosca. “La Edad de Oro en el contexto del surrealismo” *op. cit.*, p. 94

predomina hoy en la realización de mensajes sobre soportes digitales.”³¹¹ Estos ejemplos dan muestra de las experimentaciones realizadas desde principios del siglo XX, para encontrar una polifonía expresiva tecnológica, como el manifiesto futurista propuso.

Un referente temprano de la interrelación entre el arte y la tecnología o el arte y la ciencia es el artista húngaro Lászó Moholy-Nagy, figura central de la Bauhaus, quien propuso el empleo de las herramientas técnicas para lograr una convergencia entre las artes: arquitectura, cine, fotografía, artes plásticas y diseño. Con esta forma original de ocupación del espacio y empleo de nuevas técnicas, Moholy-Nagy sentó las bases del desarrollo de la instalación, con sus implicaciones interdisciplinares y multimediales: “La pregunta del futuro, según Moholy-Nagy, no está relacionada con la opción excluyente entre pintura o cine, sino con la ‘asimilación de la construcción óptica en todos los aspectos posibles hoy día’ [...] La idea central para una interrelación entre las disciplinas es, por consiguiente, la convivencia no excluyente entre las artes, y entre éstas y las técnicas que puedan ser empleadas.”³¹² Distintos grupos como GRAV (París), USCO (Nueva York) y E.A.T. (E.U.A.) investigan desde los años sesenta, la forma en que se puede relacionar el cine, la música, la luz, el audiovisual, las artes plásticas y la participación activa del espectador; es decir, su trabajo de investigación gira en torno a la idea del arte como proceso, al uso de las tecnologías en la producción de obras y al desarrollo de formatos expandidos que se acercan a la instalación y al *environment*.

Debido a esta pluridimensionalidad, tanto artistas como críticos de arte y estudiosos como Giannetti, consideran a la instalación como el arte del *collage* en el espacio; es el resultado de una expansión desde las artes bidimensionales al *assemblage* y de ahí a los *environments*. Esta noción, de la instalación como *collage*, tiene mucho que ver con la operación de creación de sentido a partir de la adición de fragmentos; en suma, es un *collage* multidimensional que nos hace evaluarlo como resultado de una nueva crisis de conciencia vivida en los sesenta, en referencia analógica a la crisis de conciencia de los años veinte que llevaron a las primeras vanguardias, visto en el capítulo 1, a la exploración del *collage* como consecuencia de la fragmentación de la realidad: “De la óptica a la electrónica, de la carpintería a la arquitectura, de lo físico a lo virtual, el arte de la instalación se despliega en una zona vastísima [...] una zona, en definitiva, que constituye todo un reflejo de la pluralidad estética [y de valores] de nuestro tiempo.”³¹³ Este estudio concuerda con la noción de asimilar la instalación como un *collage* multidimensional que puede hablar de la desfragmentación de la realidad.

3.4.1 EL VIDEOARTE Y LAS SEGUNDAS VANGUARDIAS

De la misma manera resulta necesario contextualizar cómo parte de la historia sobre la práctica del video modificó el estatus de la apreciación artística de la imagen en

³¹¹ D. Oubiña. “Sobre Histoire(s) du cinéma y las relaciones entre el cine, el video y el digital” *op. cit.*, p. 78

³¹² Claudia Giannetti “Arte, Ciencia y técnica” *op. cit.*, p. 18

³¹³ Eugeni Bonet, *op. cit.* p. 44

movimiento más allá del cine narrativo clásico, gracias a la contribución de varios artistas que, vinculados a las segundas vanguardias comenzaron a utilizar, a mediados de los años sesenta, principalmente en Estado Unidos, las nuevas tecnologías de la imagen electrónica. La fecha declarada institucionalmente como válida para las prácticas artísticas en el territorio del video es 1965 con la instalación videográfica de Nam June Paik; que coincide con la agitación política propia de esa década, en la que, recordemos, Buñuel se decepcionó del irrealizable proyecto surrealista de cambiar al mundo.

[E]l medio videográfico estuvo muy ligado desde el principio a estas tendencias político-culturales ya que rápidamente fue visto como una posible herramienta cultural para influir en la sociedad, dada su versatilidad, su facilidad de manejo, su bajo coste y, sobre todo, dado el conocimiento del poder de las imágenes en una sociedad donde la televisión era ya un centro neurálgico. Se convirtió así en el vehículo de la cultura *underground* y en un medio alternativo de información, utilizado por colectivos para vehicular una lucha política que reivindicaba la capacidad de colectivos no institucionales de crear sus propias imágenes y sus propias visiones de lo social, es decir, por una democratización del sistema televisual hegemonizado por grandes empresas mediáticas que no dejaban lugar a otros discursos ni al establecimiento de un diálogo social efectivo.³¹⁴

Es decir, el video y su incorporación al arte no se produjo como un hecho aislado, fue visto como un medio político-cultural de una época donde se quería unir la vanguardia ideológica con la vanguardia estética. Es curioso encontrar la correlación entre los mismos motivos de las primeras vanguardias (el espíritu de ruptura, impugnación de códigos y experimentación) y su acercamiento al cine como nueva tecnología y la explosión de las segundas vanguardias nuevamente entrelazadas con las probabilidades que la tecnología, ahora del video electrónico, proporcionaba. Dentro de este marco, el grupo Fluxus, fue quien definió la relación contestataria a los rituales del arte y sus instituciones, en una clara relación con los postulados de Artaud; Anne-Marie Duguet apunta: “Es la separación entre el arte y la vida lo que se intenta superar. No objetos, sino eventos que proponen otras relaciones con el público.”³¹⁵ Ya no hay pieza única u objeto de arte, cuestión que el cine y el video, de acuerdo a las observaciones de Walter Benjamin sobre la reproductibilidad de la obra artística, ponen a reflexión, y aunque los circuitos de difusión del videoarte no son, en principio, ni las salas de cine ni la televisión comercial, su consolidación en los museos se da en los 80 cuando se clasifica la video-instalación como obra de arte; si bien propiamente ocupa su lugar en la

³¹⁴ Lorena Rodríguez Mattalía. “Contextualización del video de los años 60/70” *op. cit.*, p. 30

³¹⁵ Anne-Marie Duguet, *Vidéo, Communications no 48*. Paris, 1988, pp. 221-222, *cit por* Lorena Rodríguez Mattalía, *op. cit.* p. 33

institución museística a nivel internacional hasta los 90.³¹⁶ Y es que la videoinstalación se ajustaba sin problemas a las exigencias de los espacios expositivos museísticos:

[S]i el soporte audiovisual plantea el problema de cómo exhibirlo en espacios no preparados para su exposición (ausencia de lugares dónde sentarse para poder ver cómodamente obras que exigen un tiempo determinado de recepción, espacios iluminados, continuo tránsito de gente, ruido) la inclusión del material audiovisual en una configuración espacial que implica el propio espacio expositivo en la recepción de la obra tiene una serie de características que proponen soluciones a estos problemas.³¹⁷

Hay que tomar en consideración la crítica del artista Allan Kaprow³¹⁸ de 1974, que se contrapuso al entusiasmo de Youngblood. En primer lugar, no considera muy 'experimental' el videoarte porque para él sólo es un continuismo de las investigaciones iniciadas desde las vanguardias. Segundo, la idea de arte experimental para Kaprow, es la de una práctica que rompa con los conceptos tradicionales de arte e impugne los valores de la institución artística, el video fue rápidamente adoptado por la misma institución. Para el artista, remarca Mattalía, la videoinstalación tiene un elemento clave que sí deja entrever un asomo de experimentación en el arte: estas manifestaciones focalizan su interés sobre el proceso de creación y sobre la experiencia del público, más que sólo un objeto que se graba como un producto para ser visto posteriormente. Sin embargo, no deja de ser decepcionante, debido a que:

En primer lugar, por mucho que intenten plantear nuevas formas de relación con el público, en el contexto de museos y galerías tienden a provocar respuestas estereotipadas [...] los espectadores, obligados a participar en dichas obras sin más orientación, adoptan generalmente actitudes convencionales, forzadas, y poco reflexivas, pues el contexto institucional impone sus reglas internas fuertemente arraigadas [...] En segundo lugar [...] las obras centradas en un avance tecnológico, tienen tendencia a confiar demasiado en la atracción que las nuevas máquinas producen.³¹⁹

Esto significa para Kaprow que, el museo y la galería, con su pretendida neutralidad y silencio respetuosos, provocan una participación superficial, donde 'participación' se convierte en fascinación por la técnica y falta de reflexión y espíritu crítico. Bajo esta óptica se tomó la decisión de realizar el primer ensayo de nuestra propuesta *in situ*, como se indica en el capítulo 4.

³¹⁶ Fue determinante el papel de Bill Viola en este sentido con sus cinco videoinstalaciones en la Bienal de Venecia en 1995.

³¹⁷ Lorena Rodríguez Mattalía "Polémicas en torno a la institucionalización de las prácticas videográficas" *op.cit.* pp. 113-114

³¹⁸ Vid. Allan Kaprow. "Video Art: Old Wine New Bottle", *Artforum*, Nueva York, 1974 cit por Lorena Rodríguez Mattalía, *op. cit.*, p. 119

³¹⁹ Lorena Rodríguez Mattalía, *op. cit.*, p. 123

3.4.2 EL DISPOSITIVO DE LA INSTALACIÓN

Definir el término instalación es difícil, de acuerdo a Eugeni Bonet en *La instalación como hipermedio*, el término instalación admite difícilmente una definición unívoca. Tampoco se puede admitir, como señalamos, una fecha exacta de nacimiento, ya que, mientras unos estudiosos marcan sus orígenes en los trípticos renacentistas, otros mencionan que su origen se dio con los *happenings* y *environments* del grupo Fluxus en los 50. Empero, hay quienes se remiten a las primeras vanguardias como el momento histórico en el que se tomó una decisión consciente de intervenir el espacio expositivo. Mattalía define el término instalación como:

[U]na organización en un espacio expositivo de elementos diversos (objetuales y/o audiovisuales), para ser recibidos por parte del público como una obra artística unitaria, incluyendo el espacio en la experiencia estética [...] No hay que olvidar por tanto la capacidad de la instalación de mezclar elementos, técnicas y disciplinas, en un movimiento de carácter ecléctico donde su flexibilidad formal le permite incluir todos los materiales posibles, visuales, auditivos e incluso táctiles. De esta forma, una instalación puede ser puramente objetual, o incluir también imagen en movimiento, en lo que ha venido a denominarse videoinstalación – además de, en los últimos años, adoptar la posibilidad de la interactividad con el público, impulsada por la tecnologías digitales.³²⁰

En líneas generales Giannetti establece por su parte que las instalaciones pueden caracterizarse por los siguientes rasgos:

- a) La práctica interdisciplinar e híbrida congénita.
- b) La ruptura con la forma cerrada del objeto.
- c) El énfasis en las ideas de *site-specificity* y de intervención.
- d) La investigación de la relación entre contexto (espacio, arquitectura, ambiente, entorno), tiempo (duración) y partes componentes de la obra.
- e) La multiplicidad e interrelación de elementos (*expanded collage*).
- f) La preocupación por el papel que desempeña el receptor.
- g) El protagonismo de la noción de proceso (contrapuesto a la obra acabada).
- h) La comprensión de la obra como espacio social, público.
- i) La potenciación de la polisensorialidad de las obras.

La principal característica de la instalación es establecer una relación con el espacio o entorno que ocupa, sea el espacio dado, sea un espacio creado o definido especialmente para la misma. Otras características son la importancia del factor tiempo, que tanto puede estar presente en la propia obra, como relacionado con la idea de recorrido efectuado por el visitante; la interdependencia de diversos elementos y su frecuente carácter

³²⁰ Lorena Rodríguez Mattalía. “Definición de instalación y videoinstalación” *op. cit.*, p. 237

multidisciplinar; y la idea de *puesta en escena*, que puede ser aplicada a menudo a diferentes tipologías y pone de manifiesto la reflexión sobre la realidad. Tiene, además, un carácter transitorio o efímero, lo que significa que la instalación normalmente no está planteada como obra permanente, sino que es adaptable a cada espacio, de aquí la noción de entender la instalación no como obra única y acabada, sino como proceso de creación y proceso comunicativo.

Los nuevos sistemas electrónicos posibilitan el desarrollo de una tendencia de investigación e interrelación entre cuerpo y mente, entre mundo exterior e interior, poniendo énfasis en la participación del observador y en su integración en la obra. En este contexto apreciamos [...] una nueva dimensión perceptiva de la imagen digital que subraya el proceso de desmaterialización, como un afán de manejar el espacio y el tiempo. El espacio como lugar de escenificación y simulación, actúa como soporte mismo de la instalación, como parte de sus sintaxis y elemento de integración.³²¹

Por su parte, Carlota Álvarez Basso afirma que la instalación necesita del contexto institucional para existir y difícilmente puede darse fuera de galerías o museos: “por su carácter tridimensional, que hace de ella el soporte más adecuado al museo entre los formatos de imagen en movimiento, y por sus necesidades económicas, técnicas y espaciales que, muy a menudo, exigen el apoyo logístico de las instituciones del arte, en su producción y montaje.”³²² Sin duda, el apoyo institucional privado o público asiste en la realización de instalaciones de gran envergadura; empero, como demuestra el ensayo práctico que se llevó a cabo durante esta investigación, es posible realizar una instalación cinemática fuera de las galerías o instituciones museísticas; puesto que el espacio expositivo lo determina la propuesta misma, lo cual produce un cambio en el espectador:

La instalación es, por excelencia, un arte de la metáfora. El despliegue en el espacio de sus diversos elementos – objetos, imágenes, sonido, textos, etc.- cumple a menudo un papel asociativo más o menos obvio: construye una escena, un decorado, una escenografía que quiere ser habitada y vagabundeada por el espectador [...] Más aún, el espectador se convierte en habitante de este escenario vacío; acaso no en actor, propiamente dicho, pero sí en algo más que un figurante.³²³

Por consiguiente, el dispositivo de la instalación nos brinda un escenario que puede ser habitado y descubierto, lo que nos recuerda a la práctica del *flâneur* retomada por los surrealistas como un hecho artístico; desde los recorridos de Breton por las distintas salas del cinematógrafo, hasta los paseos por las calles de París.

³²¹ Claudia Giannetti “Estética y Contexto comunicativo” *op. cit.*, p. 82

³²² Carlota Álvarez Basso, “Introducción: Videoinstalaciones.” *Bienal de la Imagen en Movimiento '92. Visionarios españoles*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Ministerio de Cultura. Madrid, 1993. pp. 72-73, *cit por*, L. R. Mattalía, *op. cit.* p. 244

³²³ Eugeni Bonet, *op. cit.*, pp. 27-29

Duguet señala además que la [video]instalación sigue de alguna manera la estela de las experimentaciones del teatro en los años 60, que se reivindicaba como un arte de cruce de disciplinas, un arte del tiempo y del espacio que debía ser explorado rompiendo el esquema a la italiana (clara separación entre escena y público), multiplicando las escenas e interpelando al público; tendencia cuyo origen se encuentra en las propuestas de Brecht en los años 30 [...] La [video]instalación practica justamente una fusión de ambos espacios –escena y público– permitiendo a los espectadores recorrer dicha escena y pudiendo así ser concebidos como los sujetos de la acción.³²⁴

Dicha experimentación es la base para proponer al espectador de nuestra pieza, un recorrido dentro del espacio; para el cual podemos tomar en cuenta las consideraciones pertinentes sobre el tamaño, la percepción figura- fondo y el factor tiempo que se añaden en el proceso perceptivo de la pieza.

3.4.2.1 SOBRE EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES EN EL DISPOSITIVO

Debemos tomar en consideración que la reproducción de la imagen en libros, diapositivas o la propia televisión, neutralizan la gama de las dimensiones concebidas para cada imagen; con ello nos habituamos a la idea de que todas las imágenes tienen una dimensión media, en consecuencia, nos relacionamos espacialmente con ellas con una idea preconcebida de distancias medias. Sin embargo, es esencial adquirir la conciencia de que toda imagen ha sido producida para situarse en un entorno que determina su visión, y sus dimensiones son concebidas para inducir también sensaciones distintas en la apreciación del espectador. ¿Por qué proyectar una obra audiovisual en un muro, televisión, celular o tableta? Esta es otra de las consecuencias de la era de la reproductibilidad técnica, en la que las imágenes se reproducen en masa con medidas estandarizadas por medios estandarizados, lo que resta el impacto concebido por y para la obra y deja de lado las consecuencias físicas y psicológicas que el tamaño de la imagen representada puede tener sobre su espectador.³²⁵

En la imagen en movimiento, apunta Panofsky³²⁶, el primer plano transforma el sentido de la distancia, conduce al espectador a una proximidad psíquica, a una intimidad total que además materializa la metáfora de la visión háptica (táctil-tacto visual, objetos de cerca); en contraste con los planos abiertos que valoran la visión óptica (visión de lejos). Con base en este apunte, debemos tomar en cuenta que el tamaño de la imagen está entre los elementos fundamentales que determinan y precisan la relación

³²⁴ Lorena Rodríguez Mattalía. "Videoinstalación: Características" *op. cit.*, p. 246

³²⁵ Una consideración sobre este tema en la actualidad, se da sobre las diferencias entre la proyección de imágenes en movimiento en diversos dispositivos; por ejemplo, del cine al celular; no sólo se perturban las referencias espaciales del espectador, sino que, en palabras de Aumont, el pequeño tamaño de ciertas imágenes permite entablar con la imagen una relación de proximidad tal, que se convierte en posesión y fetichización, es una buena reflexión sobre las imágenes y videos que cargamos en nuestros celulares y cómo cambia la relación con la imagen proyectada en gran formato, contra la vista en un dispositivo personal.

³²⁶ Vid. Erwin Panofsky. *La perspectiva como forma simbólica*. Ed. Tusquets, Barcelona, 1973, 169pp.

que el espectador va a poder establecer entre su propio espacio y el espacio plástico de la obra. La relación espacial del espectador con la imagen es primordial, sobre todo para el diseño de una instalación, en la cual se toman en consideración las diferentes fuerzas que el tamaño de la imagen y en este caso, de los objetos propios de la instalación, ejercen sobre la percepción y emociones del visitante.

3.4.2.2 LA PERCEPCIÓN FIGURA-FONDO EN LA INSTALACIÓN

Aumont indica sobre la percepción de la figura/fondo de acuerdo a la *Gestalttheorie* que dicha separación es una propiedad organizadora (espontánea) del sistema visual: toda forma sería percibida en su entorno, en su contexto, y la relación figura/fondo sería la estructura abstracta de esa relación de contextualización. Por su parte, la teoría analítica aporta que, al no ser un proceso primario del sistema visual (como la exploración visual o la visión periférica), la separación figura/fondo necesita un tiempo, es decir, su focalización no es inmediata. Esto se hace más evidente en el caso de la instalación: cuando el visitante explora el espacio, las relaciones figura/fondo se encuentran en constante variación, de acuerdo a la contextualización dada.

3.4.2.3 EL FACTOR TIEMPO

Además de la dimensión espacial de la instalación, el tiempo también se convierte en una dimensión esencial para su concepción y la relación con el espectador, debido a que la visión, como señalamos, es afectada, a su vez, por los factores temporales, considerablemente porque la percepción no es un proceso instantáneo, algunos estadios de la percepción son rápidos y otros lentos, el tratamiento de la información se hace siempre en el tiempo. Esto nos hace considerar el tiempo del espectador como objeto de análisis, el cual, no es un tiempo objetivo, sino una experiencia temporal subjetiva que de acuerdo a la psicología tradicional distingue los siguientes modos:

- a) **El sentido del presente.** Fundado en la memoria inmediata. No existe como un punto en el tiempo, sino siempre como una pequeña duración del orden de unos segundos referente a funciones biopsicológicas.
- b) **El sentido de la duración.** Es lo que se entiende normalmente por tiempo. La duración se “siente” con la ayuda de la memoria a largo plazo, una especie de combinación entre la duración objetiva que fluye, los cambios que afectan a nuestros perceptos durante ese tiempo, y la intensidad psicológica con la que registramos una y otros.
- c) **El sentido del futuro.** Ligado a las expectativas que puedan tenerse; determinado de manera más directamente social que los dos precedentes. Enlazado con la definición y la medida más o menos precisas del paso del tiempo objetivo. En cuanto a la interpretación personal tiene que ver con la sincronía y asincronía.
- d) **La noción de acontecimiento.** El sentido del tiempo no fluye de la duración objetiva de los fenómenos, sino de cambios en nuestra

sensación de tiempo que resultan del proceso permanente de interpretación que operamos. El tiempo se concibe siempre como una especie de representación más o menos abstracta de contenidos. Es decir, el tiempo no contiene los acontecimientos, está hecho de los acontecimientos mismos en la medida en que éstos son aprehendidos.

- e) **El tiempo representado.** La imagen temporalizada, como el cine, da una ilusión temporal convincente, aunque es un tiempo reelaborado en el sentido de la expresividad que cuenta con medios de simbolización del tiempo propios de su técnica; por su parte las imágenes no temporalizadas, como la pintura y la fotografía, contienen un tiempo representado que está congelado. Otras artes como el teatro, es la que imita más de cerca la experiencia temporal normal, de forma convencional, ya que los sucesos se dilatan o contraen según a las necesidades escénicas.

Por esta experiencia temporal, se decidió incluir un performance, en la propuesta de instalación, cuyas características se detallan en el diseño de la propuesta explicado en el último capítulo.

3.4.3 EL DISPOSITIVO DE LA INSTALACIÓN CINEMÁTICA

La instalación cinemática³²⁷ supone una manera de reconfigurar el tiempo y el espacio que propone cuestiones novedosas respecto al modelo cinematográfico y televisivo; por el hecho de incluir en la experiencia de la obra, además del espacio-tiempo puesto en juego por la imagen en movimiento, el espacio expositivo y el tiempo de recepción. El término designa instalaciones en las cuales la imagen audiovisual capta la atención del espectador, constituyéndose en el centro de la articulación de los demás elementos: “Es una propuesta artística que coloca la imagen video en el centro de un dispositivo que transforma el espacio donde actúa. Podemos entender así esta práctica como la puesta en situación de la imagen junto con otros componentes: elementos técnicos (cámara, monitor, video proyector, etc.) además de otros objetos, espacio

³²⁷ El término videoinstalación es el más difundido para nombrar la unión de imagen móvil y espacio expositivo dado los orígenes de esta práctica que ligaron el uso del video como arte a las instituciones museísticas. También se utiliza en su sentido etimológico, el término ‘video’ que en latín significa ‘yo veo’. Sin embargo, de acuerdo a Mattalía, y a las consideraciones propias de esta investigación, el término apunta también a una especificidad de un soporte antiguo y dada la era digital y la disolución de la materialidad de los registros de la imagen, Mattalía propone el término *Instalación de imagen en movimiento* o *imagen cinética en el espacio expositivo*; como propuesta de esta investigación proponemos el término *Instalación cinemática*, dado el trabajo específico con la imagen en movimiento, que se ocupa al mismo tiempo, por la configuración cinematográfica junto con el espacio de representación, por esta razón se utiliza la palabra *cinemática*, que proviene del griego *kineema*, y significa movimiento, además es la rama de la física que se ocupa del estudio de los cuerpos en movimiento en el espacio, así como de su trayectoria en el tiempo. Pérez Ornia declara tomar como punto de partida la tesis de Youngblood que defiende la expansión del cine en los nuevos soportes como el video o el ordenador, de forma que toda imagen en movimiento sería una *imagen cinemática*: “Los soportes se acercan, convergen y se fusionan. Ya no es cuestión de teorizar y enfatizar las diferencias, las propiedades ‘específicas’ de cada medio o soporte, sino de acentuar los rasgos de esa imagen ‘cinemática’...” *vid.* José Ramón Pérez Ornia “Entre soportes.” *Bienal de la imagen en movimiento '90*. Madrid, 1990. p. 14 *cit por*, L. R. Mattalía *op. cit.* p. 56

expositivo y arquitectónico que lo conforma, entre otros.”³²⁸ Por esta razón, la instalación cinemática configura un espacio de transformación de las condiciones de enunciación de la imagen: al importarse el modelo del cine al contexto expositivo del arte contemporáneo, cambia el marco enunciativo y el contexto de difusión de la imagen en movimiento. Por lo cual para Vicente Ortiz³²⁹ la instalación cinemática se compone de dos dispositivos y cinco elementos significantes:

- 1) **El dispositivo video.** La imagen electrónica y el sistema técnico que la hace posible.
- 2) **El dispositivo escénico.** Incluye el espacio expositivo y la presencia de otros objetos.
- 3) **Elementos significantes:** (a) Imagen electrónica (b) Espacio expositivo (c) Monitores y/o pantallas (d) Otros objetos (e) Espectador.

Hay que hacer hincapié en el hecho de que una obra audiovisual proyectada en una pantalla, en el muro de un museo o reproducida en un televisor no exige del espectador un desplazamiento por el espacio, no incluye una experiencia del espacio en su recepción, al menos de forma intencionada. En cambio, una instalación cinemática sí prevé, desde su diseño, mediante la puesta en escena, la movilidad del espectador, haciendo de sus desplazamientos uno de los elementos que ésta pone en juego. La movilidad del espectador por el sexto fuera de campo para hacer del ‘gran ausente’ un espectador presente, una sutura activa.

Varios autores coinciden en señalar la dimensión escenográfica de la videoinstalación, pues coincide con el arte escénico en que ambos organizan una serie de elementos (y actores) en el espacio, conformando una obra que se recibe en el tiempo y que ofrece al público, en cierta manera, una experiencia. Por ello Delorme define la videoinstalación como ‘puesta en escena de la imagen’, en el sentido en que ésta es espacializada, presentada en relación estrecha al espacio de exhibición.³³⁰

Dentro de las tipologías de la instalación cinemática se distinguen dos tipos: las instalaciones llamadas multicanal y multimonitor; la primera emplea diferentes cintas, es decir, diversos audiovisuales; la segunda emplea el mismo audiovisual, pero en diferentes pantallas. Este tipo de instalación suele referirse a la noción de tiempo; la idea de continuidad espacial y conceptual entre las múltiples imágenes distribuidas en los diversos monitores; la relación entre realidad y simulación, entre elementos reales e

³²⁸ Françoise Parfait, “La vidéo au risque de l’exposition” *Art vidéo. Commentaires*. Presses Universitaires de Namur, Bélgica, 2004. pp. 27-33 cit por Lorena Rodríguez Mattalía, *op. cit.* p. 243

³²⁹ Vid. Vicente Ortiz Sausor. *Una propuesta escultórica : Videoinstalación y videoescultura. Un análisis estructural de la videoinstalación y cuatro ejercicios experimentales*. Tesis doctoral dirigida por Emilio Martínez Arroyo, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 2001, 298pp.

³³⁰ Lorena Rodríguez Mattalía. “Videoinstalación: Características” *op. cit.*, p. 245

imágenes electrónicas. La utilización de la imagen de video como simulacro de realidad es asimismo una parte fundamental de la estética de la instalación multimonitor, este es el caso de nuestro primer modelo de instalación cinematográfica. Un último tecnicismo, a diferencia del monitor y la pantalla, los videoproyectores pueden estar totalmente ocultos a la mirada del público o pueden ser expuestos como un objeto más, en un gesto autorreferencial de mostración del sistema técnico. Mattalía indica:

Para Duguet la videoinstalación como dispositivo es un sistema de relaciones donde, por un lado, cada espectador tiene una experiencia físicamente distinta de la obra, pues reinventa sus propios recorridos en esa deriva a lo *flâneur* [...] Por otro lado, permite además la puesta en escena de la representación misma ya que es capaz, como dispositivo autorreferencial, de mostrar la mirada a la vez que lo visible [...] en la videoinstalación se exhiben todos estos elementos constituyentes de la representación, se los reorganiza, desplaza, disocia, rompiendo con la construcción tradicional del punto de vista [...] Las modalidades de representación tradicionales son tergiversadas trabajando con oposiciones como ver/ser visto, interior/exterior, privado/público, presencia/ausencia, presente/pasado; en un mecanismo cuyo principal efecto es el de reafirmar el acto de recepción [...] o en palabras de Duguet, haciendo ver la mirada.³³¹

Lo verdaderamente interesante es analizar las relaciones que se establecen entre la imagen en movimiento, el espacio expositivo y el espectador, más que estudiarlos separadamente. Una consideración a destacar es que la instalación es en sí, una obra efímera como obra expuesta: existe físicamente sólo el tiempo que dura su exposición; lo que perdura es el proyecto en papel, como en este caso el plano, el esquema, las indicaciones y la fundamentación del espacio. La obra existe como espacio textual en su diseño y como texto en el momento de su ejecución.

Por consiguiente, para analizar una instalación cinematográfica es necesaria una visión transversal, una interdisciplinariedad que interpela a numerosas áreas del saber. Desde los conceptos de la narratología hasta la semiótica; de esta manera se puede comprender una obra de este tipo más allá de comentarios impresionistas, juicios de valor o valoraciones poéticas poco fundamentadas. La propuesta que se presenta en el capítulo final diseña una obra desde el análisis transversal de sus componentes (espacio textual) para llevar a cabo su síntesis (texto- ejecución). Para emprender este diseño, partimos del primer contacto del espectador con la instalación, esto es, la visión la cual, indica Aumont, es una actividad compleja que no es posible separar de la intelección, la cognición, la memoria y el deseo, la visión tiene lugar en un contexto múltiple. Además, las grandes categorías de nuestra concepción de la realidad van más allá de la pura visión de las imágenes, entran en juego la percepción del espacio y el tiempo, por ello se

³³¹ *Ibid.*, pp. 257-258

propone que el diseño de la instalación cinemática sea entendido como un dispositivo múltiple: cinematográfico + instalación. Para empezar, el dispositivo cinematográfico, según el análisis de Aumont sobre Baudry:

[D]etermina un estado regresivo artificial, acompañando de lo que él llama ‘una relación envolvente con la realidad’ (ausencia de delimitación del cuerpo, que parece fundirse con el mundo diegético, con la imagen): ‘El aparato de simulación consiste [...] en transformar una percepción casi en una alucinación, dotada de un efecto de realidad no comparable con el que aporta la simple percepción.’ Baudry pone [...] el acento en la parte nostálgica propia de este dispositivo y que especifica en varias direcciones: regresión narcisista, asimilación al ensueño, pero también retorno a un pasado mítico, en este caso el mito platónico de la caverna.³³²

Es necesario entender que la idea fundamental de un dispositivo es relacionar la imagen, su modo de producción, su modo de consumo y comprender que la técnica de producción de las imágenes repercute necesariamente en la apropiación de éstas por parte de su espectador en un cierto contexto simbólico-social. En la frontera entre lo subjetivo y lo social, se encuentran los efectos ideológicos del dispositivo, Aumont señala que, en las obras de arte, la ideología no se transmite solamente en el plano de los contenidos, sino desde el plano formal y desde el plano técnico.

[L]a función ideológica del cine consiste en constituir en sujeto a un individuo situándolo imaginariamente en un lugar central [...] Tal dispositivo está enteramente centrado en el ver: el espectador es un ‘omnividente’, es decir, a la vez omnividente y sin hacer otra cosa que ver, y en esta restricción al ver – que es más a un ver constantemente recentrado por la óptica perspectivista [...] producido según el modo de una continuidad ilusoria – se representan los efectos ideológicos [...] el cine [...] a causa de la fuerte impresión de realidad que desprende [es considerado] el vector privilegiado de una ideología ‘de lo visible’ [...] ³³³

Es por ello, que el dispositivo cinematográfico se extrapola al dispositivo instalación que propone un nuevo contexto para trastocar el efecto ideológico del sujeto centrado y omnividente propuesto desde el Renacimiento. La trayectoria en el espacio del dispositivo instalación, expone Mattalía, rompe con la imagen centrada. Tras la percepción visual, se espera que el dispositivo instalación atienda a la percepción espacial, temporal, táctil y olfativa, de manera yuxtapuesta. Hay que hacer hincapié en dos hechos: el primero, como apuntó Mabilie en sus reflexiones sobre el espejo, que todos los sentidos juegan un rol particular en la conquista del conocimiento, de aquí que la propuesta de instalación sea entendida como tal, y el segundo, que todo el tratamiento

³³² Jacques Aumont. “Dispositivo, técnica e ideología” *La imagen...* p. 199

³³³ *Ibid.* p. 201

de la información que percibimos a través de los sentidos, es computado por los procesos cerebrales, y, de acuerdo al planteamiento de Giannetti, estos procesos se acercan a los modelos informáticos. Por ende, entendemos la instalación cinemática como un dispositivo que reúne y expone un comportamiento similar al de los procesos mentales, *ergo*, al de los modelos informáticos.

3.4.3.1 LA HIPERTEXTUALIDAD COMO FORMA DEL DISPOSITIVO. CONTEXTO

En 1981 Theodor Nelson definió en *Literary Machines*³³⁴, el *hipertexto*³³⁵, como una escritura no secuencial, un texto que se bifurca y permite que el lector elija. Nelson expandió esta noción al concepto de *hipermedia*, que engloba diferentes medios (video, fotografía, computadora, etc.) y varios tipos de información como imágenes fijas y en movimiento, textos, música, etc. El principal rasgo de la forma hipertextual consiste en la ramificación del texto y en la posibilidad de interrumpir la secuencia y saltar a otro nivel. Los diferentes niveles de información textual y gráfica no suelen estar ordenados por categorías jerárquicas, sino que, a través de los enlaces, conforman la estructura discontinua de la obra como una red de conexiones.

Cualesquiera de las nociones convencionales aplicables a las creaciones analógicas, como las de centralidad del discurso, conclusión, final u obra acabada, no corresponden con la nueva perspectiva hipertextual, ya que el sistema digital permite recurrir frecuentemente a principios indefinidos, finales múltiples o conclusiones parciales [...] El tipo de desplazamiento que el lector /usuario/ interactor debe realizar a través del hipertexto para acceder a los varios niveles de información confiere a la obra un carácter espacial, temporal y dinámico. [...] Las variaciones del tiempo de lectura y del tipo de trayecto elegido dentro de la constelación textual significan igualmente variaciones del hilo narrativo [...] Esta construcción anti-jerárquica, contingente y no-lineal está en la base de lo que se denomina pensamiento poslogocéntrico o nómada [...] De lo que se desprende que una parte fundamental de la significación de la obra recae en el dinamismo, la flexibilidad y la navegación que propone, y no exclusivamente en su contenido.³³⁶

³³⁴ *Vid.* Theodor Nelson, *Literary Machines*. Swarthmore, Pa., publicado por el autor, 1981

³³⁵ Sorprende que el ensayo de Vannevar Bush, *As We May Think*, considerado la primera fuente sobre la idea de una nueva forma de plantear el acceso a la información de modo no-lineal, fuera editado en los años 40, y haya permanecido públicamente olvidado hasta mediados de la década de los 80. El proyecto de Bush consistía en crear un sistema denominado *Memex* que funcionase como extensión de la memoria humana, al cual las personas pudiesen acceder de forma asociativa e intuitiva. Bush partió del análisis del propio funcionamiento cerebral del ser humano: "La mente humana opera por asociación. Después de aprehender un hecho o idea, la mente salta instantáneamente al dato siguiente, que le es sugerido por asociación de ideas, siguiendo alguna intrincada trama de caminos conformada por las células del cerebro." *Vid.* Vannevar Bush, "As We May think" *Atlantic Monthly* 176. 1945. pp. 101-108. La propuesta de Bush se vuelve factible con el paso de la tecnología analógica, que tendía a un almacenamiento lineal de información, a la tecnología digital, que pone fin a la imposición de secuencialidad al posibilitar el acceso directo a cualquier información.

³³⁶ Claudia Giannetti "Arte interactivo" *op. cit.*, p. 125

Como mencionamos en el capítulo 2, éste es el denominado tipo de películas hipertextuales o filmes rompecabezas (bajo la lógica poética), acorde con la no-linealidad del pensamiento, y en este caso, dilatado a una instalación cinemática hipermedia. Tal como lo mencionó Harper e indicamos al final del capítulo 1, el sueño surrealista de abarcar la realidad en un sistema o propuesta artística acorde con el funcionamiento del pensamiento es posible hoy en día.

3.4.3.1.A PRINCIPIOS NO-LINEALES

La narrativa en la instalación cinemática se construye por la no-linealidad; en donde el hilo narrativo se edifica como un palimpsesto, en el cual se sedimentan los orígenes de la historia y cuya ocultación parcial de la información resulta en un descubrimiento para el lector:

Para Aarseth, las diferencias entre hipertexto y cibertexto consisten [...] en la tendencia de la cibertextualidad a lo empírico y a una evasión de la narrativa o argumento, tendencia que no se encuentra en la novela hipertextual; y [...] en la característica del ciberistema de alterar o dejar cambiar el propio texto y transformar el usuario, más que en interactor, en intérprete de un papel en el contexto de la obra. En consecuencia, el usuario asume parte de la responsabilidad del desarrollo del cibertexto, al contrario del hipertexto, en el que, aunque el interactor sea responsable del tipo de trayecto que selecciona, el texto (autor) mantiene el control sobre los contenidos.³³⁷

La instalación propuesta en el capítulo 4 se conforma, en este sentido, como un hipertexto³³⁸ en el cual hay trayectos preseleccionados. Estos procesos exploran los conceptos del surrealismo en torno a la estructura, lectura y percepción no-lineal. La idea de romper con la determinación unidireccional de la narración tiene implicaciones tanto para la estructura de la obra como para la actitud del espectador. Por un lado, la obra adopta una estructura ramificada y pluridireccional, y por otro, el público se ve implicado en la elección subjetiva o conceptual del desarrollo del guión y se siente partícipe de la obra. Como veremos en el último capítulo, el primer paso de este sistema fue la recolección de sueños de participantes voluntarios, con ello se escribió un guión cinemático; esto confirió a los participantes una sensación mayor de participación, aunque dicha participación no hace de este proyecto un cibertexto. Debemos tomar en cuenta que:

[El] hipertexto con sus formas de enlaces, linealidades interrumpidas, sinapsis de transición y enfoque pluridireccional, [...] generan un espacio de libertad que debe ser llenado o redefinido por el público. La definición que Michael Joyse propone para el concepto

³³⁷ *Ibid.* p. 127

³³⁸ La novela hipertextual no es algo nuevo, varios autores ven en el libro del I Ching un precursor de la lectura y escritura participativa e hipertextual, mediante su ritual de formulaciones y juegos aleatorios que permiten a los lectores obtener respuestas a sus preguntas.

de *hipertexto constructivo* puede ser perfectamente extrapolada a este tipo de obras entendidas como espacios para la improvisación y el descubrimiento, donde los usuarios pueden seguir múltiples líneas de asociación, en lugar de tener que ubicar las aserciones en una lógica única.³³⁹

La pieza propuesta se construye como un proceso dialógico entre obra (como sistema abierto) y público (como partícipe), entre los fragmentos (cada segmento y su secuencia circunstancial) y el todo, entre contenido (de la obra audiovisual) y contexto (espacio expositivo). Cada nueva presentación pretende, por tanto, ser siempre un proceso de obra activa, dada la oscilación potencial de su estructura. Como hemos señalado anteriormente, esto no es nuevo, la interacción de la obra con el público fue propuesta desde las primeras vanguardias; sin embargo, fue Herbert Franke³⁴⁰ quien planteó entender la obra como sistema, de acuerdo a la Estética Cibernética derivada de la Psicología Informacional; esta aportación en la apreciación de la creación de una obra artística establece nuevos paradigmas para la obra de arte y su apreciación estética bidireccional. Es lo que busca el diseño de la instalación cinemática: crear una obra dialógica con principios no-lineales, en la que el punto de referencia no sea la simple circulación de información, sino una verdadera comunicación estética.

3.4.3.2 RELACIÓN: IMAGEN EN MOVIMIENTO / ESPACIO EXPOSITIVO / ESPECTADOR

En la instalación cinemática la imagen en movimiento, el espacio expositivo y el espectador, constituyen el núcleo de la obra. Resulta esencial la posibilidad de concebir la instalación como un tipo de montaje, si entendemos el montaje fílmico como una operación que organiza un conjunto de unidades espacio-temporales para formar la obra en función de un orden prefijado; dicho principio organizativo implica el establecimiento de una relación de espacio-tiempo entre los diversos segmentos. Tras este primer trabajo de montaje de la obra audiovisual, la instalación cinemática realiza otro montaje, de segundo nivel, donde el resultado del primero establece una serie de relaciones con el espacio real en que va a ser exhibido. Por lo tanto, para diseñar una obra de instalación cinemática se deben tomar en cuenta cuatro procesos discursivos del espacio textual:

- 1) Puesta en escena.
- 2) Puesta en encuadre.
- 3) Puesta en serie (montaje).
- 4) Puesta en espacio. Proceso que incluye dentro de la configuración artística el espacio de recepción y de exposición (espacio de consumo o espacio expositivo).

³³⁹ Claudia Giannetti "Arte interactivo" *op. cit.*, p. 128

³⁴⁰ Vid. Herbert Franke "Informationstheorie und Ästhetik" *Wege zur Computerkunst*, Edition die Donauhünner, Viena, 1995, 407 pp.

Normalmente un cineasta no diseña el espacio donde su obra será difundida (claro existen casos como el de *La casa de Cristal* de Eisenstein que citamos anteriormente) puesto que se da por hecho que su exhibición será en una sala de cine; no obstante, el artista que realiza una instalación cinemática, no sólo diseña cómo será expuesta la obra, sino qué incluye la configuración del espacio de consumo en la misma. Así este espacio, el sexto fuera de campo, se reconoce primero como existente y luego se refuerza su papel. La puesta en espacio configura una compleja relación dual entre el espacio-tiempo de la obra audiovisual y el espacio-tiempo del espacio expositivo. Las relaciones espacio-temporales que se pueden dar entre ambas partes pueden ser entonces:

RELACIONES ESPACIALES	RELACIONES TEMPORALES
a) Identidad espacial. En donde tanto la obra audiovisual como el espacio de recepción muestran el mismo espacio o espacios contiguos.	a) Temporalidad intrínseca. Duración de la obra audiovisual.
b) Alteridad espacial. Cada espacio es distinto, pero forman parte de una configuración mayor.	b) Temporalidad extrínseca. Duración del tiempo de recepción.

En lo que respecta al diseño del espacio textual de una instalación, Bonet³⁴¹ destaca tres maneras en las que se puede diseñar:

- 1) La obra es diseñada para un lugar concreto y sólo puede instalarse en ese lugar.
- 2) La obra se diseña como proyecto detallado que puede ser reproducido en espacios diversos sin modificaciones sustanciales.
- 3) La obra se readapta a cada espacio expositivo nuevo; versiones sucesivas distintas.

La relevancia de la nueva correspondencia que se genera con el espectador de una instalación cinemática es notoria, éste se convierte, según lo apuntado, en un *visitante* que se relaciona al mismo tiempo con la obra audiovisual y con el espacio; es parte de la experiencia que se desplace por la obra para aprehenderla en su totalidad. En la instalación se produce un tipo de recepción que se aleja de la actitud contemplativa

³⁴¹ Eugeni Bonet, *op. cit.* p.49

tradicional, donde el espectador adopta un comportamiento exploratorio al desplazarse por la obra, al ser rodeado por ella e incluso al ser contenido en ella. Las diferencias con el espectador de cine tradicional son obvias: una actitud físicamente activa frente al cuerpo fijo y la visión ausente que la sala de cine promueve. Mattalía no comparte los términos de espectador activo y espectador pasivo, para ella todo espectador siempre es activo, aunque en diversos grados; por tanto, hace énfasis en la actitud física del espectador. Este cambio en la actividad física del espectador tiene tres consecuencias esenciales apuntadas por Mattalía:

- 1) **No hay punto de vista único.** El espectador, al desplazarse por la obra pierde la idea de punto de vista único, frontal e inmóvil, promovida por la escena a la italiana. El espectador físico inventa su propio recorrido, aunque éste puede estar prefijado por el diseño de la obra (como el diseño de esta instalación, en el cual la temporalidad está prefijada, lo que influye en el recorrido, pero este último está abierto) pero esto no presupone un punto de vista privilegiado. Éste se ve así descentralizado, no existe por lo tanto un punto de vista 'inadecuado'. La instalación admite y promueve distintas posiciones del espectador respecto a la imagen: puede verla de cerca, de lejos, caminar hacia ella, alejarse, rodearla, etc. Esta nueva actitud física, con el sólo hecho de perturbar el punto de vista habitual del espectador, puede a su vez alentar hacia una actitud más crítica ante lo que se percibe.
- 2) **Libertad en el tiempo de recepción.** La instalación introduce una nueva dimensión temporal que acompaña su propio Tiempo del Acontecimiento (TA), denominada Tiempo de Recepción (TR), que surge al no coincidir con el Tiempo de Discurso (TD), tiempo por ejemplo muy concreto con la duración de un filme clásico. En una instalación cinematográfica se relacionan entonces tres tiempos: TA -TD -TR. Éste último puede diferir del TD (duración de la obra) tanto en orden, como en duración y frecuencia. En esta propuesta se diseñó un TD determinado por un TA de la propuesta general, no un TA dentro de la obra audiovisual. Como se puede observar, las relaciones entre estas tres temporalidades son variables del discurso artístico. Pese a esto, toda instalación como obra, incorpora elementos temporales sin imponer su propio ritmo; es decir, restituye la libertad en el TR propia de las artes plásticas y restrictiva en el cine; muchas veces porque la propia instalación está diseñada para exponerse en *loop*.
- 3) **Convertirse en Visitante.** Al tomar en consideración las modificaciones que la instalación propone para el espectador, varios autores coinciden en denominarlo visitante o *flâneur*, concepto de la poética baudelariana que, como apuntamos previamente, fue retomado por el grupo surrealista como práctica preferida para encontrar *lo maravilloso* por medio del *azar objetivo*. Como sabemos, este concepto del 'paseante' significa justamente pasear sin objetivo, al azar, abandonado a la sensación del momento. Un visitante, en

cuya deriva, se deja llevar por los estímulos de imágenes, espacios, objetos, sonidos, etc., con lo que se construyen recorridos distintos tanto físicamente como de sentido, una re-lectura del texto como diría Barthes, en la que cada nueva lectura crea nuevos significantes y se va al encuentro de los acontecimientos. Es por esta razón que la propuesta de revalorización del surrealismo ejecutado a través de una instalación cinemática cobra sentido. Françoise Parfait dice que el espectador de una instalación se convierte en un *performer* cuyas acciones influyen en la obra implicándose en ella de tal forma que toma conciencia de la importancia de su papel.

En los últimos años este *performer* ha sido denominado *usuario* dado que, gracias a la posibilidad de interactividad con la obra mediante interfaces informáticas o propuestas participativas, sus acciones tienen consecuencias directas sobre la obra. De esta manera, el dispositivo de la instalación cinemática lleva al límite la transformación del concepto de recepción, al poner al espectador en situación de protagonismo. Toda actividad de recepción es una actividad de creación de sentido, empero, esta interactividad añade más elementos de investigación-creación. Por lo demás, para Baudry existe un cambio muy radical en los efectos ideológicos promovidos por la maquinaria del cine convencional sobre el espectador ausente, y aquellos explorados por la instalación cinemática que devuelven la materialidad del cuerpo del espectador:

Las condiciones de proyección institucionales hacen que el espectador se convierta en sujeto trascendental, en una mirada incorpórea donde la materialidad de su cuerpo y su presencia física son borradas. En cambio, en el caso de la videoinstalación su cuerpo es reafirmado como un elemento más que conforma la obra, produciéndose así una autoconciencia de la centralidad de su papel similar, por ejemplo, al efecto que produce su interpelación directa [...] ³⁴²

La generación de esta autoconciencia y la reafirmación de nuestro cuerpo ante la obra, pueden producir un espectador capaz de pensarse a sí mismo como sujeto histórico y social, consciente de su alienación por los otros mecanismos de entretenimiento del capitalismo, según Duguet, la videoinstalación lleva al límite el carácter liminar del medio videográfico, cinematográfico o audiovisual; esto es, extrapolar la utopía que Fassbinder propuso a través del cine, mencionada en el capítulo 2: aunque el mundo no se pueda cambiar, podemos hacer que un sujeto sea un poco más libre.

³⁴² Jean-Louis Baudry, "Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base" *Cinéthique*. 7/8, París, 1970, cit por Lorena Rodríguez Mattalía, *op. cit.* p. 189

CAPITULO 4



SURREALISMO EN EL SIGLO XXI:
DISEÑO DE
LA INSTALACIÓN
DE CINE POESÍA

Christian Pacheco-Cámara / Dr. Patch

Instalación cinemática de cine poesía "Sala de T.V. del soldado-dictador"
Primer modelo.

Ciudad de México, 2015

CAPÍTULO 4

SURREALISMO EN EL SIGLO XXI: DISEÑO DE LA INSTALACIÓN DE CINE- POESÍA

4.1 INTRODUCCIÓN A LA RE-EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

Este apartado indica las consideraciones que se tomaron en cuenta para el diseño y desarrollo de la propuesta; en primer lugar, entenderla como modelo, en segundo lugar, como sistema abierto, en tercer lugar, establecer la escala de iconicidad apropiada para su representación y finalmente el método utilizado para su realización.

La noción de entender una obra de arte como un sistema proviene, como apunta Giannetti, desde la óptica de la Endofísica, que demuestra que observar y pretender conseguir una explicación completa del mundo desde el exterior es imposible, no es abarcable en la realidad misma; para lo cual es factible estudiar un modelo de mundo. La fundamentación de este sistema también se basa en lo expuesto sobre la obra de Buñuel y Lynch, quienes exploraron sus conflictos desde el interior, no desde el exterior. La Endofísica propone para ello, una teoría de simulación que es la manera de operar del arte multimedia: a través de la generación de instalaciones artísticas, entendidas como modelos, en los cuales el espectador puede apreciar la pieza de comunicación al interior de la misma como partícipe, o al exterior como observador. Lo que lleva a una comprensión mayor del modelo de significación artístico. Esto implica reconocer que la *realidad objetiva* es únicamente el lado interior (endo) de un mundo exterior (exo). Desde un punto de vista endofísico la observación perfecta es un problema, es decir, desde una perspectiva interna, exigir una documentación completa no sólo es impracticable, sino que no tiene sentido.

En este tipo de mundo simulado [...] los observadores internos se mueven en dos realidades: la realidad de su conciencia de que participan en un juego de simulación, y la realidad de su percepción que le indica que su presencia y conducta tienen influencia activa en el mundo artificial, de manera que las distorsiones peculiares a su observación se reflejan y se producen en el contexto del entorno en el que se encuentra inmerso. A la estética de la simulación se suma, en este tipo de obras, la endoestética: el interactor desempeña una función dentro de la obra, comparte una experiencia espacio-temporal en el interior del sistema; la obra se presenta como [...] un endosistema.³⁴³

Expuesto lo anterior, buscar la participación intrínseca del espectador en la obra es una de las líneas importantes de esta propuesta, por ello se tomó la decisión de transformar al sujeto en un observador-partícipe interno de un sistema e introducirlo en un mundo inmersivo.

³⁴³ Claudia Giannetti "Endoestética" *op. cit.*, pp. 173-174

4.1.1 EL DISEÑO DE LA OBRA COMO SISTEMA ABIERTO

De acuerdo a la línea de trabajo del surrealismo que expusimos en el capítulo 1 y las demás consideraciones apuntadas en los capítulos precedentes a éste, se decidió extender la investigación artística hacia formas de actividades lúdicas con el propio espectador; ya que las obras participativas permiten el acceso del observador a la experiencia creativa de un modo no meramente mental, sino también factual y explícito, lo que va un paso más adelante de la estética de la recepción; con base en las teorías de la comunicación bidireccional, se pretende establecer un diálogo abierto entre obra, observador y entorno. Dado que la participación del interactor es un factor constituyente del propio proceso de generación de la obra mediante distintos niveles de colaboración, creación y complicidad, la propuesta de esta obra como sistema participativo abierto, inició con la recepción de textos que describían sueños de participantes voluntarios a través de una página web: <http://dr-patch.wixsite.com/dreams>, para poner en acción a la obra misma se tomaron en consideración los juegos surrealistas, el método de escritura automática de Dalí y Buñuel para *Un chien andalou* y la propuesta de la *Plataforma de Praga* sobre indagar en las zonas más oscuras de la realidad psíquica los motivos para liberar los deseos inmovilizados en el inconsciente.

La fundamentación de la decisión de utilizar el internet para captar los sueños de los participantes, tiene que ver con la participación que el arte multimedia espera del espectador como interactor. En este sentido se utilizó la forma básica de participación en red mediante un formulario en el que se pidió rellenar los siguientes campos:

- 1) Nombre (podía ser anónimo).
- 2) Edad.
- 3) Emociones al despertar.
- 4) Color (es) predominante(s) que recuerdes.
- 5) Descripción del sueño.

Con un total de 37 sueños recabados en el período comprendido entre el 3 -12 de septiembre de 2014, se generó un guión cinemático que establece acciones para una pieza audiovisual y una puesta en escena de alteridad espacial a través de la instalación interactiva. Fue tan amplia la respuesta, que se tiene presente la posibilidad de expandir el proyecto, no sólo a una serie de instalaciones cinemáticas sino a la creación de un cerebro-laberinto web escalable, donde se almacenen y actualicen las memorias de los sueños, para convertir a la obra en un objeto no cerrado, sino una estructura operacional conformada por una serie de interacciones inestables y asociaciones progresivas, por la cual no sólo circulen datos, sino que se logre llevar a cabo una comunicación abierta que haga socializables los nuevos medios. Además, la participación en red dialógica, es la posibilidad tecnológica del siglo XXI, de crear una poesía hecha por todos, que no sólo representa el ideal del surrealismo como hecho estético, sino como un proceso de revolución que rompe con la alta cultura, como indica Eco: "Si la cultura es un hecho

aristocrático, cultivo celoso, asiduo y solitario de una interioridad refinada que se opone a la vulgaridad de la muchedumbre [...] la mera idea de una cultura compartida por todos, producida de modo que se adapte a todos, y elaborada a medida de todos, es un contrasentido monstruoso.”³⁴⁴ La participación colectiva y abierta ofrece la posibilidad de convertir a los espectadores en participantes y creadores del sistema, lo que depende del grado de su colaboración.

Está claro que el modelo de telecomunicación abierto y ramificado de la red puede llegar a desestabilizar la estructura jerárquica o piramidal de nuestra sociedad y a poner en cuestión el elitismo de la cultura, en la medida en que se constituye como un (ciber)espacio en el que los participantes disfrutan, en un principio, del mismo status [...] Asimismo los usuarios asumen una doble función: son espectadores, y son, a la vez, participantes y actores. Ello implica desempeñar un doble papel como observadores del *espectáculo* que sucede y consumidores de la información que circula, además de integrantes de este *espectáculo* y parte de la información. Son usuarios y, simultáneamente, creadores de la red.³⁴⁵

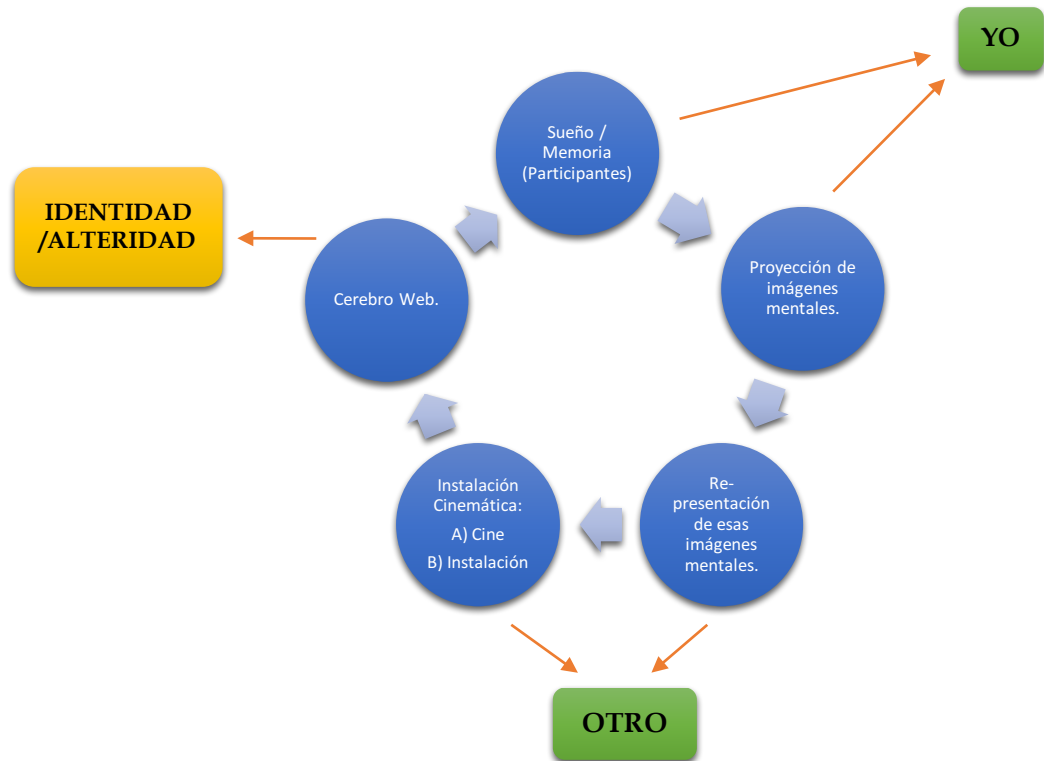
Este primer nivel de participación del espectador en esta propuesta, brinda ya la revaloración, señalada por el surrealismo, del proceso creativo como un proceso de comunión, y actúa como un paso anticipado, inclusive, a la experiencia colectiva cinematográfica tan comentada en el capítulo 2. Entender que el arte que transita por la red dialógica, se basa en un tipo de comunicación interpersonal abierta cuyo elemento fundamental es la comunicación participativa; y ésta se logra en la medida en que el artista ofrece al público un campo de actuación, y no una obra definitiva. Lo que nos hace retomar una aportación del filósofo Max Bense³⁴⁶ al introducir el concepto *cinética estética* que se refiere a un modo de concebir la obra como una estructura abierta que mantiene de manera latente la posibilidad de transformarse, convertirse y diversificarse, como la información y comunicación. Esta concepción refuerza nuestro término propuesto: *Instalación Cinemática*, al hacer referencia no sólo a la imagen en movimiento y al carácter móvil, abierto y expandible de la obra, sino también porque se puede extrapolar a internet y a una participación más activa del *espectador-navegante-participante* al interior mismo de la estructura de la obra, dada su latente posibilidad de transformarse.

La estructura de la obra propuesta se define, de manera esquemática, como el siguiente proceso de investigación de sistema abierto:

³⁴⁴ Umberto Eco, “La era de la información.” *Apocalípticos e integrados*. Tusquets Editorial, Barcelona, 1995, pp. 27-28

³⁴⁵ Claudia Giannetti, *op. cit.*, p. 88

³⁴⁶ Vid. Max Bense *Ästhetische Information*, Agis-Verlag, Krefeld/Baden-Baden, 1957, 198 pp.



De esta manera, en nuestro sistema, nos confrontamos con la aseveración que citamos en el capítulo 2 de Epstein sobre la Identidad: *Yo no me pienso tal como soy. Mis imágenes mentales vistas desde el otro: El YO desde el OTRO.*

IDENTIDAD / ALTERIDAD ¿me reconozco? = La imagen especular de Lacan.

4.1.2 EL NIVEL DE REPRESENTACIÓN ELEGIDO. ESCALAS DE ICONICIDAD

La función de esta pieza, por medio de la revalorización de los valores y conceptos claves del surrealismo a través del diseño conceptual de una instalación cinemática es la de ser una representación visual artística, de acuerdo a la clasificación propuesta por Acaso y fundamentada en los estudios de Gombrich³⁴⁷: "Lo que diferencia a las representaciones artísticas de las demás es la necesidad de crear un código nuevo en cada objeto que se produce, de transmitir conocimiento mediante una articulación del mensaje original. Es imprescindible [...] que este lenguaje nuevo posea alguna referencia a través de la cual el espectador desarrolle su propio significado."³⁴⁸ Lo que significa que la imagen, y en este caso la representación artística, tiene como función asegurar, reforzar, reafirmar y precisar nuestra relación con el mundo. Los estudios de Gombrich sobre la

³⁴⁷ Vid. E. H. Gombrich, *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas*, Debate, Madrid, 1999, 412 pp.

³⁴⁸ María Acaso. "Tipos de representaciones mediante el lenguaje visual" *El lenguaje visual*. Paidós, Buenos Aires, 2008. p. 134

imagen indican al mismo tiempo que existen dos modos principales de inversión psicológica en las imágenes que se corresponden a la función representativa y a la función simbólica; éstas son de:

- a) **Reconocimiento.** Identificar lo que se ve en [la imagen] con algo que se ve o podría verse en la realidad. Es un proceso que utiliza las propiedades del sistema visual: bordes visuales, colores, gradientes de tamaño, textura, etc. [...] este trabajo de reconocimiento, en la misma medida que se trata de re-conocer, se apoya en la memoria, [...] en una reserva de formas de objetos y de disposiciones espaciales memorizadas: [...] el trabajo de reconocimiento utiliza [...] capacidades de codificación ya bastante abstractas: reconocer [...] es localizar invariantes de la visión.
- b) **Rememoración.** La imagen transmite, aparte de su relación mimética más o menos acentuada con la realidad, de forma necesariamente codificada, un cierto saber sobre lo real. Tiene que ver con la aprehensión de lo visible.³⁴⁹

Es indiscutible negar que estos dos procesos se dan casi de manera simultánea al percibir una imagen; sin embargo, la rememoración se da de manera más inmediata frente a imágenes abstractas, como esquemas o representaciones no figurativas, es decir, con un menor grado de iconicidad. En cambio, la imagen naturalista, con un alto grado de iconicidad, participa más inmediatamente del reconocimiento. En la línea de investigación de Gombrich, estas imágenes llevan consigo un *placer del reconocimiento*, que se constituye por la satisfacción psicológica implicada en el 'reencuentro'; lo que nos recuerda al objeto encontrado, *lo maravilloso*, el azar objetivo y lo *unheimlich*; todos los conceptos surrealistas que se abordan en esta investigación. Asimismo, Gombrich apunta que, a través de los actos perceptivos y psíquicos, que implican un sistema de expectativas, el espectador hace existir la imagen; con su saber previo, él suple lo no representado, es decir, complementa la representación de la imagen en todos los niveles, desde el más elemental hasta el más complejo, esto significa que el espectador tiene un papel *proyectivo*, una tendencia para asemejar cualquier cosa en una imagen siempre que haya una forma que se parezca mínimamente a otra cosa. El espectador ante la imagen utiliza todas las capacidades de su sistema visual y sus capacidades de organización de la realidad para confrontarlas con los datos icónicos almacenados en su memoria. Dada la naturaleza de este proyecto, relacionada con la memoria y la imagen mental de los sueños, se optó, aparte de las características del dispositivo expuestas en el capítulo 2, por utilizar la imagen cinematográfica que tiene un alto grado de iconicidad, para entablar con el espectador este *placer de reconocimiento*, que lo lleve a sentirse re-conocido en la imagen naturalista proyectada.

³⁴⁹ Vid. E. H. Gombrich *op. cit.*, pp. 86-87

4.1.2.1 LA IMAGEN LUZ

La iconicidad que se alcanza por medio de la imagen cinematográfica es fundamentalmente distinta a todas las demás porque posee cualidades diferentes; por su relación intrínseca con el tiempo y su ilusión inmaterial y efímera se decidió que la llamada imagen-luz, es una propuesta válida para re-producir y ‘materializar’ las imágenes oníricas del pensamiento; de todos los medios, como indicó Buñuel, el cine es el que más se parece a la mente del hombre; y en este sentido apunta Aumont:

Hay imágenes opacas, hechas para ser vistas por reflexión y que pueden tocarse; estas imágenes están, unívocamente, ante nosotros, ante nuestra vista; resultan de un sedimento, sobre un soporte del que ya son inseparables. Y hay imágenes-luz, que no resultan de sedimento alguno, sino de la presencia más o menos fugitiva de una luz sobre una superficie en la que nunca se integra; se piensa oscuramente que estas imágenes no son definitivas, que están solamente ‘de paso’ y, sobre todo, que tienen una fuente localizable [...] Primera – y doble- dimensión simbólica del dispositivo: la imagen-luz, la imagen hecha de luz, es recibida por su espectador, no sólo como más inmaterial que la otra (lo que es evidentemente una ilusión, pues la luz no es ni más ni menos material que cualquier otro aspecto de la materia), sino como intrínsecamente dotada de una dimensión temporal, sencillamente, porque es casi imposible pensar la luz sin pensarla en el tiempo [...] ³⁵⁰

Señalamos para complementar la decisión, una tipología propuesta por Gilles Deleuze³⁵¹, que, por supuesto, ha sido criticada y cuestionada por ser muchas veces redundante, contrapuesta o excesivamente subjetiva, sin embargo, nos interesan sus definiciones, expuestas por Aumont:

Deleuze distingue tres variedades de *imagen-movimiento*, que enumera como imagen-percepción, imagen-acción e imagen-afección, según predomine en ellas el proceso perceptivo, el proceso narrativo o el proceso expresivo [...] En el segundo momento de su filosofía del cine, Deleuze ha proseguido esta reflexión proponiendo además la noción [...] de *imagen-tiempo* [...] Según él, esta nueva imagen traduce una crisis, una ‘ruptura de los lazos sensoriomotores’ [...] más allá del movimiento, que había definido primero la imagen fílmica [...] el dispositivo cinematográfico no implica solamente un tiempo que transcurriría, una cronología en la que nos deslizaríamos como en un perpetuo presente, sino también un tiempo complejo, estratificado, por el cual nos movemos a la vez en varios planos, presente, pasado(s), futuro(s), y no sólo porque hagamos funcionar aquí nuestra memoria y nuestras expectativas, sino también porque, cuando insiste sobre la duración de los sucesos, el cine casi consigue hacernos *percibir* el tiempo.³⁵²

³⁵⁰ Jacques Aumont. “Dispositivo, técnica e ideología” *La imagen...* p. 188

³⁵¹ Vid. Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Paidós, Barcelona, 1987, 391pp.

³⁵² Jacques Aumont. “La dimensión temporal del dispositivo” *La imagen...* p. 184

La imagen cinematográfica se puede diseccionar en las tipologías propuestas por Deleuze; sin embargo, en mayor o menor grado, los procesos perceptivos, narrativos y expresivos se encuentran siempre presentes en relaciones yuxtapuestas. Como parte de nuestra investigación, indicamos que en los *insignos* generados para la imagen audiovisual de esta tesis, prevalecen la imagen-percepción, la imagen-afección y la imagen-tiempo por sobre la imagen -acción.

4.1.2.2 EL ESPACIO INCONCRETO

Lo mismo sucede con la decisión, ampliamente comentada en el capítulo 3, sobre el uso del espacio expositivo, para ofrecer este re-conocimiento a través de un lugar físico real como propuesta para sentirse dentro de un espacio conocido, familiar y *unheimlich*. En síntesis, nuestro valor de iconicidad elegido es el de la representación (alto grado de iconicidad) por un medio estético-epistémico para generar reconocimiento. Ya que al tener la imagen luz como centro de la pieza, el paso siguiente es posicionar dicha imagen cinematográfica en el contexto de un espacio expositivo. La instalación utiliza diversos objetos reales con los que se puede interactuar para hacer más tangible la sensación de realidad física en el espectador. Se propone un tipo de instalación no sólo participativa sino reactiva; en la cual, el estudio de la percepción espectral es fundamental, ya que la obra reacciona ante la conducta humana. En el diseño conceptual se puede interpretar la acción del interactor por medio de las directrices señaladas, no obstante, la reacción auténtica sólo se puede analizar *a posteriori*, y con los resultados, modificar cada nueva presentación. También corresponde, por parte del público, adquirir una conciencia de la capacidad de reacción de la obra, para favorecer la medida de entender correctamente la propuesta de diálogo abierto y dinámico que ofrece la pieza; de esta manera se entiende la obra como un espacio inconcreto, pleno de alusiones extratextuales y potencialidades significativas, pero también de espacios vacíos a la espera de su concreción.³⁵³ Esto significa dar una nueva dimensión al sistema para percibir los mensajes enviados por el público. Es muy importante señalar que, en esta obra, se trata de lograr una intervención directa, frecuentemente intuitiva y funcional, al contrario de la dimensión intelectual de un receptor modelo: 'En la vida real, nos implicamos en el mundo', afirma el artista Myron W. Krueger³⁵⁴, y con esta consigna nos expresa que el arte también podría ser así: el arte interactivo consigue transformar la obra en un espacio, un entorno experimentable física y mentalmente por el visitante: por consiguiente, su nivel de representación es muy alto, lo que nos conducirá a las reflexiones finales sobre el proceso de *re-presentación* de la realidad a través del concepto de la simulación. Recordemos que para Epstein el espacio, repensado por la fotogenia, es una categoría subjetiva.

³⁵³ Vid. Claudia Giannetti, *op. cit.*, p. 104

³⁵⁴ Vid. Myron W. Krueger "Videoplace and the Interface of the future" *The Art of Human-Computer Interface Design*, en Brenda Laurel. Reading, Addison Wesley Longman, Massachusetts, 12° ed., 1999 456pp.

4.1.2.3. EFECTO DE REALIDAD, EFECTO DE LO REAL

La visión siempre va acompañada de la interpretación mediante procesos de simbolización de lo real, esto es, producción de artefactos intercambiables en el interior de una sociedad que permiten referirse convencionalmente a ella. Al realizar un sistema abierto como esta instalación cinemática y dado el nivel de iconicidad simbolizado en la misma, se generan implicaciones que se deben tomar en cuenta para transitar de la reflexión al análisis de dicha re-presentación de la realidad. Según Jean -Pierre Oudart existen dos fenómenos que unen la imagen representativa analógica:

- a) **El efecto de realidad.** El efecto producido sobre el espectador [...] por el conjunto de los indicadores de analogía. Se trata en el fondo de una variante, centrada sobre el espectador, de la idea de que existe un catálogo de reglas representativas que permiten evocar, imitándola, la percepción natural. El efecto de realidad se obtendrá más o menos completamente, con mayor o menor seguridad, según la imagen respete unas convenciones de naturaleza evidente y completamente histórica [...] se trata ya de un efecto [...] de una reacción psicológica del espectador ante lo que ve.
- b) **El efecto de lo real.** Sobre la base de un efecto de realidad, supuestamente bastante fuerte, el espectador induce un juicio de existencia sobre las figuras de la representación, y les asigna un referente en lo real [...] el espectador cree, no que lo que ve sea lo real mismo, sino que lo que ve ha existido, o ha podido existir, en lo real. Para Oudart, el efecto de lo real es característico de la representación occidental posrenacentista, que siempre quiso esclavizar la representación analógica a una intención realista.³⁵⁵

La imagen representativa del cine y la puesta en escena de la instalación, cumplen con estos dos fenómenos, lo que crea un fuerte sentido de credibilidad de la representación; cuando se da esta doble relación en la imagen, el espectador cree, hasta cierto punto, en la realidad del mundo imaginario representado en dicha imagen. Lo cual nos lleva a una primera reflexión: “Desde las estrategias de poder, el proceso de selección de datos de un contexto y de sus interpretaciones son parte y siguen los programas de legitimación. Se trata no sólo de *hacer* la historia, de escribirla, sino de elegir los elementos mismos que entrarán a formar parte de la memoria (proceso equivalente a la selección y filtración de información por los medios)”³⁵⁶ Por consiguiente, en la imagen representativa, la realidad no es inocente, su analogía sirve para transmitir un mensaje, numerosas connotaciones establecidas por quien las crea; entonces el efecto de lo real producido en el espectador se vuelve un asunto comprometido.

³⁵⁵ Jean -Pierre Oudart *cit. por* Jacques Aumont. “La ilusión representativa” *La imagen...* p. 117

³⁵⁶ Claudia Giannetti “Estética y Contexto comunicativo” *op. cit.*, p. 72

4.1.2.3.A LA ILUSIÓN

De acuerdo al nivel de iconicidad seleccionado para la representación visual de la realidad en este sistema, se consigue un efecto en el espectador que podría intensificar la percepción de la realidad misma y que conlleva consideraciones insospechadas sobre la veracidad de la representación, lo cual nos conduce a la reflexión más crítica de este estudio. Según Arnheim³⁵⁷, la ilusión de realidad o el grado de representación de la realidad depende de las condiciones tecnológicas y físicas de cada arte, Arnheim distingue al cine de las demás artes representativas por producir una ilusión de realidad bastante intensa, fundado en que el cine dispone de tiempo y de un equivalente aceptable de volumen; sin embargo, sitúa la ilusión fílmica entre la ilusión teatral, extremadamente intensa y la ilusión fotográfica, mucho más débil. En pleno siglo XXI la realidad virtual ha logrado crear una ilusión de realidad considerablemente mayor que la del cine, para este estudio no se dispuso de tal tecnología, por lo que se hizo de manera análoga con la propuesta de inclusión de elementos inmersivos en la instalación: olor, nieve, temperatura y performance de dos actores durante un intervalo del TD. Por su parte, Aumont añade que, la ilusión de realidad, depende de las condiciones psicológicas del espectador, en particular de sus expectativas: la ilusión sólo se produce si hay un efecto de verosimilitud, si ofrece una interpretación plausible de la escena vista. La mayor parte de las teorías de la analogía ideal se basan en la postulación de un efecto de credibilidad provocado por la imagen analógica que también sea diegética.

Debido a esto la representación de la imagen puede crear una ilusión, al menos parcial, sin ser la réplica exacta del objeto, sin ser un duplicado del mismo. El duplicado exacto de la imagen no existe en el mundo físico tal como lo conocemos, de esta observación resurge también el extrañamiento fantasmático y mítico tema del doble; ya que la *re-presentación* es volver a presentar, pero lo que se presenta no es un duplicado exacto. El asunto de la ilusión es que trata, no de crear un objeto que reproduzca a otro, sino un objeto -la imagen- que reproduzca las apariencias del primero.

La representación es el fenómeno más general, el que permite al espectador ver ‘por delegación’ una realidad ausente, que se le ofrece tras la forma de un representante. La ilusión es el fenómeno perceptivo y psicológico que provoca la representación en ciertas condiciones psicológicas y culturales muy definidas. El realismo [...] es un conjunto de reglas sociales que pretenden regir la relación de la representación con lo real de modo satisfactorio para la sociedad que establece esas reglas. Ante todo, es esencial recordar que realismo e ilusión no podrían implicarse mutuamente de manera automática.³⁵⁸

Resulta espinoso, pero hay que tratar de clarificar que las nociones de representación, ilusión, y realismo, sobrellevan distintos grados de aprehensión de la

³⁵⁷ Vid. Rudolf Arnheim, *Hacia una psicología del arte*, Alianza Editorial, Madrid, 1986, 393pp.

³⁵⁸ Jacques Aumont. “La ilusión representativa” *La imagen...* p. 111

realidad; mismos que se pueden tomar en cuenta para la realización de la puesta en el espacio de esta pieza, al que se introducirá al visitante.

4.1.2.3.B CONSIDERACIÓN SOBRE EL REALISMO

En el habla común una imagen realista es una imagen que representa la realidad acercándose al ideal relativo de la analogía. No obstante, la consideración esencial que hacemos sobre el realismo radica en el verdadero significado del propio concepto:

La imagen realista no es forzosamente la que produce una ilusión de realidad. Ni siquiera es la imagen más analógica posible, y se define más bien como la imagen que da, sobre la realidad, el máximo de información. En otras palabras, si la analogía se refiere a lo visual, a las apariencias, a la realidad visible, el realismo se refiere a la información transmitida por la imagen[...] a la comprensión, a la intelección [...] la imagen realista es la que da el máximo de información *pertinente*, es decir, una información fácilmente accesible [...] esta facilidad de acceso es relativa, depende del grado de estereotipia de las convenciones utilizadas con respecto a las convenciones dominantes [...] el realismo no es sino la medida de la relación entre la norma representativa en vigor y el sistema de representación empleado en una imagen dada.³⁵⁹

Aumont pone como ejemplo el realismo socialista, determinado por la demanda social, en particular ideológica; por consiguiente, el realismo tiene menos que ver con la realidad que con la convención: lo ideológico es, en el fondo, la noción misma de lo real, y el hecho de que viviéramos desde hace siglos con este concepto no debe ocultarnos su falta de universalidad. Sólo hay realismo en las culturas que poseen la noción de lo real como una convención a la cual le atribuyen importancia. *Ergo*, el surrealismo como propuesta de investigación artística que transmite su propia información sobre la aprehensión de la realidad puede no ser fácilmente accesible, dado que, aunque su exploración busca brindar el máximo de información pertinente, su imaginario no es considerado 'realista' porque no está dentro de las convenciones dominantes. El realismo es una noción relativa y no hay realismo absoluto; el sufijo -ismo, indica una tendencia, actitud, concepción, definición particular de la representación, que se materializa en un estilo o escuela, hay que precisar entonces, de qué realismo se trata. En este caso el surrealismo trata de un realismo que explora la información contenida en aspectos que van más allá de la realidad tangible, de aquí el término: *supérieure réalité*, realidad superior; su 'realismo' implica una intelección distinta a las convenciones dominantes.

³⁵⁹ Jacques Aumont. "La analogía" *La imagen...* pp. 218-220

4.1.3 MÉTODO ARTÍSTICO A TRAVÉS DE LA SÍNTESIS DIALÉCTICA: AZAR OBJETIVO Y MÉTODO ESTRUCTURAL

El método de trabajo surrealista expuesto en la *Plataforma de Praga* y que se tomó como base para conducir esta investigación, es el siguiente:

- 1) Análisis teórico de la evolución de los sistemas de represión.
- 2) Aplicación de una Teoría del Conocimiento basada en la dialéctica y analogía.
- 3) Extender la investigación artística hacia formas de actividades lúdicas.

A lo largo de los capítulos precedentes, establecimos la forma en la que el cine y la tecnología aplicada al arte pueden ser utilizados para propagar y reforzar los sistemas de represión, pero al mismo tiempo, pueden aprovecharse para generar conciencia crítica. La presente propuesta de instalación cinemática con base en la declaración *Veinte años de la Plataforma de Praga*, aplica un procedimiento basado en una actitud dialéctica y analógica, al comprender que la objetividad sólo se puede obtener de la síntesis del conflicto entre los más variados sistemas ideológicos y sus potencialidades, por lo que básicamente se exploran dos métodos de realización artística en este proyecto: el azar objetivo y un diseño estructural basado en un análisis iconológico para integrar el sistema. Finalmente, para Franke el arte que se basa en las nuevas tecnologías, dispone de las potencialidades para lograr una simbiosis entre el pensamiento racional y la creación estética. Por ende, el arte multimedia se presenta como un modelo de interrelación profunda entre arte, ciencia y técnica. Lo que es más, este modelo proporciona al arte la factibilidad de crear: “sistemas interactivos que propicien una especie de comunicación estética entre público y programa; un tipo de juego, que puede ser llevado a cabo a través de pantallas, proyecciones y otros medios.”³⁶⁰ A través de la recolección de los sueños y la propuesta dialógica de la instalación, se extiende la investigación artística hacia formas de actividades lúdicas.

4.1.3.1 EL AZAR VISTO DE MANERA OBJETIVA

El primer método utilizado en esta investigación es *el azar objetivo*, que se integra de un proceso comparado al de un artista que busca nuevas ideas al experimentar con aleatoriedades, inspeccionar resultados y descartar redundancias. De acuerdo a Giannetti, cuando somos creativos, normalmente elegimos una serie de soluciones existentes en un determinado contexto y otra serie que está funcionando en un contexto diferente y las juntamos para intentar crear una nueva propuesta o solución. Visto desde la óptica de la Teoría de la Información, el azar objetivo surrealista adquiere una base teórica, en la que el proceso de creación es entendido como un intercambio y transformación de información preexistente entre autor y entorno:

³⁶⁰ Herbert W. Franke, *Wege zur Computerkunst*. Edition die Donau hinunter, Viena, 1995, cit por Claudia Giannetti, *op. cit.* p.58

El [autor] reúne informaciones que encuentra en obras ya producidas, según criterios de su tiempo y de su cultura. A este cúmulo de información adiciona informaciones que ha adquirido en su propia vida. En las informaciones adquiridas puede haber *ruidos*, es decir, informaciones que hasta entonces no existían. El conjunto de informaciones es procesado por el autor, es modificado y computado, de manera que se genera nueva información. Sin embargo, el autor no sólo trabaja a nivel simbólico y procesa los códigos, a través de los cuales él ha recibido las informaciones acumuladas. La nueva información sintetizada también tiene que ser aplicada a un cierto material para transformarse en obra. El material, su cosificidad, ofrece ciertas resistencias a este proceso, y el resultado de esta disputa dialéctica es la obra de arte.³⁶¹

El azar objetivo se empleó, en una primera etapa, para la realización del material audiovisual a través de la búsqueda de *lo maravilloso* ante la locación encontrada; en una segunda etapa, como proceso para el público, se espera actúe dentro de los márgenes de la recepción espectral de la obra.

4.1.3.2 CREACIÓN DESDE EL ANÁLISIS

La aprehensión de un sistema lleva a cabo un proceso de disección, en el cual se analizan cada una de sus partes por separado hasta volverlas a unir y obtener un resultado desde el todo. Acaso propone un modelo de análisis basado ampliamente en Panofsky ³⁶² que funciona para este estudio como una propuesta dinámica para desarrollar. La elaboración del diseño de la instalación toma como base este modelo para trabajar, a partir de ahí, las consideraciones en la conceptualización de la obra; esto significa que el diseño estructural se generó a partir de la deducción del modelo y su aplicación práctica en la construcción del discurso.

4.2 LA INSTALACIÓN DE CINE POESÍA. PARTE I:

EL DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO / DISEÑO CONCEPTUAL DEL FILME

Para comprender mejor el diseño del filme, tomamos en cuenta dos características analizables en una obra audiovisual, propuestas por André Gaudreault:³⁶³

- 1) **Lo profílmico.** Designa lo que está en el mundo y es captado por la cámara. Aquello que puede manipularse o no para ser colocado delante de la cámara (puesta en escena).
- 2) **Lo filmográfico.** Toda actividad que presupone la intervención del dispositivo. Dividido en: actividad de rodaje (puesta en encuadre) y actividad de montaje (puesta en serie).

³⁶¹ Vilém Flusser, *Vom Autor oder vom Wachsen*. Rötzer / Rogenhofer Kunst machen? Boer Verlag, Munich, 1991, *cit por*, Claudia Giannetti. *op. cit.* p. 68

³⁶² Vid. Erwin Panofsky. *Estudios sobre iconología*, Alianza Editorial, Madrid, 1972, 351pp.

³⁶³ Vid. André Gaudreault, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Ed. Méridiens Klincksieck, Paris, 1988, 407pp.

Conforme a esta clasificación señalamos tres procesos discursivos que se utilizaron para la realización del filme que conforma la instalación cinemática: puesta en escena (*lo maravilloso*), puesta en encuadre (*azar objetivo*) y puesta en serie (Pelechian, Tarkovski). El fondo del surrealismo se trabaja en los niveles:

- 1) *El juego surrealista*. Creación de Guión.
- 2) *Lo maravilloso y el azar objetivo* durante la realización y el montaje.
- 3) *Identidad (yo, el otro, el doble); el amour fou*, en el filme.
- 4) *Lo unheimlich* en el filme y en su exhibición.

De acuerdo a la descripción de Burch³⁶⁴, el diseño de este filme conjunta las características por él definidas para establecer un cine moderno en contraposición al cine clásico: su interpretación es problemática y requiere de una norma extrínseca para su interpretación, debido a que para ello es necesario conocer los conceptos del surrealismo que se expusieron en el capítulo 1, así como la deconstrucción de la narrativa clásica hollywoodense por medio de una lógica poética como definimos en el capítulo 2 y aunque, ya dejamos claro que el surrealismo no busca una estética, sí es un realismo que está fuera de las convenciones dominantes; lo que dificulta su apreciación si no se tiene una estética formulada explícitamente. Nos interesa además relacionar el concepto de *imagen-tiempo* de Deleuze con el ritmo de Tarkovski, para definir un cine de contemplación que intenta comunicar y que no se basa en la secuencialidad del relato (*imagen-acción*). Este fundamento de contemplación, se encuentra presente en la propuesta audiovisual y en la instalación para poner en juego el tiempo espectral; debido a que la *imagen-tiempo* es aquella que necesariamente es objeto de interpretación y no sólo de atención.

Si retomamos a Sánchez-Biosca, esta propuesta se acerca al nuevo cine de vanguardia que, a partir de los sesenta y hasta los ochenta, revaloró su expresión política y artística frente a la fuerte carga de tipificación y codificación clásica del cine de Estados Unidos, un cine que anheló dar entrada a la realidad en aspectos que van desde lo más sustancial hasta lo aparentemente más anecdótico mediante los siguientes valores: ruptura con el cine dramático de interpretación, en su lugar, improvisación, la opción de cámara ligera, la preferencia por escenas nocturnas, captación de sonido ambiental, entre otros. La estructura de esta propuesta tiene algo de adramaticidad, en una especie de mosaico de acciones en torno a dos personajes principales donde conjuntamente se acentúa la falta de continuidad espacial y temporal a manera de explorar la no-linealidad y la naturaleza deconstructiva de los sueños.

Frente al cine institucional surge, como apuntamos, la respuesta del cine de autor o cine de expresión, que supone un evidente progreso en cuanto a la reivindicación de la libertad personal a fin de expresarse de manera no estandarizada ni industrial. Este cine

³⁶⁴ Vid. Noël Burch *op. cit.* p. 123

de autor busca crear conciencia crítica en el espectador; los autores investigan y promueven, como esta investigación, que los espectadores saquen conclusiones personales, que se amplíe su criterio sobre el tema elegido y se desarrolle un conocimiento propio; en contraste con el cine comercial o industrial, que, como explicamos en el capítulo 2, tiene la intención de que los espectadores consideren normales el desarrollo de las actitudes mostradas por los personajes estereotipos de la cinta y legitimen ciertos tópicos, códigos de conducta, comportamientos morales impuestos en la realidad por la cultura dominante. Por ello, el filme propone la deconstrucción de la imagen que el neocolonialismo ha hecho de sí mismo y de nosotros, a través de una invitación para favorecer la descolonización de la cultura, por medio de la reflexión de los temas de: identidad (yo-el otro-el doble), el *amour fou* y *lo siniestro* tratados en la cinta.

4.2.1 LA ESTRUCTURA DEL FILME

Para comprender la propuesta de estructura del filme, hay que recordar, como indicamos en el capítulo 2, que el concepto de narratividad puede ser reconsiderado y redefinido; lo narrativo es comúnmente confundido con el concepto tradicional del relato clásico literario, de historia o ficción; aquello que no sigue las reglas del relato clásico literario, no deja de ser narrativo. En este inciso analizamos la estructura narrativa del filme con base en diversas tipologías de varios estudiosos.

En primer lugar, de acuerdo al concepto de relato de Metz³⁶⁵, esta obra cumple con las cinco condiciones de narratividad:

- 1) Está organizado dentro de límites materiales que lo clausuran.
- 2) Posee un tiempo de la historia (TH) y un tiempo del discurso (TD).
- 3) Es propiamente un discurso.
- 4) Su percepción irrealiza lo narrado, ya que estar ante un relato nos hace conscientes de que estamos frente a algo distinto a la realidad.
- 5) Es un conjunto de acontecimientos.

Asimismo, tomemos en consideración, que la instalación presenta un relato. En este sentido no está de más indicar que existen distintos grados o capas de narratividad, para André Gaudreault, hay un *umbral básico* de la narratividad (sucesión y transformación) que todas las obras tienen (incluso la pintura) y que denomina enunciado narrativo.³⁶⁶ El segundo estadio de narratividad se aproxima a la idea del relato clásico, sin la necesidad de llegar al grado concordante de una obra literaria. Para Gaudreault todo enunciado narrativo es un relato,³⁶⁷ en el sentido de Metz. La obra

³⁶⁵ Vid. Christian Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, Tomo I. París, 1968. 246pp.

³⁶⁶ Vid. André Gaudreault *op. cit.* 407pp.

³⁶⁷ *cfr.* A diferencia del enunciado narrativo para Aumont, quien lo define como una serie de elementos ficticios ordenados los unos en relación con los otros a través de un desarrollo, una expansión y una resolución

audiovisual de esta tesis cumple con la condición mínima de la narratividad, al ser conformada por imágenes en movimiento en continua transformación; es decir, es un filme pluripuntual conformado por enunciados narrativos de segundo nivel; inclusive, bajo este análisis, se compone de una secuencia narrativa mínima, aunque sea en un grado básico sin vehicular una historia en el sentido estricto, lo que lo hace, al mismo tiempo, un filme con narratividad extrínseca. Por su parte, Barthes³⁶⁸ señala que todo filme de ficción pretende conducir al espectador, mediante la intriga de predestinación, hacia el desvelamiento de un enigma; a partir de cierto número de etapas obligadas, diversas dilataciones (frase hermenéutica), que regulan este avance hacia el final de la historia, lo que, en rigor, instituye una gran paradoja, puesto que el relato debe conducir hacia la resolución, rechazándola continuamente. La lógica poética utilizada en esta propuesta audiovisual se comprende de una intriga de predestinación y una frase hermenéutica que no resuelve el enigma; como ejemplo de utilizar dicho esquema mediante otra estrategia.

En lo referente al análisis estructural, bajo la tipología de Ramón Carmona³⁶⁹, la pieza audiovisual, al relacionarse con la forma del pensamiento, los sueños y la memoria, hace uso de tres relaciones temporales entre los planos (continuidad temporal, elipsis indefinida y retroceso indefinido). En cuanto a las relaciones espaciales, de acuerdo con Burch, en la obra se dan los tres tipos (continuidad, discontinuidad simple y discontinuidad común).

Finalmente, nos referimos al concepto del punto de vista, que se suele relacionar con la figura del narrador, Gérard Genette³⁷⁰ propone el término *focalización* como relación de saber entre el narrador y los personajes; en esta propuesta la focalización es externa: no hay diálogo y no sabemos lo que piensan o sienten los personajes; es decir, utilizamos el monólogo interior y el pensamiento pre-lógico de Eisenstein basado en imágenes mentales para conseguir el choque y el éxtasis (Toda la tipología mencionada de la cual hacemos uso en la obra audiovisual, se aplica también a las cintas *Un chien andalou*, y *L'âge d'or* de Buñuel y la obra de Lynch, analizadas anteriormente).

4.2.2 GUIÓN: EL AZAR OBJETIVO EN LA ESCRITURA COLECTIVA DE LA IMAGEN A TRAVÉS DEL MÉTODO BUÑUEL- DALÍ

Se establecieron, al principio de este capítulo, las razones por las cuales se decidió escribir el guión de la presente instalación cinemática a partir de los sueños significativos, con plena libertad temática, compartidos por participantes a través de internet. Al principio de esta investigación, también se estableció que es imposible realizar un

final; lo que comúnmente lleva a la confusión de negar la narratividad de cualquier enunciado que no plantee la secuencia narrativa mínima.

³⁶⁸ Vid. Roland Barthes. "Introducción al análisis estructural del relato", en: VVAA. *Análisis estructural del relato*, Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974, 211pp.

³⁶⁹ Vid. Ramón Carmona, *Cómo se comenta un texto fílmico*, Cátedra, Madrid, 1996, 328pp.

³⁷⁰ Vid. Gérard Genette, "Fronteras del relato", en: VVAA. *Análisis estructural del relato*, Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974, 211pp.

automatismo psíquico total, sin filtro de la conciencia, por lo cual, atendiendo a la misma observación crítica que el surrealismo hace sobre este hecho, se instauró el azar objetivo como método para esta escritura colectiva de la imagen y de esta manera se produjo un tipo de *guión exquisito*, a través de un juego surrealista que utilizó la tecnología presente hoy en día. El guión cinemático completo se trabaja en dos diferentes espacios textuales. La ambición de llevarlo a cabo en su totalidad pronto excedió los límites de este estudio, por lo que, una vez revisado, se trazaron dos objetivos primordiales:

- 1) Realización de una pieza audiovisual de 8 minutos de duración, basada en las imágenes mentales propuestas en el guión; sin seleccionar escenas en específico.
- 2) Realización de una propuesta de instalación con alteridad espacial respecto al filme, basada en una imagen mental específica proporcionada por el guión.

SINOPSIS DE LA PIEZA AUDIOVISUAL

Pieza cinematográfica compuesta de fragmentos audiovisuales sobre personajes disipados en una aventura del inconsciente: pasado, presente y futuro se entremezclan entre memoria, sueño y deseo. El filme trata del anhelo por recordar algo vivido.

El *guión exquisito* que proponemos, fue en cierto modo explorado por Tarkovski, en cuya declaración nos apoyamos:

[L]a lógica de la conducta de una persona, se puede transformar en pantalla en una lógica de hechos y fenómenos – aparentemente irrelevantes- bien diferente, y la persona con la que uno comenzó puede salir de pantalla, siendo remplazada por alguien bien diferente, si tal cosa es necesaria según el principio que guía al autor. Es posible, por ejemplo, hacer una película en la cual no haya un personaje principal a lo largo de la misma, pero en la que todo se defina por la perspectiva que sobre la vida tenga alguien [...] el cine es capaz de trabajar con cualquier hecho que transcurra en el tiempo; puedo tomar de la vida absolutamente cualquier cosa [...] y relacionarla con el mundo entero.³⁷¹

Los personajes que sintetizan los sueños de los participantes se redujeron, para esta pieza, a dos: el Soldado-Dictador y la Dama; sin embargo, el guión completo consta de tres. El resultado es un guión intimista, reflexivo, de la memoria, de la cotidianidad, en

³⁷¹ Andrey Tarkovski. "Tiempo impreso." *op. cit.*, pp. 74-75

la línea de Brakhage.³⁷² Con este ejercicio de escritura colectiva de la imagen se apela a la autenticidad y frescura que evocan los filmes de familia, señalados en el capítulo 2, este tipo de filmes en los que la importancia de la memoria personal en el discurso social cobra relevancia en contra de la saturación de imágenes superfluas del cine comercial.

4.2.2.1 ANÁLISIS DE LA MIRADA. ESCOPTOFILIA. EL VOYEUR MASCULINO

Actualmente se realizan estudios sobre el fenómeno de la disimetría entre personajes masculinos dotados del poder de mirar y personajes femeninos hechos para ser mirados; es decir, la mujer como imagen y el hombre como portador de la mirada:

[P]or delegación, [el hombre] es el portador de la mirada del espectador, neutralizando el peligro potencial que encierra la imagen de la mujer, como espectáculo tendente a congelar el flujo de la acción para provocar la contemplación erótica [...] en una película narrativa clásica, resulta de ello una contradicción fundamental entre el juego sin restricción de la escoptofilia (perversión ligada a la exacerbación de la pulsión escópica) y el juego de las identificaciones. En términos psicoanalíticos, la mujer significa la ausencia de pene, la castración: su figura amenaza [...] siempre con hacer surgir la angustia; de ahí las escapatorias adoptadas a menudo por el film clásico, re-escenificando de nuevo el trauma primitivo (bajo forma sádica, por ejemplo, en el cine negro) o convirtiendo en fetiche la imagen de la mujer [...] ³⁷³

Esta crítica de la explotación del cuerpo de la mujer como objeto del voyeurismo masculino es tratada en la obra fílmica. A través del concepto de identidad, *yo, el otro y el doble*, y por medio del juego de miradas, se pretenden borrar el fetiche de la imagen de la mujer. Se trata de aportar, al poder de la mirada, por medio de una serie de escenas en contracampo, un sólo personaje dividido en dos: el lado femenino y masculino del individuo; en este caso, el yo, el otro y el doble son un mismo personaje desdoblado en hombre y mujer; la *Nadja* de Breton. Puesto que la obra está basada en los sueños de participantes de los dos géneros, existe una sensibilidad compleja difícil de mediar que reúne la mirada femenina y la mirada masculina, así como sus imágenes mentales respectivamente, en una especie de fase de reconocimiento del espejo y el *amour fou* expuesto desde ambas perspectivas. Sería importante analizar *a posteriori* de qué manera la imagen fílmica de este proyecto interviene con las identificaciones primarias y secundarias en el espectador masculino y femenino.

4.2.3 REALIZACIÓN: LO MARAVILLOSO EN LA LOCACIÓN ENCONTRADA

Con base en la ideología del surrealismo, se dejó fluir la *poiesis* del rodaje de acuerdo a la categoría surrealista de *lo maravilloso* y siguiendo el método del encuentro bressoniano que comentamos en el capítulo 2; la realización de la pieza audiovisual, no

³⁷² El guión completo se encuentra en el cd adjunto en este estudio en formato pdf.

³⁷³ Jacques Aumont. "El espectador como sujeto deseante" *La imagen...* p. 133

siguió un tratamiento acorde con la producción industrial del filme; se decidió, con las imágenes mentales del guión, ir al encuentro de la puesta en escena. No fue un rodaje arbitrario, la puesta en encuadre estuvo basada en el *azar objetivo* de la locación encontrada, toda vez que se habían establecido las relaciones y conflictos entre los personajes en el guión. Esta propuesta, que surge de los principios del surrealismo, también se encuentra, como indicamos, en Tarkovski, para quien la creación artística es un proceso vivo, que exige que uno sea capaz de observar el mundo cambiante. El encuentro bretoniano se corresponde con la actitud de contemplación tarkovskiana utilizada por este autor durante la realización de *Zerkalo, El Espejo* (1974) Andrei Tarkovski, y dicha actitud, al encontrarse en correspondencia directa con *lo maravilloso*, se tomó como referencia durante el proceso de rodaje de la pieza:

El guión es la base a partir de la cual uno comienza a explorar [...] mucho fue lo que se eliminó, y se formuló y creó, sólo durante el rodaje [...] Era importante el observar cómo y en qué condiciones la película podía tomar forma por sí misma, dependiendo de las tomas, del contacto con los actores, de la construcción de los sets y del modo en que la película misma se adaptaba a los lugares que habíamos escogido como locaciones [...] Trabajamos a partir de un sentido claro del ambiente que nos rodeaba y de una empatía con los personajes, lo cual requería una realización práctica, ahí y en ese momento, que fuera exacta. Si hay algo que realmente ‘veo’ antes del rodaje, algo en lo que realmente pienso, es el estado interior, la tensión interna característica de cada escena que vaya a filmar, y en la psicología de los personajes. Entro al set para entender a través de qué medios puedo expresar en pantalla ese sentimiento interno, y sólo cuando he entendido todo esto, comienzo a filmar.³⁷⁴

Este sentir está en correlación con Godard, quien para *Passion* no quiso ‘escribir’ el guión, quiso verlo. Es sustancial apuntar que, al no seguir el guión al pie de la letra, sino sólo reconocer las atmósferas generales, las relaciones entre los personajes y los conceptos surrealistas que atañen a esta investigación; el encuentro fluyó libremente, a través de las locaciones encontradas en las ciudades: México, Londres, Berlín, París, Hastings y Brujas³⁷⁵, lo que hizo universalizable los conceptos de la imagen y del propio surrealismo; en términos de Epstein la realización fue una averiguación de la fotogenia.

4.2.3.1 LA MANERA DE REPRESENTAR LOS SUEÑOS Y LA MEMORIA

Si establecimos que la materia prima del guión cinemático son los sueños de los participantes, nos enfrentamos a una primera pregunta: ¿cómo re-presentarlos en pantalla?; una pregunta que, como vimos, el propio Cocteau se hizo y respondió en su cine a través de metáforas y símbolos. Los sueños, aunque parezcan muy distanciados

³⁷⁴ Andrey Tarkovski. “Predestinación y destino” *op. cit.*, p. 144

³⁷⁵ Es notable que las locaciones encontradas se dieran por azar objetivo en las tres ciudades principales en las que se dio la crisis de la civilización en el siglo XX por las dos Guerras Mundiales.

de la realidad por su propia lógica, son imágenes mentales ancladas en la realidad de nuestro pensamiento y memoria; para hacerlos tangibles nos guiamos bajo la perspectiva de Tarkovski, quien se enfrentó al dilema en *Zerkalo*; de acuerdo a Tarkovski es indispensable saber qué tipo de sueño tuvo nuestro personaje; conocer en su materialidad y factualidad, los hechos que forman el sueño:

¿Qué ocurre en el mundo interior de la imaginación individual? ¿es posible reproducir lo que una persona ve dentro de sí, todos sus sueños [...]? Se puede, sí, siempre y cuando los sueños en pantalla estén hechos de las mismas formas de la existencia, tal y como las observamos [...] En cine la ‘opacidad’ e ‘inefabilidad’ no significan una imagen confusa, sino la impresión particular creada por la lógica del sueño: combinaciones y conflictos inesperados e inusuales entre elementos completamente reales, los cuales deben presentarse con la mayor precisión. El cine debe, por su naturaleza misma, aclarar la realidad, no oscurecerla (dicho sea de paso, los sueños más sobresaltantes, son aquellos que uno recuerda hasta en su más mínimo detalle) [...] En el cine [...] lo primordial en una composición plástica, es su fidelidad a la vida, específica y factualmente; eso lo hace único [...] La pureza del cine, su fuerza inherente, no se revela en el atinado simbolismo de las imágenes, sino en su capacidad para expresar hechos únicos, específicos y reales.³⁷⁶

De aquí que, en la encuesta llevada a cabo, se les pidiera a los participantes que además de describir a detalle su sueño, proporcionaran información sobre las emociones sentidas y el color predominante en la atmósfera del mismo. Con esto en mente se llevó a cabo la re-presentación, sin artificios, de los sueños puestos en escena, a través de la naturaleza de la realidad misma. La segunda pregunta es: ¿cómo enlazar la forma del pensamiento en la imagen fílmica? Como establecimos en el capítulo 2, a través del montaje, pero nuestro montaje obedece a la lógica poética o hipertextual.

4.2.4 EL MONTAJE ES CONFLICTO

Retomemos la siguiente noción: para re-presentar la realidad filmada, es decir, el pedazo de realidad que seleccionamos desde la puesta en encuadre, lo cual conlleva una visión y opinión sobre el mundo, es necesario reconfigurarla en el espacio textual del filme. De acuerdo a Jean Mitry³⁷⁷, por medio del montaje se generan las representaciones abstractas que trascienden la simple presentación de la realidad o el simple flujo narrativo, aquí se halla la clave de los grandes filmes artísticos, una suerte de soluciones poéticas que van más allá de los argumentos a los que sirven; Mitry remarca que, en el cine, la emoción (reconocible) precede a la idea (abstracta), dada la estricta concreción de la imagen cinematográfica, y por supuesto, no se puede separar la emoción del intelecto. Las formas en las cuales un director decide montar su filme pueden ser muy variadas, en

³⁷⁶ Andrey Tarkovski. “Tiempo impreso” *op. cit.*, p. 80

³⁷⁷ Vid. Jean Mitry. *Estética y psicología del cine. Las estructuras*, Ed. Siglo XXI, Madrid, 1989, 528pp.

ocasiones contradictorias o inclusive imposibles de llevar a cabo, como el montaje intelectual de Eisenstein; no obstante, en el montaje también se manifiesta la teoría del director sobre el flujo de las imágenes cinematográficas, su espacio y su tiempo y la manera en qué esta nueva presentación de la realidad afectará a su espectador.

Desde esta perspectiva, la puesta en serie del filme propuesto para la instalación cinemática, utilizó como base las experiencias y observaciones de Artavazd Pelechian y Tarkovski, dado que su visión del montaje se encuentra dentro de la sintonía de la categoría del azar objetivo. Como indicamos en el capítulo 2, por ser parte sustancial de la praxis de este estudio, se abre un paréntesis para exponer las teorías de estos autores y su consecuente aplicación en el material filmado.

4.2.4.1 EL CONTRAPUNTO

Para Pelechian el montaje en contrapunto está destinado a producir dinamismos semánticos en lugar de significaciones rígidas, al provocar sin cesar procesos de intercambio, inestabilidades, desplazamientos. El contrapunto se basa en situar una toma a distancia remota de otra significativa, separarlas insertando entre ambas un tercer, cuarto, quinto o décimo elemento. Es a través de esta interacción de numerosos enlaces entre las dos tomas, que Pelechian expresa el sentido de su secuencia de una manera más fuerte y más profunda que a través del *collage* directo. El montaje de contrapunto no aporta a la estructura del filme la cadena habitual de montaje, ni siquiera aporta la forma de conjuntar diversas cadenas, sino más bien crea una figura circular que gira sobre sí misma desde el inicio. En realidad, el mismo Eisenstein también habla de la calidad espiral desde su famoso montaje armónico. La verdadera diferencia estaría en el concepto de montaje orbital, los planos de Pelechian se relacionan uno con otro, de la misma manera en la que un electrón gira alrededor del núcleo atómico y de la misma forma en que Breton describió el automatismo psíquico, visto en el primer capítulo, como un campo magnético de asociaciones con un fin sintético: “Los detonantes principales del montaje de contrapunto ejercen una ‘acción recíproca’ en sus elementos relacionados, a través de movimientos centrífugos que dan a la estructura de la película ‘este efecto particular de pulsación, de respiración.’ El montaje de contrapunto, a la par de crear una distancia entre dos planos, ‘ensambla al mismo tiempo los planos distantes, uniéndolos con tanta firmeza que suprime su distancia’.”³⁷⁸ El resultado, según Pelechian, es un sistema de montaje capaz de mostrar todas las clases de movimiento, desde las formas más inferiores y elementales hasta las más elevadas y complejas. Pelechian afirma que su método de montaje de contrapunto, apoyándose en complejas formas de acción recíproca de diversos procesos a múltiples distancias, rompe los límites de nuestras concepciones

³⁷⁸ Escuela Popular y Latinoamericana de Cine, TV y Teatro. “Artavazd Pelechian: Lo importante es ser capaz de hablar su propio lenguaje, el lenguaje del cine, para capturar el cardiograma emocional y social de su tiempo” *Curso VII de Teoría del Montaje en la UNEARTE*. Disponible en: <https://escuelapopularcineytv.wordpress.com/2013/11/25/artavazd-pelechian-lo-importante-es-ser-capaz-de-hablar-su-propio-lenguaje-el-lenguaje-del-cine-para-capturar-el-cardiograma-emocional-y-social-de-su-tiempo-curso-vii-de-teoria-d/> (Consulta 3 de junio de 2018)

y leyes determinadas del espacio y el tiempo. Lo cierto es que Pelechian le debe mucho de su teoría sobre el montaje a Vertov, quien estableció el término *intervalo* para designar la separación entre dos imágenes filmicas; aunque esta separación no sea medible.

[Vertov] propuso hacer [del intervalo] el fundamento de un tipo de cinematografía deliberadamente no narrativa e incluso no ficcional, en el cual la significación y la emoción nacerían de la combinación de tales relaciones abstractas (entre formas, duraciones, encuadres, etc.) [...] la noción de intervalo no es [...] explícitamente, de orden temporal, y el intervalo entre dos planos puede ser [...] totalmente a-cronológico [...] esta noción puede extenderse a [...] la representación del tiempo, para designar todos los casos en los cuales, entre dos imágenes diferentes, temporalizadas o no, hay un hiato temporal [...] sin que pueda restablecerse ninguna continuidad.³⁷⁹

El salto es el aspecto perceptivo del intervalo; según Aumont, el intervalo es más interesante de considerar, más potente en el plano estético, cuando menos narrativas son las imágenes entre las cuales se produce, porque la separación entre las imágenes sucesivas se llena intelectualmente mediante el conocimiento que se tiene de la historia.

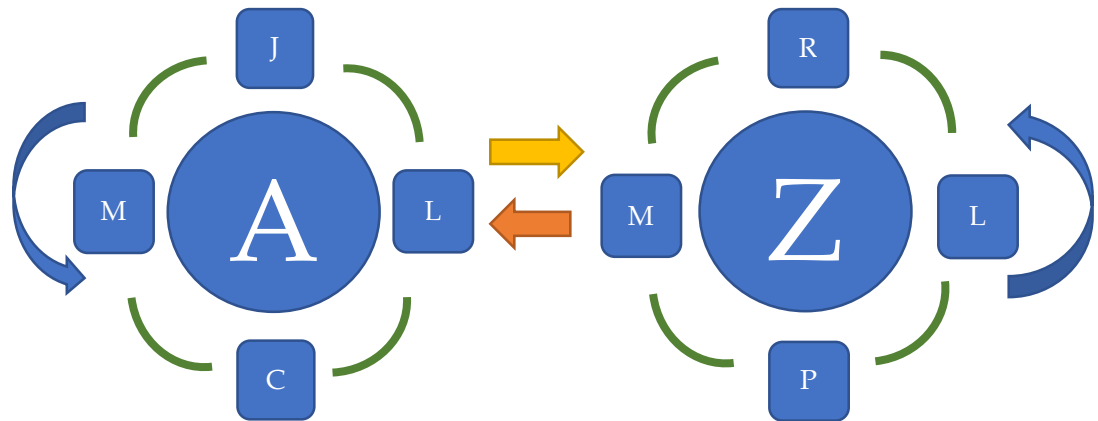
La representación del tiempo según el modo del intervalo es [...] siempre bastante intelectual, aunque se apoye en la sensación de instantaneidad proporcionada eventualmente por las imágenes unitarias que el intervalo separa. El intervalo consiste siempre en mantener [...] una diferencia visual entre dos imágenes, y en significar el tiempo mediante esta diferencia [...] El intervalo tal como Godard lo practica es bastante [...] semejante a lo que Vertov quería: tensión mantenida entre dos imágenes o más, con fines expresivos.³⁸⁰

Bajo esta teoría se organizó el montaje del filme, se establecieron: la primera escena (A), con la que abre la pieza, y la última (Z), con la que cierra el filme, y entre ellas se intercalaron las distintas escenas que conforman la totalidad de la pieza para generar la interacción entre enlaces orbitales; lo que atiende de esta manera a la lógica poética, la tensión expresiva entre inicio y fin y una distancia entre dos imágenes que dialogara con la emoción y la intelección del espectador. La obra se entrega, de esta manera, a la concepción de la visión de Brakhage, expuesta en el capítulo 2.

De esta forma proponemos comprender el montaje de contrapunto por medio del siguiente esquema:

³⁷⁹ Jacques Aumont. "El tiempo representado" *La imagen...* p. 251

³⁸⁰ *Ibid.* pp. 253-254



Pero ¿a través de qué criterio se pueden intercalar los distintos planos entre el contrapunto? ¿qué crea dichos enlaces o sinapsis de pensamientos y/o escenas? La pieza audiovisual presentada como parte de esta instalación cinemática utilizó las directrices sobre el ritmo formuladas por Tarkovski.

4.2.4.2 EL RITMO

Tarkovski señala que, a través del sentido del ritmo, las escenas revelan su personalidad. El ritmo marca estilísticamente una obra, nace como respuesta a la concepción innata que el director tiene de la diversidad de la vida y cómo la percibe. El sentir la capacidad rítmica de una toma implica también una concepción, una visión del mundo y una percepción del tiempo, que es distintivo de cada director; en términos surrealistas hablamos de la *poiesis* como método de receptividad de la poesía inscrita en el ritmo del universo; para Tarkovski el ritmo es el factor dominante y todopoderoso en la imagen, el ritmo del tiempo está en la toma, como el organizador del complejo desarrollo dramático; es decir, el montaje sólo une las tomas que están ya de por sí llenas de tiempo; cada cuadro posee un transcurso del tiempo registrado, por consiguiente, la labor del director es únicamente sentir esta presión del tiempo inherente a cada toma y dejarlo fluir, dejar que se exprese a través de él y de la edición.

No obstante, si la imagen acumula tiempo desplegándolo espacialmente, organizar este tiempo no es simple; hay que comprender el sentido vital de cada toma y así, notar y percibir su propio ritmo; una especie de encuentro, de fotogenia, de *punctum*, que se hace tangible cuando uno siente que algo importante ocurre más allá de lo que pasa en pantalla, algo que va más allá del cuadro, hacia el infinito, hacia la vida. Empero, en este encuentro, uno se tropieza con fragmentos que no pueden ser unidos, que no giran magnéticamente en torno al contrapunto. Esto se debe a que:

El tiempo impreso en cada cuadro, dicta el principio de edición *ad hoc*, y los fragmentos no aptos para editarse, los que no pueden ser propiamente unidos, son aquellos que registran un tipo de tiempo radicalmente distinto. Uno no puede, por ejemplo, unir el tiempo real al tiempo conceptual [...] Se podría llamar ‘presión del tiempo’ a la consistencia del tiempo que fluye a través de cada toma, a su intensidad o ‘flojedad’; la edición, entonces, puede verse como la unión de los fragmentos de acuerdo a la presión de tiempo inherente en ellos. El mantener la presión operativa, o impulso, unificará el impacto de las diferentes tomas.³⁸¹

Como vemos, la noción del ritmo en las tomas, se debe en gran medida, al sentido del ritmo de la vida del mismo director, es, reiteramos, una concepción del mundo y unirlo, gira en torno al azar objetivo de la manera creativa en la que lo explicamos en este capítulo; *ergo*, el ritmo que un director expresa en sus filmes, puede parecer lento, constituir una enorme pérdida de tiempo en términos industriales de economía de la ficción o puede parecer acorde con la necesidad de sus personajes y ser percibido así por el espectador o no. Nuevamente es una situación de percepción y comunicación bidireccional. En última instancia, esculpir el tiempo requiere una amplia concepción de los efectos en la memoria y en la percepción, puesto que el artista que trabaja con el tiempo de la imagen, crea una nueva realidad espacio-temporal que puede ser aceptada o rechazada mediante la diégesis automática del espectador. Dado que las construcciones de nuestras historias son actividades siempre plurales, que se basan en los procesos de selección de datos de la memoria y de re-interpretación a partir de la propia experiencia, conocimiento e interés; el acto de re-presentar no consiste en una reproducción completa e imparcial de la memoria, sino en la composición de una nueva visión tanto de la experiencia pretérita a partir de fragmentos, como de la comprensión y la capacidad interpretativa del observador; así como de nuestra capacidad de generar nuevos datos a partir del imaginario e introducir al espectador en la imagen y hacerlo partícipe de dichos fragmentos y del ritmo dentro de esta distinta visión del mundo.

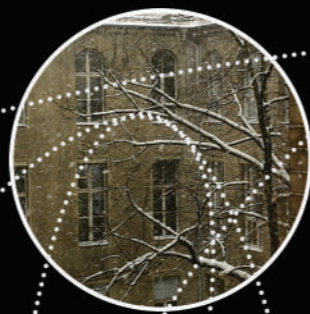
Las aplicaciones de estas teorías se exponen en la pieza fílmica que conforma la parte correspondiente a la muestra de cine poesía dentro de la instalación cinemática, dicho material audiovisual se puede consultar en:

<https://vimeo.com/172836620> contraseña: surrealismo23

³⁸¹ Andrey Tarkovski. “La imagen cinematográfica” *op. cit.*, p. 130.

LA PIEZA FÍLMICA DE CINE POESÍA

EL CONTRAPUNTO POR MEDIO DEL RITMO



LA PIEZA FÍLMICA DE CINE POESÍA

STILLS



LA PIEZA FÍLMICA DE CINE POESÍA

STILLS



LA PIEZA FÍLMICA DE CINE POESÍA

STILLS



LA PIEZA FÍLMICA DE CINE POESÍA

STILLS



4.3 LA INSTALACIÓN DE CINE POESÍA. PARTE II: EL DISPOSITIVO INSTALACIÓN / DISEÑO CONCEPTUAL DE LA INSTALACIÓN

Nuestra tercer y última pregunta es ¿Cómo volver a presentar las categorías de la imagen, el tiempo y el espacio en la realidad? Recordemos que para Arnheim la memoria tiene una estructura más espacial que temporal, según él, ciertas formas fílmicas insisten más en la espacialidad que en la temporalidad, con ello afirmamos que el relato se inscribe en el espacio; por ende, una vez que tenemos la pieza fílmica que re-presenta las imágenes mentales, proponemos configurar la puesta en espacio; la sutura del sexto fuera de campo de Oudart.

Es claro que, para la reflexión de un sistema interactivo, como para la valoración de los recursos tecnológicos a utilizarse, el interés primario recae sobre qué tipo de información y comunicación se quiere generar y cuáles son los contenidos y la estética de las mismas. En este sentido, las investigaciones del surrealismo han sido impuestas al sistema; en específico el sistema completo de la instalación cinemática explora los conceptos de *lo unheimlich*, *lo maravilloso*, el azar objetivo y la identidad, como experiencia artística para el espectador. Según Rosalind Krauss el video es un dispositivo narcisista, que promueve un deseo más allá de la ficción: “el de verse a sí mismo [...] la *pulsión escópica*; donde [recapitulemos] el niño se reconoce por primera vez en su reflejo como sujeto escindido de la madre, reconocimiento esencial en la construcción del yo.”³⁸² Esta pieza busca problematizar la idea del espejo como simulacro de la realidad y de nosotros mismos, propone maneras de transformar y alterar la imagen especular, a través de una transgresión al supuesto carácter pleno, cerrado y autosuficiente de la imagen propia.

Esta negación está de hecho presente ya en la teoría psicoanalítica: cuando el niño – en principio indistinto de la madre pues no se sabe otro- accede a su imagen en el espejo y se reconoce en una visión unitaria de su cuerpo, lo hace desde la distancia, pues necesita del espejo para reconocerse (antes la visión de su cuerpo era parcial y fragmentaria), necesita mirarse desde afuera. En el proceso de construcción del yo, se construye evidentemente también el *otro*, la madre se revela como alteridad: un desgarro fundamental que la imagen especular nos brinda distribuyendo el mundo en una escisión nunca del todo asumida donde se hibrida para siempre lo ajeno y lo familiar. En palabras de Lacan: ‘el sujeto se conoce por primera vez como unidad, pero como unidad alienada, virtual’³⁸³

La cuestión del espejo se representa en dos niveles, primero desde el reconocimiento de la representación de fragmentos de los propios sueños (el *yo*) por medio del filme en la pantalla (el *otro*) y segundo, desde el espacio, reconocido como fragmento de la imagen mental de un sueño de algún participante. De esta manera se

³⁸² Rosalind Krauss. “Video: The Aesthetics of Narcissism”, en: John Hanhardt (ed.) *Video Culture: A Critical Investigation, Visual Studies Workshop*, Rochester, Nueva York, 1986, 223pp.

³⁸³ Lorena Rodríguez Mattalía. “Tipologías: el ejemplo del circuito cerrado” *op. cit.*, p. 278

espera que la imagen especular se transfigure en la instalación y nos confronte ante el *yo*, el *otro* y el *doble*; ante una red de relaciones, negaciones y afirmaciones que provoquen un efecto de extrañamiento y distanciamiento respecto a la imagen. Un claro ejemplo de la utilización de la instalación cinemática de cine-poesía para situar al espectador dentro de *lo maravilloso* y *lo siniestro*. En esta primera versión, se encuentran dos rollos de cinta en los cajones de dos burós, contienen cintas familiares de personas desconocidas, encontradas en el mercado de antigüedades, en este *found-footage*, se reconocen instancias comunes como fiestas de cumpleaños, comidas familiares, que son a la vez referenciales al *yo*, pero al mismo tiempo ajenas, por ser del *otro*.³⁸⁴

Para Giannetti la instalación puede convertirse en una exploración del espacio como lugar de escenificación y simulación; recordemos que, de acuerdo a Foster y desde la declaración *La Imagen en la Esfera Pública* de 1991, es significativo para el surrealismo, y en consecuencia para esta investigación, desentrañar el simulacro y sus efectos como una manifestación de *lo siniestro* que se vuelve en ambigüedad ansiosa. Como apuntamos por medio de Duguet, la instalación se convierte en un sistema de relaciones que trabaja con base en contradicciones: ver-ser visto, interior-exterior, privado-público, presencia-ausencia, presente-pasado; es, además, una manifestación latente de los recorridos de Breton por las salas cinematográficas y una extrapolación del fenómeno fílmico entendido, como apuntó Richardson, a manera del lugar de encuentro del *punto supremo*.

Una vez expuesto el 'qué' del sistema, hay que ocuparse del 'cómo', es decir, del mecanismo estructural: los elementos y sus relaciones espaciales y temporales; los contextos e interactores, cómo producir interactividad entre usuario e imagen, cómo actúa el sistema de control, etc. Empecemos entonces, por la definición desde la Endoestética, de los mundos simulados creados a través de los medios electrónicos: "son metaexperimentos que poseen lados internos (endo) y externos (exo); son modelos de mundo; [que] pueden tener diferentes niveles de realidad (exo y endo); y sus operaciones internas se adaptan a la distorsión de la perspectiva (o actuación) del observador."³⁸⁵ Este tipo de obras artísticas permiten la exploración del mundo a través de un sistema como una posibilidad cognoscitiva; por tanto es un sistema complejo, flexible, circunstancial, hipermedial y multidisciplinar, cuyo objetivo es el proceso intercomunicativo en todos los niveles: cognitivo, intuitivo, sensorial. Es por ello que el estudio de los sistemas interactivos desde la endoestética permite abordar:

- a) La construcción de espacios y realidades virtuales como sistemas o modelos de mundos.
- b) La relatividad del sistema condicionado al observador.
- c) Las posibilidades de integrar observadores internos en un sistema que puede ser observado desde la perspectiva externa.

³⁸⁴ Se espera que una segunda versión del sistema contenga cintas familiares de los propios asistentes o inclusive, varios de los sueños, realizados *ex profeso* como producción audiovisual.

³⁸⁵ Claudia Giannetti "Endoestética" *op. cit.*, p. 177

Por ende, no basta con crear obras que se limiten a reproducir de forma audiovisual y espectacular fragmentos de nuestras realidades. El logro de los dispositivos que inciden en la estética de la simulación está condicionado a su capacidad de originar entornos lo suficiente y cualitativamente consistentes para generar contenidos vivenciales de forma mental y plurisensorial por los seres humanos. De no ser así, los sistemas sólo se acercan a los panoramas, dioramas, fotoramas, teatros copios, etc. Es decir, sólo un ‘viaje para los ojos’ y no una sensación de inmersión en otra experiencia virtual. La obra puede llegar a ser tan compleja que consigue ser experimentada por el interactor como real e irreal a la vez. La ilusión de ser partícipe en el sistema interactivo se basa sobre todo en la estrategia de la obra de simular el grado real de diálogo humano-entorno.

Desde la perspectiva del surrealismo, la endoestética permite comprender la potencialidad de la creación para lograr una transformación del mundo a través de la dilatación de nuestras realidades (experiencias, percepciones, sensaciones), y el conocimiento de nuestro entorno a partir del cuestionamiento del mundo mismo, de nuestras verdades, ambientes, vida y el propio sistema biológico. Asimismo, en esta propuesta del surrealismo en el siglo XXI se otorga relevancia al entendimiento del sentido del arte por el sentido de sistema. Es decir, el diseño conceptual de esta obra es el de una experiencia diseñada para convertirse en inmersiva, y ésta es nuestra respuesta a la manera de cómo presentar la imagen, el tiempo y el espacio en una realidad construida a través de un endosistema, que en los términos de la estética digital se conoce como entorno de simulación. La reflexión crítica y final de este estudio.

4.3.1 SISTEMA INTERACTIVO / GRADOS DE SIMULACIÓN / CONTEXTO

Como establecimos en el capítulo 1, el surrealismo describe la realidad no como algo preexistente, sino como aquello que se constituye dinámicamente por la interacción entre el yo y el mundo, por esta razón, el encuentro es el fundamento de la realidad. Ya que establecimos que este encuentro se propone en esta obra entendida como un endosistema interactivo, podemos comprender que la interacción con base en la interfaz humano-entorno marca un cambio cualitativo que incide en el replanteamiento del factor temporal (tiempo real, tiempo simulado, tiempo híbrido), en el énfasis en la participación intuitiva mediante la visualización y la percepción sensorial de la información, en la generación de efectos de inmersión y translocalidad, y en la necesidad de la traducción de procesos codificados.³⁸⁶ Empero, una hipotética realidad generada artificialmente no puede llegar a ser una réplica perfecta del mundo en el que vivimos, dado que entonces sería tan incontrolable como éste; si ponderamos de forma pragmática sobre las finalidades de las tecnologías interactivas, como las de Realidad Virtual (RV), nos percatamos de que el propósito primordial no está relacionado con el logro de la creación

³⁸⁶ Esto da, asimismo, testimonio de la transformación de la cultura basada en la escritura, las estructuras narrativas logocéntricas y los contextos reales, hacia la cultura digital orientada a lo visual, sensorial, retroactivo, no-lineal y virtual.

de un simulacro total, sino de la experimentación para comprobar las posibilidades del control de la realidad. Entre los sistemas interactivos de RV y según el grado de interactividad humano-entorno podemos detectar tres tipos: mediador, reactivo e interactivo (tipología basada en el estudio de Giannetti). Esta instalación está diseñada como un sistema reactivo, es decir, un sistema con interactividad de selección dentro de opciones predeterminadas.³⁸⁷ Además, de acuerdo a Peter Weibel³⁸⁸, en estos sistemas se dan tres niveles de interacción:

- 1) **Interacción sinestésica.** Consiste en la interacción entre materiales y elementos, como por ejemplo imagen y sonido, color y música.
- 2) **Interacción sinérgica.** Se produce entre estados energéticos, como en obras que reaccionan al cambio en el entorno.
- 3) **Interacción comunicativa o cinética.** Entre personas y objetos.

Con base en el tipo de sistema y su interacción, Giannetti propone el tema trascendental que hemos mencionado: la simulación. Según las características del sistema existen dos niveles:

1) SIMULACIÓN DÉBIL (MIMESIS)	2) SIMULACIÓN FUERTE O FICCIÓN INCONSCIENTE
<p>Se limita a generar formas de representación a partir de informaciones explícitas proporcionadas por los seres humanos. Está orientada a la eficiencia del programa en aplicar correctamente las informaciones predeterminadas. El observador sabe que está frente a una imagen ficticia como construcción intencional de estructuras que tienen una experiencia real limitada. En teatro o cine, el límite de la ilusión recae en la conciencia que el espectador porta de que lo que él ve es una ficción.</p>	<p>Podría desde su propio sistema, producir nuevas estructuras. Aquí se trata del empleo cabal de la acepción de <i>simulacrum</i> como una producción sin original. Teóricamente, la simulación fuerte no tiene una frontera clara; el espectador no puede diferenciar la realidad de la ficción porque es presentado como un hecho.</p>

³⁸⁷ Inicia, como indicamos, con la proyección del material audiovisual original creado para este estudio, pero, distribuidas a lo largo de la instalación, se encuentran diversas cintas de súper 8 con informaciones audiovisuales, a las cuales tiene acceso el usuario, ya que se pueden instalar en un proyector dado.

³⁸⁸ Vid. Peter Weibel. "Realidad Virtual: el endoacceso a la electrónica", en *Media Culture*, AAC L'Angelot, Barcelona, 1995, pp. 9-24

Hay que apuntar que la simulación fuerte no es una estrategia actual, no se explica por medio de un sistema tecnológico de RV (se asocia hoy, comúnmente, con dichos sistemas, como visores y cascos, aunque, de hecho, en muchos casos, las interfaces que utiliza el usuario acaban por provocar la conciencia de que uno está conectado a un aparato audiovisual ficcional); el hablar de simulación fuerte y RV en sentido estricto, se refiere a la construcción de otra realidad que es virtualmente posible sobre la realidad denominada objetiva. Existen dos ejemplos que clarifican la noción de RV: el programa de radio de Orson Welles *The war of the worlds* (1938), que provocó pánico en la población que escuchó el programa y creyó, a nivel psicológico, que se trataba de una invasión real. El otro caso importante es el del científico alemán y jesuita Athanasius Kircher, quien amplió la utilización de la cámara oscura y mostró en la iglesia la primera visión viva del infierno. Kircher utilizó la imagen proveniente de un aparato como estrategia de persuasión al servicio de la creencia religiosa; es muy significativo que el jesuita hizo visible la imagen mental del infierno y de los demonios al emplear la simulación para hacer realidad un mundo totalmente ficticio, esto a mediados del siglo XVII. Kircher consigue con esta acción incorporar la experiencia de lo infernal a la vida terrestre, y perfila de esta forma una visión de infierno intraterrena:

La apropiación de Kircher de la imagen inmaterial *en movimiento* para provocar una determinada reacción sensible en un grupo de personas puede ser considerada como una simulación, que extrapola *per se* el ámbito de lo sagrado para actuar en el ámbito de la cultura, de la estética. Transforma el espacio de la iglesia en espacio para la experiencia de una realidad [...] *virtual* y en vivo. La experiencia simultánea y directa que los fieles tendrían de otro mundo (el infierno) hasta entonces no visualizado (sabido pero ininteligible) podría haber provocado una sensación de inmersión en otra realidad [...] Aunque basado en la ilusión, el infierno visual de Kircher pretendía proporcionar al observador el conocimiento de lo posible (la existencia virtual del mundo infernal).³⁸⁹

Este ejemplo de simulación de una época tan remota, que emplea recursos elementales, sirve para demostrar que la estrategia de simulación es independiente de los recursos que se utilicen, sólo hay que averiguar cómo un sistema inmersivo puede ser potenciado. Lo revelador de ambos ejemplos es que una simulación fuerte, para ser efectiva, logra que las personas entren a formar parte (mental o físicamente) del entorno creado en el modelo; puesto que, el entorno es generado, mantenido, asimilado e interpretado por los seres humanos de manera informacional, es decir, se le dota de sentido a través de la percepción, la sensomotricidad, la cognición, la memoria, la emoción y la acción tanto comunicativa como no-comunicativa. De aquí partimos para

³⁸⁹ Claudia Giannetti "Arte interactivo" *op. cit.*, p. 142

añadir información a nuestro sistema y dotar así, de un mayor grado de simulacro el entorno virtual del espectador, por medio de los siguientes elementos:

-
- a) Olor b) Temperatura c) Nieve artificial d) Actores
-

Esta instalación se encuentra en el primer nivel de simulación y, aun así, algunas obras de este tipo, logran tal grado de complejidad, que permiten la generación de un contexto interactivo en el que el visitante participa activamente dentro del marco de la esfera de los posibles del sistema. Para lograr esto, se crea primero este sistema espacio-temporal en el que el observador se transforma en interactor; no tiene una comprensión general del sistema que le permita el control absoluto sobre el espacio virtual, pero, con las herramientas dadas, dialoga con el campo y puede transformarlo. El objetivo es investigar la capacidad del propio sistema de proporcionar al público nuevas experiencias estéticas de forma intuitiva, inteligible y sensorial; la estructuración abierta y contingente de la obra transforma el espacio físico en imaginario. Al situar al espectador en un espacio inmersivo, la instalación se convierte en un sistema de RV, entendido como la virtualización de otras realidades: cine + instalación; dado el hecho de que es una experiencia artística, existe en el espectador la idea de ficción; la cual, sin embargo, asume entonces un carácter ineludible, puesto que, al formar parte del imaginario colectivo, no se relega a una existencia paralela y desconectada de la realidad, sino que se le integra en el posible discurso de la verdad. El propio discurso de la simulación tiene antecedentes en la historia de la filosofía, ya que la simulación significa una construcción de la verdad a través del lenguaje. Esto nos habla de la percepción y de cómo la realidad no es una experiencia, sino un argumento dentro de una explicación:

Mientras gran parte de los planteamientos hasta el siglo XIX se han centrado en el análisis del lenguaje, con el advenimiento de los nuevos medios de comunicación basados en el discurso audiovisual, se abrió una nueva línea de investigación en torno a la función que las imágenes técnicas (audiovisuales) desempeñan en la construcción de nuestra realidad. En este sentido, el papel ejercido por los medios y sus dispositivos técnicos no consistiría en tratar de reproducir la realidad, sino de construirla.³⁹⁰

De lo que se desprende, según Giannetti, que las diferentes realidades vividas o experimentadas por cada uno de los observadores del sistema, dependen de la línea explicativa que adoptemos; por consiguiente, la razón, entendida como expresión de la coherencia operacional humana dentro del lenguaje, no puede dar acceso a una supuesta realidad existente independiente del observador; es decir, dentro de una hipótesis relativista, la explicación sobre la construcción de la realidad está subordinada

³⁹⁰ *Ibid.*, p. 139

necesariamente al observador; lo que significa que la realidad la construimos nosotros mismos y no puede ser vista como representación de un mundo objetivo independiente, tal como señalaron los surrealistas y a lo que se refirió Eisenstein al hablar en su momento del cine como creador de realidades, *ergo*, la responsabilidad de velar quién hace uso de esta construcción.

4.3.2 TIEMPO EN LA INSTALACION. LA COMPOSICIÓN TEMPORAL

Dentro de la instalación de cine poesía y su entorno de simulación se abre la cuestión de cómo se replantea el factor temporal. Hemos visto que, desde la aparición del cine y la comprensión del concepto de ritmo, se modifica la percepción espacio-temporal. Para teóricos como Balázs,³⁹¹ el cine como medio visual, representó un gran momento de cambio en la historia de la cultura. Balázs interpreta el paso de la cultura basada en el lenguaje hablado (la comunicación mediante recursos simbólicos precisos y estables) a una cultura del gesto y de la mímica (de la comunicación visual en movimiento) como la tercera revolución después de la etapa de la imprenta.

Dicha revolución denota el gran paso de la facultad de ver desde un punto de vista fijo a la facultad de ver desde múltiples perspectivas; además, el lenguaje escrito y la imprenta colaboraron para el desarrollo de la idea de un tiempo y un espacio continuos y abarcables; por su parte, los medios audiovisuales implican otras relaciones y experiencias del tiempo (que no fueron comprendidas por Tarkovski); hecho que remarca Giannetti:

El tiempo y el espacio continuos y abarcables (de la cultura de la imprenta) y su estética lineal, secuencial o histórica abren paso a la creación de conexiones temporales fragmentadas y simultáneas. En vista de ello, podemos hablar de una nueva estructura narrativa del mundo – tanto en el sentido de ficción como de no-ficción – que ya no se atiende a los parámetros de linealidad, finalidad o discursividad, sino a los de interconexión simultánea y acelerada de fragmentos (audiovisuales).³⁹²

Esto es, la imagen en movimiento es percibida como presente, pero en realidad, la recepción de la imagen en el momento de la proyección no coincide con aquello que es mostrado; por lo cual se puede hablar de un simulacro del presente, puesto que la instancia narrativa tiene el fin de hacerle vivir al espectador diferentes experiencias temporales. Si a esto se le añaden las variables del TD-TA-TR de la instalación, que sí ocurren en el presente; entonces hablamos de una propuesta que interpone ante el espectador una indeterminación espacio-temporal de la realidad que trastoca la percepción de los modos de experiencia temporal de acuerdo a la psicología tradicional.

Para no trastocar en demasía la experiencia temporal del visitante, este estudio que mezcla, como hemos apuntado, diversos métodos de investigación y de producción,

³⁹¹ Vid. Béla Balázs. *El Film. Evolución y esencia de un arte nuevo*. Gustavo Gili, Barcelona, 1978, 272pp.

³⁹² Claudia Giannetti, *op. cit.*, p. 140

retoma como referencia artística la sección áurea y la secuencia de Fibonacci para la composición temporal de la instalación de cine poesía; no obstante, entendemos y concordamos con la observación de Aumont, de que esta sección áurea es solamente una información para la composición y no un gran mito universal aplicable a todas las obras.

4.3.3 FUNDAMENTACIÓN DEL ESPACIO:

SALA DE T.V. DEL SOLDADO-DICTADOR / EL LUGAR DE REALIZACIÓN.

El diseño estructural y objetual del espacio utilizó, como ya señalamos, un método basado en la composición a través de la propuesta de análisis de Acaso que, dentro del nivel iconográfico, indica las herramientas del lenguaje visual que aunque en dicho texto se refieren a las imágenes bidimensionales, se extrapolan en este estudio al espacio tridimensional. Conjuntamente a dicha tipología, el espacio se fundamenta, con base en textos de: Pierre Francastel, Rudolf Arnheim y J. J. Beljon.

Tomemos en consideración que las variables de espacio/tiempo pueden cambiar por completo el significado que adjudicamos a la representación visual; por consiguiente, puede haber múltiples interpretaciones sobre la misma representación, que tienen que ver, no sólo con el bagaje del espectador, sino también con el contexto en el que se consume la imagen. Y aunque cada una de las interpretaciones puede ser apropiada, Acaso apunta que de entre todas las interpretaciones posibles hay una más especial que las demás, la *interpretación histórica* que es el sentido que da el autor al producto visual en el momento de hacerla. Esto quiere decir que las interpretaciones de la obra no están ilimitadamente abiertas; el lugar es determinante, se necesita prestar atención en dónde se consume el producto visual y analizar los significados que los lugares transmiten: “Es indispensable que tanto el emisor como el receptor tengan en cuenta - aunque sea de manera inconsciente- el funcionamiento del mecanismo de referencia a partir del cual ciertas pistas sugieren parte del mensaje desarrollado por el emisor. Comprender una imagen no consiste en averiguar qué quiso decir el autor, sino en establecer qué quiere decir la imagen para nosotros.”³⁹³

La decisión de llevar a cabo el diseño de la instalación cinemática *in situ*, en una habitación de un departamento ubicado en la calle de Ámsterdam 266, int. 6 en la colonia Condesa de la Ciudad de México (Plano 1 de la sala de T.V. del Soldado-dictador), atiende a dos razones principales: la primera fue la búsqueda de espacios fuera de la institución museística que, como comentamos en el capítulo anterior, además de las imposiciones artísticas de cualquier institución sobre sus exhibiciones, predispone al asistente, como indica Kaprow, a una actitud de ‘contemplación artística’ al encontrarse delimitado por este espacio contemplativo particular; de esta forma, la propuesta de un espacio fuera del museo, plantea al espectador, como apunta Mattalía, una actitud y disposición más abierta para la recepción de la obra sin presión cultural. La segunda, porque la habitación en sí misma, remitía por sus características (ventanal, puertas de

³⁹³ María Acaso. “Del lenguaje visual al mensaje visual” *op. cit.*, p. 47

madera, suelo de madera, etc.) a un sueño significativo de los proporcionados por los participantes, que es parte importante del guión cinematográfico. De esta forma se proporciona un lugar *unheimlich* al *flâneur*. No obstante, de acuerdo a la clasificación de Bonet, el diseño de la instalación pretende ser un modelo abierto para la implementación en habitaciones con características similares; es decir, el diseño de este espacio textual es un proyecto detallado para espacios diversos. La relación espacial de la propuesta de esta instalación cinematográfica emplea la alteridad espacial entre la obra audiovisual y el espacio real transitable; lo que significa que los espacios son distintos pero diseñados para producir una relación entre los mismos, la configuración es mayor de acuerdo al guión completo. A continuación, se hace una descripción pre-iconográfica, iconográfica e iconológica de la habitación para establecer su interpretación histórica:

La sala de televisión del Soldado-Dictador está compuesta por una televisión antigua, un sillón ornamentado y una pequeña mesa donde se encuentra siempre una taza de té rojo; estos elementos se localizan al centro del espacio, en una distribución equilibrada. Por tanto, es una composición centrada, reposada y centrípeta. Nuevamente un campo magnético de asociaciones. A nivel iconográfico representa para el personaje el centro de su universo, es uno de los recuerdos de niño más antiguos que posee: una habitación donde su madre pasaba horas viendo una serie televisiva sin hacerle caso; aun cuando dicha serie le daba miedo, él se quedaba aferrado a los pies de su madre y prefería recordar sólo estática en la pantalla. Esta sala es su refugio, el lugar al que vuelve para encontrar paz, tranquilidad, equilibrio y serenidad de su ajetreada y violenta vida, por ello, el conjunto de objetos necesita estar unido para conservar 'orden' en la mente del Soldado-Dictador. En el nivel iconológico, la televisión representa la ruptura del individuo con su entorno, pese a que en sus inicios unió familias a su alrededor para televisar algún programa, para el Soldado-Dictador simboliza la pérdida de atención de su madre, la ruptura del lazo familiar, la soledad del individuo que se pierde en otras realidades desconectando mente y cuerpo de su entorno inmediato; un medio de paralizar la conciencia. La mesa con la taza de té, al estar al alcance de quien se sienta en el sillón, significa también inmovilidad; al tener a la mano las cosas, uno no necesita activar los mayores músculos del cuerpo, en esta comodidad se puede seguir por tiempo indeterminado envuelto en otra realidad.

4.3.3.1 LA REALIDAD FIGURATIVA

En *La Realidad Figurativa*, Pierre Francastel expone observaciones esenciales para entender nuestra relación con el espacio, por medio de una analogía, fundamenta la percepción de las artes plásticas con los descubrimientos de la psicología perceptual del niño; distingue tres etapas en la formación de la noción del espacio en el ser humano, que resultan, asimismo, una analogía con lo que se espera obtener dentro del fenómeno de

observación y experiencia que el espectador registre en el espacio de la instalación cinemática. Estas etapas son:

- 1) **Revelación.** Nivel perceptivo de la representación.
- 2) **Memoria.** Se establece analogía entre las sensaciones. Relaciones perceptivas.
- 3) **Proyección.** Inteligencia abstracta e imaginativa.

En la primera etapa de la percepción, cuando aún se revela el mundo: “El niño no tiene que descubrir una realidad en sí, algo por así decirlo concreto, sino desarrollar facultades activas de representación y construir un universo en dos planos distintos: perceptivo y representativo. Lo esencial de la doctrina de Piaget consiste en efecto, en el carácter activo de la percepción.”³⁹⁴ De esta manera, el espectador que se adentra en el espacio de la instalación construye, sólo mediante la revelación, el universo del sexto fuera de campo. Los elementos en específico de esta instalación son los siguientes:

- a) Un sillón estilo Luis XVI.
- b) Una televisión antigua.
- c) Una mesita estilo Luis XVI.
- d) Un casco de soldado.
- e) Una taza blanca de té con líquido rojo en su interior.
- f) Un proyector de películas antiguas.
- g) Una ventana que da a un extraño “bosque”.
- h) Un armario que contiene un pequeño muñeco sobre una mesita.
- i) Cada una de las mesitas que sostienen al proyector y al muñeco respectivamente, éstas tienen un cajón que contiene en su interior una lata de película súper 8 cada uno.

Dichos elementos conforman la materia plástica de la pieza, la descripción pre-iconográfica; cada uno, con sus cualidades inherentes, son en sí una sola cosa identificable y precisa. El espectador que las descubre por primera vez, como el niño, ve el universo dado, las cosas como son (la visión de Brakhage). Esta es la primera etapa que un espectador advierte al entrar en la instalación cinemática. No obstante, la experiencia va más allá, cuando el espectador reconoció el espacio, se adentra en un segundo estadio de la percepción. En esta segunda etapa, el visitante como el niño:

Establece analogías entre sus sensaciones, de donde se origina en él la tendencia a identificar objetos y cualidades; ya es capaz de distinguir clases. La memoria, por lo demás, desempeña aquí el papel principal; ella le permite evocar sensaciones ausentes, completar así el campo perceptivo mediante el recuerdo de experiencias anteriores,

³⁹⁴ Pierre Francastel, “Espacio genético y espacio plástico” *La Realidad Figurativa*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1988, p. 151

incluso imaginar sensaciones y objetos o separar arbitrariamente de un conjunto ciertos fragmentos que van ligados a otros. El niño pasa así del dominio de ciertas sensaciones inmediatas y de las estructuras elementales al mundo de las relaciones.³⁹⁵

Estas relaciones que el espectador crea entre los objetos dados, pueden ser múltiples y variadas, eso es lo esencial del fenómeno de la comunicación en el sistema abierto a través del cual el participante va conformando la obra. Además, como apunta Francastel, en esta etapa entra en juego la memoria; los espectadores que asisten a la instalación establecen una serie de relaciones entre los objetos basados en su memoria: el sillón y la televisión pueden recordar a una escena familiar, aunque no se sientan cómodamente en casa, comienzan a sentirse inexplicablemente unidos o familiarizados con el lugar, conservando siempre una distancia de extrañamiento frente a la situación y al espacio en el que se encuentran. Asimismo, la ventana los invita a asomarse, lo mismo sucede con el armario y su interior. Se han creado relaciones y analogías. La segunda etapa de la percepción asiste en la apreciación de la pieza, sin embargo, se espera que esta instalación cinemática proporcione al espectador una experiencia de simulación; esto es, que el asistente alcance la tercera etapa de la percepción humana:

En adelante, serán la imagen y la idea las que se convertirán, a su vez, en materia de su reflexión y de su actividad de intelección. Sin necesidad de identificar formalmente una imagen o un concepto o un objeto presente, aproxima sus recuerdos unos a otros; la imagen se convierte en materia sensible de su imaginación y la abstracción puede hacerse partiendo de las imágenes y no ya de los objetos recordados inmediatamente en el espacio [...] la imaginación [es] capaz, de hacer aparecer la posibilidad de nuevos aspectos de los objetos, incluso nuevos objetos, o nuevas nociones.³⁹⁶

Esta tercera etapa que corresponde a la inteligencia abstracta e imaginativa, es el clímax de esta investigación, en el cual el espectador activo es capaz de generar nuevas nociones con los elementos del universo que se le presentan. Más allá de las relaciones que generan los objetos entre sí, hay conceptos que pueden derivarse, desde el más mínimo detalle hasta la máxima relación de elementos; desde una textura hasta una proyección. Con base en el guión cinemático y las descripciones de los participantes cada objeto está asociado a un valor, sus connotaciones a nivel iconográfico son:

- a) Sillón y mesita = poder, riqueza, ostentación; descanso.
- b) Televisión = control, pasividad.
- c) Casco del soldado = guerra, lucha.
- d) Taza de té = tranquilidad. / Rojo = pasión, agresividad.

³⁹⁵ *Ibid.* p. 165

³⁹⁶ *Ibid.* p. 171

- e) Proyector de películas antiguas = recuerdos, familia. / Notoriedad por tamaño.
- f) Entramado de ramas en la ventana = miedo, opresión.
- g) Muñeco en el interior del clóset = anhelo de la niñez. / Fetiche por tamaño.

De acuerdo a la interpretación histórica, estos son los valores delimitados de la pieza, pero el espectador que alcanza la tercera etapa de la percepción, llega al efecto de inmersión perceptual porque es capaz de establecer su propia interpretación contextual: “Tercer término y posibilidad de crear un universo representativo [...] una expresión adecuada de lo abstracto mediante lo concreto y viceversa; identidad de la palabra y de la cosa y posibilidad del lenguaje simbólico; desigualdad del todo y de la parte, es decir, posibilidad de la distinción fundada no en la esencia sino en el análisis”³⁹⁷ La pieza busca entonces, crear en el espectador una reacción: “desencadenando en nuestra imaginación secuencias rigurosamente dialécticas de razones en las que el significado se deduce no de una asimilación una vez admitida de un signo a una idea, sino de una actividad de percepción y de análisis que actúa sobre el objeto plástico convertido en materia de nuestra actividad especulativa.”³⁹⁸ Es necesario señalar una observación que hace Francastel respecto de la percepción del espacio y que analizamos anteriormente: “[L]a noción realista de objeto no procede sólo de una especulación intelectual sobre las percepciones visuales; viene de la coordinación de las sensaciones visuales con otras sensaciones, sobre todo las táctiles: el espacio objetivo es polisensorial y operativo en primer lugar. Es esencialmente práctico y experimental, de tal modo que la verdadera dificultad es mostrar en qué es, pese a todo, incompleto.”³⁹⁹

Esta instalación explora una respuesta perceptual no sólo con las formas de los objetos, su aspecto visual y sonoro (la proyección, la estática de la televisión, el bosque), sino también presta especial atención a las texturas; por ejemplo, del sillón y de la televisión; al mismo tiempo a los olores: el líquido rojo de la taza de té tiene un olor a jamaica y canela.⁴⁰⁰ Esto atiende a la proposición inmersiva de la instalación y a su condición de simulacro, como presentación de una realidad a través de todos los sentidos: visual, olfativo, escucha, gusto y tacto. Recordemos que para Mabile, en la aprehensión del espejo, todos los sentidos juegan un rol particular en la conquista del conocimiento. Por consiguiente, el endosistema generado es interactivo, su primer nivel de interacción es sinestésica, dota al asistente de libertad para ver, tocar, oler y/o beber lo que desee o le atraiga dentro de este mundo, y se espera que: “expresé tantas causas intelectuales como un discurso o un teorema, ya sea por lo que significa, o bien por la

³⁹⁷ *Ibid.* p. 173

³⁹⁸ *Ibid.* p. 176

³⁹⁹ *Ibid.* p. 168

⁴⁰⁰ Con base en la descripción de un sueño en particular.

cualidad dialéctica de las relaciones que representa.”⁴⁰¹ Como apunta Francastel, el valor a las artes radica en que son capaces de ‘hacer nacer’, de un modo distinto, imágenes y pensamientos. La instalación cinemática pretende precisamente hacer nacer en el asistente nuevas imágenes mentales y, al mismo tiempo, hacer nacer, de un modo distinto, nuevos pensamientos.

4.3.3.2 EL PODER DEL CENTRO

Una vez que hemos establecido los elementos y los niveles de percepción que se esperan brindar por medio de la instalación, continuamos con la manifestación de las decisiones tomadas para constituir su distribución en el lugar de exposición y así crear las relaciones objetuales y espaciales entre sus elementos, hay que destacar que la instalación se monta en el interior de una habitación prácticamente cuadrada. Para fundamentar estas relaciones, las composiciones visual y espacial se basaron en *El Poder del Centro*. A continuación, se hace una descripción de la distribución de los elementos que se puede apreciar gráficamente en el Plano 2 de la sala de T.V. del Soldado-Dictador (Bitácora del primer modelo).

En el centro de la habitación se encuentra el sillón estilo Luis XVI y frente a él, la televisión de los años sesenta; para conformar esta agrupación, se encuentra también, la pequeña mesa con ornamentaciones doradas y, en su superficie, justamente al centro de la misma, se coloca la taza blanca de té con el líquido rojo en su interior. El centro juega un papel importante en esta configuración. De manera muy estricta, el conjunto de elementos se encuentra en un centro relativo con respecto al verdadero centro geométrico del espacio; la habitación, al ser un cubo, tiene un centro geométrico equidistante en las tres dimensiones del espacio; nuestro conjunto se encuentra solamente al centro de dos dimensiones (está sobre el plano del suelo y no flotando en el espacio interior; pero esta configuración es la que se requiere). Esta decisión no es arbitraria ¿por qué los elementos están ahí y no en una esquina y/o disgregados como elementos individuales por toda la habitación? Vamos a desarrollar esta respuesta. Arnheim señala que: “Cuando hablamos de centro estamos refiriéndonos básicamente al centro de un campo de fuerzas, un foco del que emanan y hacia el que convergen fuerzas [...] cualquier objeto visual constituye un centro de fuerzas, y puede por supuesto ubicarse en cualquier parte del espacio visual. La interacción entre diversos objetos visuales que operan como centros de fuerzas es la base de la composición.”⁴⁰²

Como apreciamos, la instalación está conformada por tres elementos mayores (sillón, televisión y mesa) y la pequeña taza de té. Cada objeto por sí mismo representa un punto focal, pero se han agrupado y ubicado como el centro dinámico de la instalación, un centro hacia el que convergen fuerzas que no chocan entre sí, al contrario, atraen la atención del espectador que entra en la habitación por primera vez. Este centro

⁴⁰¹ *Ibid.* p. 177

⁴⁰² Rudolf Arnheim. “¿Qué es un centro?” *El poder del centro*. Alianza Editorial. Madrid. 1982. pp. 16-17

de fuerzas implica y genera relaciones entre sí: el sillón presenta la comodidad para sentarse y la televisión atrae hacia su propio campo de fuerza, quien se sienta ahí se convierte en un autómatas que se abstrae de la realidad. Por su parte, la taza de té sobre la mesa, que se encuentra a un costado, genera un microcentro de fuerza que al mismo tiempo atrae la atención del espectador. Esta taza se encuentra a su vez, situada en el centro geométrico del plano de la mesa, en un estado de equilibrio y aparente pasividad, lo que contrasta con el líquido rojo en su interior cuyas connotaciones cromáticas, aparte de generar otro campo energético, implican agresividad y movimiento.

De esta manera, notamos que cada uno de los elementos se convierte en un centro en sí mismo, si estuvieran separados por toda la habitación, causarían conflicto en el espectador por el choque de fuerzas que generan cada uno al romper su unidad primaria y distraerían la atención en múltiples direcciones. Por esta razón, se toma la decisión de agruparlos en un conjunto que mantenga la distancia necesaria entre ellos, para advertir la individualidad de cada elemento y, al mismo tiempo, configurarlos perceptualmente como un sólo centro, denominado por Arnheim como el *centro de equilibrio*, el centro que determina la estructura del todo y el equilibrio global de las fuerzas contrapuestas. Debemos añadir que el configurar una estructura que se basa en un centro de equilibrio, no significa que el conjunto dentro de la habitación se halle en completo reposo, su relación con el espacio es dinámica porque sus centros se atraen y repelen constantemente en un mutuo y precario equilibrio:

Mientras los centros de una configuración están en perfecto equilibrio, el todo se halla en reposo, lo que significa que los centros se sustentan mutuamente de modo tal que parece que seguirían donde están, aunque tuvieran libertad para desplazarse. No experimentamos presión alguna a favor de un cambio de posición [...] Esto no significa que los preceptos equilibrados estén desprovistos de dinámica. Contemplar el equilibrio del todo y sus partes es una experiencia dinámica.⁴⁰³

En esta tensión armónica de fuerzas del centro principal de esta instalación se encuentra la razón de este conjunto: como se indicó, los sueños que conforman la personalidad del personaje Soldado-Dictador y el sueño que describe esta escena en particular sobre la cual se construye esta instalación, hablan, por un lado, de una sala con estas características y, por otro, cada elemento representa un símbolo y un precepto que se mantienen unidos en un aparente estado de reposo y equilibrio, no sólo físico sino psicológico; una tensión que en cualquier momento puede romperse.

La instalación está diseñada por medio de una secuencia dentro de su propio TD; lo que le confiere un centro de fuerzas dinámico y en conflicto ante el TR del espectador, el TA está determinado entonces por fuerzas dinámicas que atraen la atención del visitante: “Toda acción escénica [...] exige una organización propia. [Posee] en todo

⁴⁰³ *Ibid.* p. 20

momento un centro o grupo de centros que formen una composición en el plano del escenario”⁴⁰⁴ Se describe a continuación la experiencia lumínica diseñada con base en este principio y en la concepción de *lo unheimlich* de acuerdo a Lynch, quien como indicamos, ve *lo siniestro* a través de lo negro y para quien los filmes son mundos extraños a los que ingresas; en este sentido, la instalación, literalmente es un mundo, un cuarto en el que entras y caminas en un sueño: se entra en una habitación completamente oscura, después de unos segundos, el visitante se sorprende con el resplandor producido por la estática de la televisión; una vez que el espectador ha tenido el tiempo necesario para inspeccionar, con su mirada y su caminar, el espacio y los elementos que habitan este universo, se apaga la televisión y se enciende enseguida el proyector para presentar la pieza cinematográfica; después se enciende una luz exterior que puede observarse apenas a través del entramado de ramas que cubre casi por completo la ventana, se apaga esa luz y se enciende inmediatamente una luz roja al interior del armario, ésta se apaga y finalmente se encienden todos los elementos en un orden aleatorio hasta que se apagan, para dejar la habitación nuevamente en completa oscuridad; por último, se enciende la televisión en la cual se observa la última parte de la pieza cinematográfica; al terminar ésta, se queda la estática de la televisión por unos segundos y se apaga.⁴⁰⁵ Esto es lo que Arnheim llama *fuerza visual dinámica* o el efecto de *centros dinámicos* que captan la atención, observación y descubrimiento de un espectador activo. Esta es otra muestra del nivel de interacción sinestésica.

De acuerdo a Arnheim, el efecto de los centros dinámicos se expresa por distintas características de los elementos; en este caso no sólo a través del diseño lumínico de la pieza, también podemos estudiar este efecto en los pesos y las distancias entre los objetos y la atracción entre ellos. Sin duda, el peso visual del aparato de televisión es el que más llama la atención del espectador que entra en la habitación, sin embargo, cuando entra en juego el proyector, el peso visual de la televisión se ve reducido por el peso visual de la proyección que, además de ganar en tamaño a la pantalla de la televisión y focalizarse en un muro sólido, confiere al espacio las connotaciones psicológicas de la imagen luz y la simulación de proyección mental; el centro de atracción se vuelve, por ende, más poderoso y la atención del espectador se ve atraída con más fuerza hacia este nuevo centro dinámico. *Ergo*, el diseño de luces, sombras y contrastes entran en juego como pesos y contrapesos visuales también. Al mismo tiempo, no podemos dejar de lado la fuerza dinámica del color “Todo contraste fuerte de color o luminosidad contribuye a que el peso aumente”⁴⁰⁶ Este hecho que parece simple, se explora en el diseño de la instalación a través de un elemento: la taza de té. Aunque la taza es demasiado pequeña en contraste con los demás objetos a su alrededor, y su peso visual puede no llamar la atención a primera instancia, el líquido rojo en su interior le aporta un centro dinámico:

⁴⁰⁴ Rudolf Arnheim. “El centro más potente y sus rivales” *op. cit.*, p. 26

⁴⁰⁵ El guión técnico que describe a detalle la secuencialidad de la pieza se encuentra en el inciso 4.3.4

⁴⁰⁶ *Ibid.* p. 51

“Un centro de atención crea peso, igual que cualquier otro centro, y por lo tanto trastoca provisionalmente la jerarquía intrínseca de la composición. Trastorna el equilibrio y el significado [...] Tal unilateralidad momentánea ha de ser vencida por una exploración continua.”⁴⁰⁷

Además del color, añadimos en este paso otra característica sensorial: temperatura. Dentro del TD, en un momento determinado de la secuencia, caerá una simulación de nieve dentro de la habitación y bajará la temperatura del entorno en concordancia con una secuencia del filme, y aunque el espacio textual fílmico y el espacio textual de la instalación están relacionados, como ya dijimos, por medio de una alteridad espacial; en este instante se interrelacionan, por la temperatura, a través de una contigüidad espacial. Este nuevo centro dinámico trastoca el equilibrio y significado de la composición y crea el siguiente nivel de interacción: sinérgica.

[P]ara [Arnheim], hay en la imagen varios centros, de diversas naturalezas –centro geométrico, ‘centro de gravedad’ visual, centros secundarios de la composición, centros diegético-narrativos- y la visión de las imágenes [...] consiste en organizar estos diferentes centros en relación con el centro ‘absoluto’ que es el sujeto espectador [...] La imagen se concibe en ella como campo de fuerzas; su visión, como un proceso activo de creación de relaciones, a menudo inestables o lábiles.⁴⁰⁸

Esta exploración incesante es la que se pretende generar en el *flâneur* de este modelo, a través de un endosistema dinámico, con constantes centros de fuerza y cambios en la jerarquía de la composición, para trastornar el significado de la obra durante la simulación.

4.3.3.3 ARTE Y PERCEPCIÓN VISUAL

La composición del espacio se fundamenta mediante el análisis de algunos conceptos visuales que Arnheim propone en *Arte y percepción visual*. A continuación, se enlistan con su consiguiente influencia en el diseño de la instalación.

RUPTURA DEL PLANO

“[U]na superficie ininterrumpida es más simple que una con interrupciones. La superficie plana tiene tendencia a mantener su integridad”⁴⁰⁹ Las paredes en tono gris neutro de la habitación, mantienen la integridad del plano; una de ellas, la que está detrás de la televisión, se utiliza como plano para proyectar la pieza fílmica. Debido a la percepción de la estructura más simple, se espera que el visitante descubra la proyección sobre el fondo y no incorporada a él, además el espectador centrará su mirada a la imagen audiovisual que rompe la integridad de la habitación.

⁴⁰⁷ *Ibid.* p. 48

⁴⁰⁸ Jacques Aumont. “La dimensión espacial del dispositivo” *La imagen...* p. 157

⁴⁰⁹ Rudolf Arnheim. *Arte y percepción visual*. Editorial Universitaria de Buenos Aires, B.A., 1970 pp. 197-198

CONTORNO Y SUPERFICIE TEXTURADA

Este concepto está íntimamente ligado con la ruptura del plano; por obvias razones si el observador se localiza frente al televisor, verá éste sobre el plano de la pared, incluso cuando las imágenes estén siendo proyectadas. Esto se debe no sólo a que el televisor es un elemento físico tridimensional que en el espacio se encuentra precisamente ubicado fuera del muro gris; si la televisión fuera un elemento bidimensional plano, de cualquier modo, se vería más próximo al espectador debido a dos circunstancias:

- 1) **Textura.** En la televisión se observa estática: “Las superficies más densamente texturadas tienden a mostrarse más próximas al observador”⁴¹⁰
- 2) **Contorno.** Debido a que la televisión está delimitada por un contorno propio, lo que esté delimitado por este contorno, en este caso la estática, se encontrará más próximo al espectador que cualquiera de los puntos fuera de este contorno. Esto aplica también para el sillón, la mesa y la taza de té; cada uno de estos elementos delimitados por su propio contorno serán más próximos al observador independientemente de la ubicación de éstos en el espacio; dichos elementos se encontrarán sobre el plano. Lo mismo ocurre con las imágenes proyectadas sobre el muro, cuyos contornos las hacen más próximas al espectador y se perciben como elementos sobre el plano, dotándolas así, de una percepción más privilegiada para la conciencia.

MARCOS Y VENTANAS

El espacio seleccionado cuenta en uno de sus muros con una ventana y un armario, ambos delimitados por un marco cada uno. Tal como lo menciona Arnheim:

[L]a función del marco de los cuadros [en este caso de la ventana] se relaciona también con la psicología del fenómeno de figura y fondo [...] La ventana es un boquete en la pared, un área relativamente pequeña con límites de forma simple, dentro de la gran superficie de la pared. Esto contiene una peculiar paradoja visual, pues una pequeña área circundada en un plano de fondo está destinada a ser ‘figura’ y al mismo tiempo es, y existe la intención de que lo sea, un boquete en la pared.⁴¹¹

Además de esta peculiar circunstancia con la ventana en el muro, hacemos notar que el marco de la ventana, cobra el sentido de ‘marco del cuadro’, ya que el espacio pictórico enmarcado se crea así mismo como un mundo “sin término no sólo en profundidad, sino también lateralmente, de modo que los límites del cuadro señalan sólo

⁴¹⁰ *Ibid.* p. 200

⁴¹¹ *Ibid.* pp. 211-212

el término de la composición, pero no el del espacio representado.”⁴¹² Lo que nos brinda, además del sexto fuera de campo de la imagen fílmica, otro sexto fuera de campo de la instalación, lo que hace más complejo el sistema. Esto cobra particular importancia en la instalación porque se proyecta afuera de la ventana una secuencia cinemática que representa un temor profundo para el personaje del Soldado-Dictador; esta secuencia ocurre en un bosque y está determinada por una cierta duración. Dado que el espacio seleccionado para montar esta instalación se ubica en un departamento en la ciudad, el cual está rodeado por edificios, la proyección funge como un cuadro pictórico moderno en movimiento y la ventana como el marco que delimita este mundo sin término; se espera crear la sensación de que este bosque que rodea el cuarto, existe en realidad afuera de esta habitación rodeándola por completo, para generar la simulación de otro mundo.

Respecto al marco, en el caso del receptor de la televisión, éste encuadra la imagen televisiva y le confiere un estatus lo menos artístico posible (desacralizado) dependiente de la conversación: la imagen televisiva parece dirigirse personalmente al espectador en una interpelación directa. En la presente experimentación, la proyección cumple con la diégesis de la cuarta pared, sin embargo, la imagen televisiva rompe dicha diégesis del relato en una interpelación directa al espectador.

CONTORNOS COMPARTIDOS

En las figuras que comparten la línea del contorno, “la participación de bordes resulta siempre incómoda y evidencian la urgencia que tiene por separarse.”⁴¹³ Bajo esta premisa se establece que los rectángulos que conforman la ventana, así como los rectángulos que a su vez conforman el armario, al compartir en cierta medida la línea del contorno, sugieren una urgencia por separarse, lo cual le corresponde al visitante accionar. Dado el elemento propio de la proyección cinemática de la ventana en la cual entran en juego otros factores, es probable que el espectador decida no accionar la separación de estos contornos. Sin embargo, se espera que, determinado por esta premisa, el visitante tenga la urgencia por separar los contornos del armario y, al abrirlo, se encuentre con un elemento importante para la interpretación de la pieza.

FIGURA Y FONDO

Tomemos en cuenta la siguiente consideración: “Parece bastante bien probado el hecho de que los colores del espectro que poseen longitud de onda corta, principalmente el azul, hacen que una superficie se vea más alejada del observador que los que poseen longitud de onda larga, principalmente el rojo [...] un experimentador ha sugerido que la superficie más clara es la que con mayor frecuencia constituye el fondo.”⁴¹⁴ Como lo señala Aumont, la teoría del color es cuestionable, porque se basa en asociaciones y observaciones psicológicas que no son realmente concretas, empero, basados en los

⁴¹² *Ibid.* p. 211

⁴¹³ *Ibid.* p. 201

⁴¹⁴ *Ibid.* p. 205

apuntes de Arnheim y en la praxis, se indican los colores considerados para los elementos de esta instalación, dadas sus características perceptivas:

- 1) **Mesa de té:** mármol blanco con ornamentaciones doradas.
- 2) **Taza de té:** blanca.
- 3) **Sillón:** blanco con ornamentaciones doradas.
- 4) **Té:** rojo intenso.
- 5) **Habitación:** las paredes están pintadas de un tono gris neutro, lo que ayuda a constituir el fondo. Dado que los colores de los objetos lucen en sí mismos más densos, más firmes y más sólidos que el resto de los muros, “la tendencia de la textura más densa a producir cercanía espacial puede resultar pertinente aquí.”⁴¹⁵

CREACIÓN DEL ESPACIO POR LOS OBJETOS

“Toda forma visual tiene influencia fuera de sus propios límites y, en cierto grado, articula el vacío que la rodea.”⁴¹⁶ Por tanto, los tres elementos principales de la instalación, tanto en conjunto como de manera individual, articulan el vacío a su alrededor y generan profundidad mediante la superposición, convirtiéndolo en un espacio que puede ser habitado por el *flâneur* invitado a descubrir esta pieza.

GRADIENTES

De acuerdo a Arnheim: “los gradientes perceptuales son los que crean el espacio tridimensional [...] las gradientes pueden darse en el espacio o en el tiempo.”⁴¹⁷ De esta manera, la instalación cuenta con una gradiente de claridad, utiliza la luz para producir un efecto de profundidad. Como se hizo mención, se planeó que la habitación se encuentre en completa oscuridad al inicio de la secuencia, posteriormente se enciende la televisión en estática; ésta se convierte en la primera fuente luminosa que genera la sensación de espacio al iluminar, dada su cercanía, al sillón, a la mesita, y a la taza. Tras unos minutos para que el observador se adapte al entorno, se inicia la proyección de la pieza fílmica sobre el plano del muro, lo que reconfigura la espacialidad, al hacer notar más claramente la distancia de los elementos principales respecto al muro y entre ellos mismos. Durante el curso de la proyección, la ventana genera otra fuente de luz con la proyección cinemática del bosque, lo que añade una nueva gradiente en contraposición al muro, posteriormente se enciende una fuente de luz que ilumina el interior del armario e invita al espectador a que descubra su interior. Tras el juego de luces aleatorio, una sola luz roja cenital ilumina la habitación de manera intensa por un minuto, finalmente se enciende la televisión con el último fragmento de la pieza fílmica y al terminar ésta, la televisión se apaga, eliminando toda fuente luminosa para volver a la oscuridad de inicio de la pieza para configurar un *loop* temporal. Por tanto, en total se utilizan 5 gradientes

⁴¹⁵ Ibid.

⁴¹⁶ Ibid. p. 239

⁴¹⁷ Ibid. p. 245

de claridad, es decir, 5 diferentes fuentes de luz correspondientes a tres proyecciones y dos luces artificiales, que reconfiguran continuamente la sensación del espacio tridimensional del cual forma parte el visitante (el plano de la secuencia lumínica se encuentra detallado en el guión técnico).

Determinar si va a haber mucha o poca luz en una representación visual es una decisión de suma importancia, puesto que para la cultura occidental, en sentido iconológico, la transmisión de significado a través de la luz, debido a la herencia cultural cristiana, tiene gran peso, se identifica con la presencia divina, además, las claves altas transmiten seguridad debido a un efecto psicológico: cuando vemos bien nos sentimos seguros; mientras que la oscuridad se equipara no con la ausencia de la divinidad, sino con la existencia del mal. Como se puede notar, en el diseño del sistema se propone un fuerte uso de esta cualidad de la iluminación: el espacio inicia oscuro y se ilumina conforme y de acuerdo a las propias fuentes de luz, en este caso artificiales, del contexto de recepción, para reforzar así, el uso de la consideración del color negro de *lo unheimlich* de Lynch. Acaso nos señala, al mismo tiempo, que la temperatura subjetiva de la luz es otro aspecto importante a considerar en el diseño, debido a que, cuando es caliente, se transmiten significados relacionados con la protección y un ambiente relajado, si es intensa provoca ansiedad y alerta; por el contrario, el tono azulado de algunas luces eléctricas connota frialdad, incluso soledad. En la instalación las fuentes de luz de las proyecciones son frías y las luces artificiales rojas, justamente para crear esta sensación ambivalente de soledad y alerta dentro del mismo espacio.

4.3.3.4 GRAMÁTICA DEL ARTE

Finalmente, para expandir la concepción iconológica de la pieza, se tomaron también en cuenta los conceptos de Beljon sobre la composición en la obra artística; es significativo apuntar que dichos conceptos se infirieron al espacio tridimensional.

FORMAR HACES

“Un haz simboliza coherencia y unidad”⁴¹⁸ La proyección en la ventana está acompañada de elementos físicos: ramas secas, con ellas se forman haces para dar la sensación de una aglomeración espesa que se apodera de la ventana y del mundo exterior a la habitación. Juntas forman una unidad que bloquea, en cierto grado, la proyección exterior que pudiera verse libremente a través de la ventana; esto para generar un grado más de simulación en la realidad virtual de la proyección exterior. Esos haces de ramas dejan pasar sólo algunos haces de la imagen luz, lo cual genera sombras amenazantes en el muro opuesto a la ventana.

CONECTAR

“Cada material tiene una forma de conexión propia [...] Algunas juntas tienen la finalidad de endurecer el material, otras son diseñadas para posibilitar el movimiento”⁴¹⁹

⁴¹⁸ J. J. Beljon. “Dar un nombre” *Gramática del Arte*. Celeste Ediciones. Madrid. 1993. p. 14

⁴¹⁹ *Ibid.* p. 28

La cualidad que tienen los elementos de la instalación tales como el sillón y la televisión, es muy importante para la connotación de la obra. El sillón está hecho como una sola pieza: su conexión propia endurece el material, su resistencia está diseñada para soportar el peso de una persona que pueda pasar horas y horas sentada sobre el mismo, como autómatas. La televisión mantiene también una conexión sólida, aunque está conformada por diversos materiales, el diseño de esos aparatos de los sesenta, tanto por la tecnología de entonces como por la visión del mundo, era el de un mueble para el hogar, por eso el diseño de sus acabados (probablemente hoy sólo tiene valor la pantalla); esta cualidad de ambos elementos, sirve para demostrar el peso que tiene la televisión en nuestra sociedad: un anclaje al suelo, la inmovilidad y la no-acción; un aparato para pasear la vista y no la visión.

COLECCIÓN

“Hacer una colección es poner juntas un número de formas que son parecidas en algunos aspectos importantes, pero que no son idénticas”⁴²⁰ Para esta instalación es explicativo utilizar un proyector casero de películas súper 8 expuesto como objeto en gesto autorreferencial, esto porque la imagen luz proyectada a través de él, se acerca a la evocación de la memoria; estos proyectores se utilizaban para proyectar muchas veces eventos familiares grabados, películas caseras, filmes personales sin ninguna pretensión artística ni comercial, recuerdos de la familia. De esta manera, se pretende que la pieza filmica realizada para este proyecto, se acerque a la sensación de esos filmes: íntimos y personales, no elaborados. La idea del *found footage*, del descubrimiento, está presente en dos latas de película que deliberadamente se esconden una en un cajón de la mesita del proyector y otra en otro cajón de una mesita que se encuentra al interior del armario. Cada una de estas cintas de súper 8, contiene otros fragmentos fílmicos. Juntas representan la colección de recuerdos, memorias o sueños de los participantes. La idea de interacción aquí, es que el participante tenga la oportunidad de cambiar la cinta del proyector y descubrir qué hay en las demás cintas, lo que dota a la instalación del tercer grado de interacción: comunicativa o cinética. Esto pone de manifiesto y confronta al participante con los conceptos de su propia identidad y sus proyecciones-identificaciones polimorfos con lo *unheimlich*, a fin de re-conocerse en la imagen del espejo; es decir, se espera que el proceso de proyección-identificación, descrito por Morin, tenga efecto aquí en sus tres estados: automorfismo, antropomorfismo y desdoblamiento.

PIEL / TEXTURA

“La piel causa impacto: la de un melocotón invita, la de un erizo repele. Experimentamos lo duro y lo blando, lo áspero y lo suave, lo rígido y lo flexible no sólo con nuestros ojos, sino de una manera vibratoria con el más delicado de nuestros órganos: la piel [...] con ella experimentamos la superficie de muros, suelos u objetos”⁴²¹ El espacio tridimensional está lleno de texturas que producen sensaciones reales en el

⁴²⁰ *Ibid.* p. 40

⁴²¹ *Ibid.* p. 56

espectador, desde el propio suelo de madera hasta los haces de ramas secas del exterior. En los dos elementos más significativos se concibe la piel de cada uno: el sillón invita a sentarse para sentir su calidez y confortabilidad; la televisión aleja por su superficie pulida de madera, sus formas rectas y su pantalla curva y lisa. En estos contrastes de piel y textura se atrae y repele al mismo tiempo.

REPETICIÓN / RITMO

“Mantener el tiempo es repetición, contrario a ritmo que es constante renovación [...] El ritmo es algo que fluye”⁴²² El ritmo o TA en la instalación está trazado por una secuencia de 5 acontecimientos que ocurren durante el recorrido del espectador porque, de acuerdo a la Neurociencia⁴²³, son cinco las etapas del sueño que configuran un ciclo completo; la duración de estos eventos se basa en el ritmo de los números de Fibonacci: 1,1, 2, 3, 5, por lo que no se mantiene una repetición sino un ritmo armónico. El total del TD es de 15 minutos, aproximadamente una décima parte de lo que dura un ciclo completo del sueño y en relación a lo que dura el MOR (Movimiento Ocular Rápido en la etapa de sueño)⁴²⁴. Como mencionamos, tanto el número de oro como la sección áurea son sólo pautas creativas que se pueden utilizar para diseñar una obra de arte, no son una regla; y en un sentido irónico, se decidió utilizar esta pauta, bajo la línea de la crítica del surrealismo sobre los valores del denominado Arte Occidental o Clásico.

CONTRASTE

“El contraste nos hace ser conscientes de los opuestos [...] Un contraste puede ser dramático, sutil e incluso cómico [...]”⁴²⁵ La pieza está diseñada con base en varios contrastes posibles: interior y exterior, contornos y formas, piel y texturas, luz y oscuridad, sonido y silencio. De esta manera, la puesta en escena, al llenarse de contrastes, no es sutil sino dramática.

DENSIDAD / CALADO

“Un plano calado tiene la connotación de dejar pasar la luz. El calado está vinculado a los temas de ‘jaula’ e ‘implicación.’ Lo que está detrás del calado está ‘enjaulado’, su identidad está implícita, se puede ver sólo parcialmente”⁴²⁶ Este concepto se refleja a través de la densidad de los haces de ramas en la ventana, la propuesta deja un calado por el cual atraviesa un haz de luz de la proyección para que se generen sombras diversas al interior de la habitación: hay algo detrás de esas ramas, en el bosque, pero no se puede ver bien qué o quién es, lo que produce una sensación de incertidumbre.

⁴²² *Ibid.*, p. 71

⁴²³ *Vid.* Raffaele Ferri, Valeria Drago, Debora Aricò, Oliviero Bruni, Roger W. Remington, Katherine Stamatakis, Naresh M. Punjabi. “The effects of experimental sleep fragmentation on cognitive processing.” *Sleep Med.*, Elsevier B.V., Maryland, 2010 385 pp.

⁴²⁴ La fase de sueño MOR se caracteriza por sueños vívidos, movimientos oculares rápidos, fluctuación del ritmo cardíaco y respiratorio, subida o fluctuación de la tensión arterial y pérdida del tono muscular. Es una fase en la que la persona está profundamente dormida, pero en la que hay una importante actividad cerebral y orgánica que tiene como finalidad reorganizar y reestructurar nuestros sistemas y recuperar y preparar nuestro organismo para la actividad del día siguiente.

⁴²⁵ J. J. Beljon. “Dar un nombre” *op. cit.*, p. 80

⁴²⁶ J. J. Beljon. “Cielo y tierra” *op. cit.*, p. 94

CAVIDAD

“La cavidad simboliza la matriz y el sepulcro”⁴²⁷ El armario que se utiliza dentro de la instalación contiene en su interior un muñeco de trapo que rememora la niñez, el espectador podrá asignar su propio valor a este objeto; sin embargo, el armario se convierte en una cavidad que simboliza al mismo tiempo la vida y la muerte.

VENTANA

“Física y metafóricamente, la ventana da acceso al mundo exterior [...] El hombre es un animal que mira. Quiere ver y ser visto, o ver sin que lo vean. Esto último, su sueño voyerístico, ha sido llevado a cabo (¡y cuán íntimamente!) con la ventana del televisor [...] La ventana es un manantial de fuerza. Da luz y contacto social, dos cosas de las que no podemos prescindir.”⁴²⁸ Estas reflexiones de Beljon se vuelven más que explicativas sobre la misma instalación, la ventana del televisor y la ventana en la habitación, al bloquear ese manantial de fuerza con un denso bosque, se espera generar implicaciones psicológicas para el visitante.

PUERTA- ARCO

“Aparte de su función práctica, la puerta contiene una gran carga simbólica. Tener una puerta propia y tener la llave de esa puerta significa propiedad, privacidad e individualidad.”⁴²⁹ Desde el momento en que se invita al *flâneur* a entrar en la instalación, lo hace a través de una puerta, entra en la privacidad de la habitación de alguien; el *flâneur* tiene libre acceso a todas las puertas con las que se encuentra en la instalación (que también se refieren a cajones); por ejemplo, se puede abrir la puerta del armario y descubrir lo que guarda. No hay puertas cerradas ni llaves.

EL CUBO

“Por la igualdad de sus dimensiones, es una forma estática sin dirección aparente. No obstante, debido a que siempre tenemos presente la fuerza de gravedad, su dirección la sentimos hacia abajo. Representa masa sólida y tiene una gran presencia.”⁴³⁰ Cabe mencionar que la habitación donde se decidió montar la instalación es prácticamente un cubo, justamente la habitación debe sentirse como una masa sólida, como un espacio con gran presencia por sí mismo.

FOCO

“El punto donde se concentra y enfoca nuestra atención lo llamamos punto focal [...] Este punto es importante en los grandes espacios, salones o plazas, donde da dirección a la mirada o establece una secuencia jerárquica evidenciada por un segundo y hasta un tercer punto focal, dejándole claro al espectador dónde empezar y dónde acabar sus observaciones.”⁴³¹ La pieza trabaja con diferentes puntos focales o centros de fuerza,

⁴²⁷ *Ibid.* p. 98

⁴²⁸ *Ibid.* p. 104

⁴²⁹ *Ibid.* p. 108

⁴³⁰ J. J. Beljon. “Orden y claridad” *op. cit.*, p. 150

⁴³¹ J. J. Beljon. “Sobre gramática” *op. cit.*, p. 172

en esta instalación distinguimos dos grandes tipos, los primeros son evidenciados a través de la luz:

- 1) Televisión
- 2) Proyector
- 3) Ventana
- 4) Armario

Los segundos puntos focales refuerzan la última instancia de interactividad con el espectador, la interacción cinética, ya que se da a través de una intromisión de dos actores: A y B. Por medio de estos puntos focales, se le da una dirección al *flâneur* para indagar en sus observaciones del espacio.

EL ARTE DE LA IMPLICACIÓN

“Como concepto la implicación significa en términos de diseño, mostrar solamente una parte de algo con el fin de despertar la curiosidad del espectador para conocer el resto.”⁴³² En la instalación este concepto opera fuertemente a través de dos hechos: el denso bosque de ramas que se ve en la ventana implica que hay algo detrás de ellas, en la profundidad; y en segundo lugar, en las latas de película súper 8 que se encuentran al interior de los cajones, estas latas al tener una asociación directa con el proyector, operan el arte de la implicación al despertar en el *flâneur* la curiosidad por saber qué memorias contienen y si se pueden proyectar o no.

Con base en esta configuración del espacio a través de diversas herramientas del lenguaje visual y su composición, se espera que la instalación opere una simulación fuerte o ficción inconsciente para el visitante, mediante la generación de esta RV. Este diseño conceptual, sobrelleva implicaciones acerca de la realidad misma, que son analizadas en la parte final de este estudio.

4.3.4 GUIÓN TÉCNICO

MATERIAL

- 1) Televisión de los años sesenta.
- 2) Sillón estilo Luis XVI.
- 3) Proyector de películas súper 8mm.
- 4) Mesita con ornamentaciones estilo Luis XVI.
- 5) Taza blanca de té.
- 6) Muñeco de trapo.
- 7) Mesita con cajón para sostener el proyector.
- 8) Mesita con cajón para sostener el muñeco.
- 9) Casco de soldado.
- 10) Dos latas de películas de súper 8.
- 11) Ramas secas para bloquear ventana como bosque.
- 12) Dos lámparas.

⁴³² *Ibid.* p. 200

DIAGRAMA DE FLUJO / SECUENCIA / NUMEROLOGÍA

La secuencia de los eventos dinámicos o acontecimientos que constituyen la instalación cinemática está fundamentada en los siguientes argumentos:

-
- a) La premisa de esta investigación está basada en las experiencias oníricas compartidas de 37 participantes; *ergo*, de acuerdo al hecho científico que apunta que son 5 etapas del sueño las que el ser humano experimenta durante el dormir; las cuales tienen una duración aproximada de 120-150 minutos y ocurren varias veces durante el descanso (en lo que se denomina ciclo del sueño); la más importante para este estudio es la MOR (Movimiento Ocular Rápido), última etapa en la que se registran los sueños y el cuerpo sufre una parálisis muscular que previene accidentes; por consiguiente, se decidió que 5 acontecimientos dinámicos se lleven a cabo durante el TD:
- Sala oscura.....Duración: 30 segundos.....
- 1) Televisión ON = Estática.....Duración: 1 minuto.....OFF
- Proyector ON = Pieza cinematográfica.....Duración: 1 minuto.....
- 2) Ventana ON = Proyección Bosque.....Duración: 1 minuto.....OFF
- 3) Nieve artificial ON = Temperatura.....Duración: 2 minutos.....OFF
- 4) Armario ON = Lámpara.....Duración: 3 minutos.....OFF
- Proyector ON (continúa) = Pieza cinematográfica.....OFF
- 5) Entrada de Actores A y B = ON.....Duración: 5 minutos.....OFF
- Se miran fijamente uno al otro mientras recorren lentamente la habitación.
 - No rompen cuarta pared.
 - Minuto 4 dentro del TA..... ON = Encendido aleatorio de luces, simula MOR.....OFF
 - Salen de la habitación.
 - Continuación de pieza cinematográfica en pantalla de televisión.....
.....Duración: 1 minuto.....
.....Finaliza / Estática.....Duración: 30 segundos ..OFF
 - Sala Oscura.
 - Loop.
 - Duración total TD = 15 min./Duración de la P. C. = 8 min.
- b) El TA de cada evento dinámico se basa por composición, en la serie de números Fibonacci para proporcionar un ritmo armónico al tiempo de cada uno, alejándonos de la monotonía de un período determinado: 1,1,2,3,5, 8.
- c) La I.C. es de alteridad espacial en segundo grado de disyunción.
- d) Tiempo conformado por: Asincronía / Narratividad singulativa.
- e) Tipo de instalación. Multimonitor.
- f) Software utilizado: Sweet Light.
- g) NOTA: La decisión de proyectar en intervalos iguales la pieza fílmica (1') corresponde a las observaciones del tamaño de la imagen en el dispositivo.
-

4.4 BITÁCORA DEL PRIMER MODELO DE INSTALACIÓN CINEMÁTICA DE CINE POESÍA

El primer modelo de la instalación cinemática funcionó acertadamente: los eventos ocurrieron en el tiempo programado; los visitantes que la experimentaron, dieron, a través de una entrevista, sus puntos de vista. Lo más sustancial es el hecho de que, sin ser inducidos a tocar, caminar o interactuar con los elementos a lo largo de la instalación, los espectadores decidieron hacerlo espontáneamente. Expresaron que el sillón los invitó a sentarse, la puerta del armario a abrirse y los cajones de las mesas los invitaron a abrirlos y descubrir lo que había en su interior; todo esto, se hace hincapié, sin haberlos inducido o predispuerto a realizar alguna acción. Además de que experimentaron, según comentan, varias sensaciones, emociones y percepciones por medio de los sentidos de la vista, el oído, el tacto, y el olfato. Los centros de fuerza dinámicos cumplieron su función al guiar la atención del espectador hacia ellos, para indagarlos, descubrirlos y analizarlos; es decir, la instalación logró el segundo nivel de interacción: sinérgica, que los llevó a una tercera etapa de la percepción. Mencionaron, asimismo, que el hecho de asistir a un evento de este tipo, una instalación artística al interior de una habitación de un departamento real, les produjo una sensación de extrañamiento, reconocimiento, rememoración, cercanía y distanciamiento al mismo tiempo; se sintieron a gusto, pero incómodos, como parte de un experimento en el que eran observados, mientras ellos mismos observaban y descubrían elementos y relaciones; una especie de sueño, que experimentaron como 'real'. No se llevó a cabo la tercera interacción: cinética, dado que en este primer sistema no hubo dos acontecimientos: nieve y temperatura y entrada de dos actores (A y B). Por esta razón, algunos de los participantes mencionaron que esperaban una reacción emocional más fuerte. Es decir, vivieron un ciclo emocional incompleto, el obstáculo fue que no lograron experimentar, de acuerdo a Vanoye, las emociones fuertes ligadas a la supervivencia y regresión a la conciencia mágica, empero sí experimentaron las emociones ligadas a la vida social: afición y deseo.

Debido a estos resultados preliminares, podemos afirmar que el objetivo primordial de elaborar una instalación interactiva que invite al espectador a ser parte de ella, a través de la interacción con los objetos y tener una experiencia perceptiva dotada del descubrimiento azaroso y *unheimlich*, se logró. Como primer modelo de endosistema que propone una visión del mundo, generó varias expectativas y dudas, aunque si retomamos a Eisenstein, no se logró conducir al *flâneur* al éxtasis.

Hay que tomar en consideración que somos seres, sistemas cognoscitivos, la vida es un proceso de conocimiento; y en este sentido, el primer modelo de la instalación logró comunicar un mensaje equívoco; sin embargo, hubo algunas interferencias, no porque el sistema fuese incorrecto, sino por el proceso mismo de comunicación con el espectador, quien es el que crea la obra, a través de sus propios contextos. De acuerdo a Niklas Luhman, la efectividad de la comunicación es más improbable que conjeturable:

En primer lugar, es improbable que alguien comprenda lo que otro quiere decir, teniendo en cuenta el aislamiento y la individualización de su conciencia. El sentido sólo se puede entender en función del contexto, y para cada uno el contexto es lo que su memoria le proporciona. La segunda improbabilidad es la de acceder a los receptores. [...] El problema está en la extensión espacial y temporal [...] La tercera improbabilidad es la de obtener el *resultado deseado*. El hecho de que una comunicación haya sido entendida no garantiza que haya sido aceptada. Por resultado deseado entiendo el hecho de que el receptor adopte el contenido selectivo de la comunicación (información) como premisa de su propio comportamiento, incorporando a la selección nuevas selecciones y elevando, así, el grado de selectividad.⁴³³

Es necesario entonces, de acuerdo a Giannetti, tomar en cuenta que para crear mecanismos que sirvan para transformar la comunicación de improbable en probable sobrepasando los problemas apuntados por Luhman, se tiene que entender y aceptar que se pueden ofrecer distintos modelos de realidades y que la objetividad, en realidad, es una cuestión de aceptación social y no un modelo probable.

[L]a veracidad o falsedad, o mejor, la utilidad o inutilidad de un sistema de valores depende del contexto y del referente. La cultura [...] no puede ser una adaptación homogénea de una realidad independiente, sino que ofrece modelos de realidades basados en el consenso de los individuos de la sociedad en que se da [...] deberíamos sustituir nuestra visión del arte como entidad trascendente por un planteamiento que haga posible su comprensión como un dominio plural inmerso en el sistema social y de comunicación de un determinado entorno [...] la realidad es una concepción interactiva porque el observador y lo observado forman un par mutuamente dependiente. La objetividad es, por consiguiente, una ilusión del sujeto de que la observación puede existir sin él.⁴³⁴

Finalmente, hay que tomar en cuenta que un segundo modelo de la Instalación Cinemática servirá para llevar a cabo un proceso de relectura en el cual, como expone Barthes, se multiplicarán los significantes, no para alcanzar un significado último, sino distintas visiones aditivas; cada nuevo modelo funcionará como una negación de la negación, dentro de la dialéctica hegeliana que conduce la investigación del surrealismo.

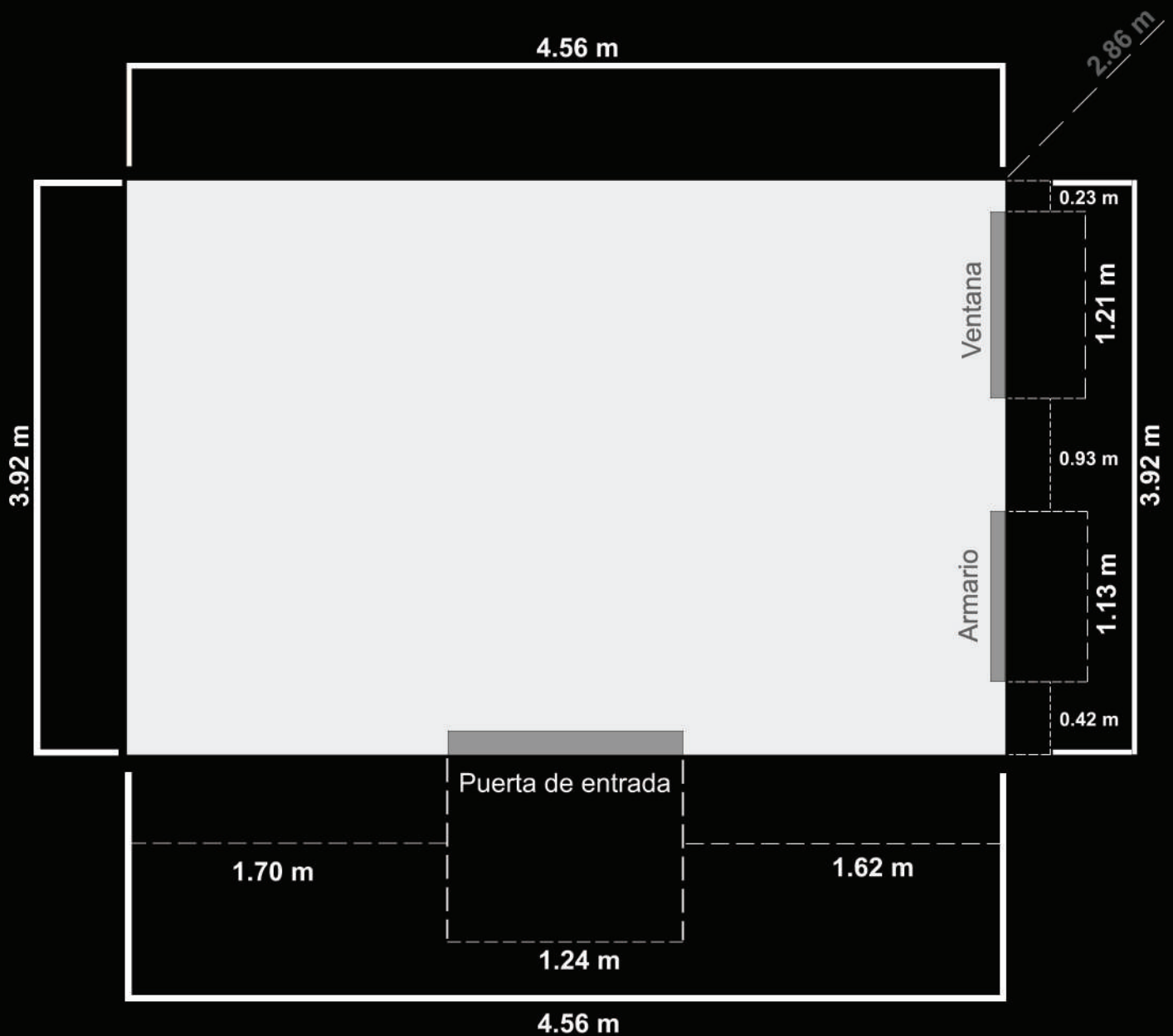
A continuación se presenta el registro, es decir, la bitácora visual del proceso llevado a cabo para la realización del primer modelo de esta Instalación Cinemática de cine poesía.

⁴³³ Niklas Luhman, *A improbabilidade da comunicação*. Passagens, Lisboa, 1992. pp. 41-43, cit por C. Giannetti, *op. cit.* p.59

⁴³⁴ Claudia Giannetti "Estética y Contexto comunicativo" *op. cit.*, pp. 60-62

I. PLANO 1 DE LA SALA DE T.V. DEL SOLDADO-DICTADOR

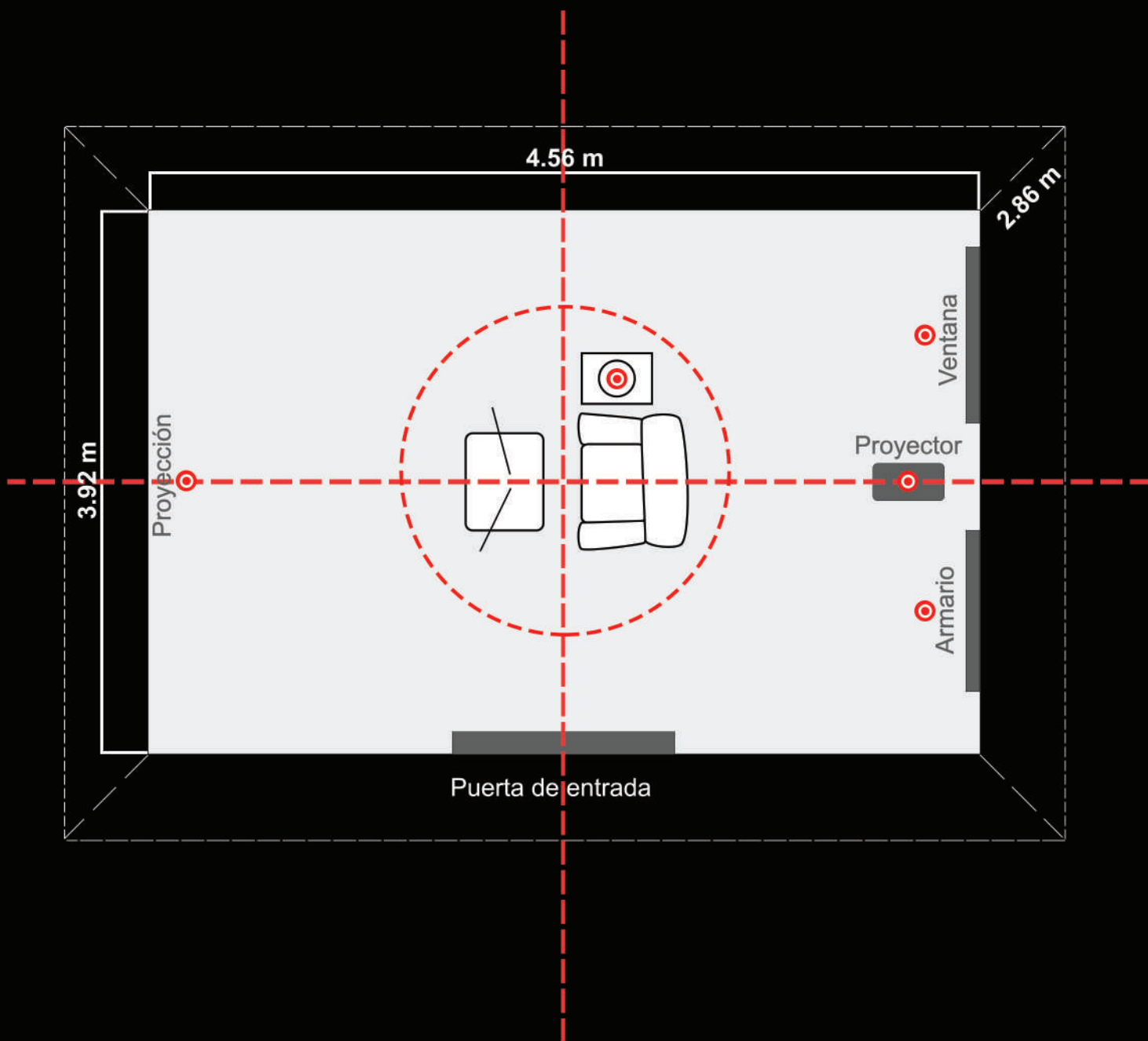
PLANTA /MEDIDAS



4.56 m x 3.92 m x 2.86 m

I. PLANO 2 DE LA SALA DE T.V. DEL SOLDADO-DICTADOR

COMPOSICIÓN /CENTRADA /DISTINTOS CENTROS DINÁMICOS



III. EL ESPACIO SIN INTERVENCIÓN



III. EL ESPACIO SIN INTERVENCIÓN



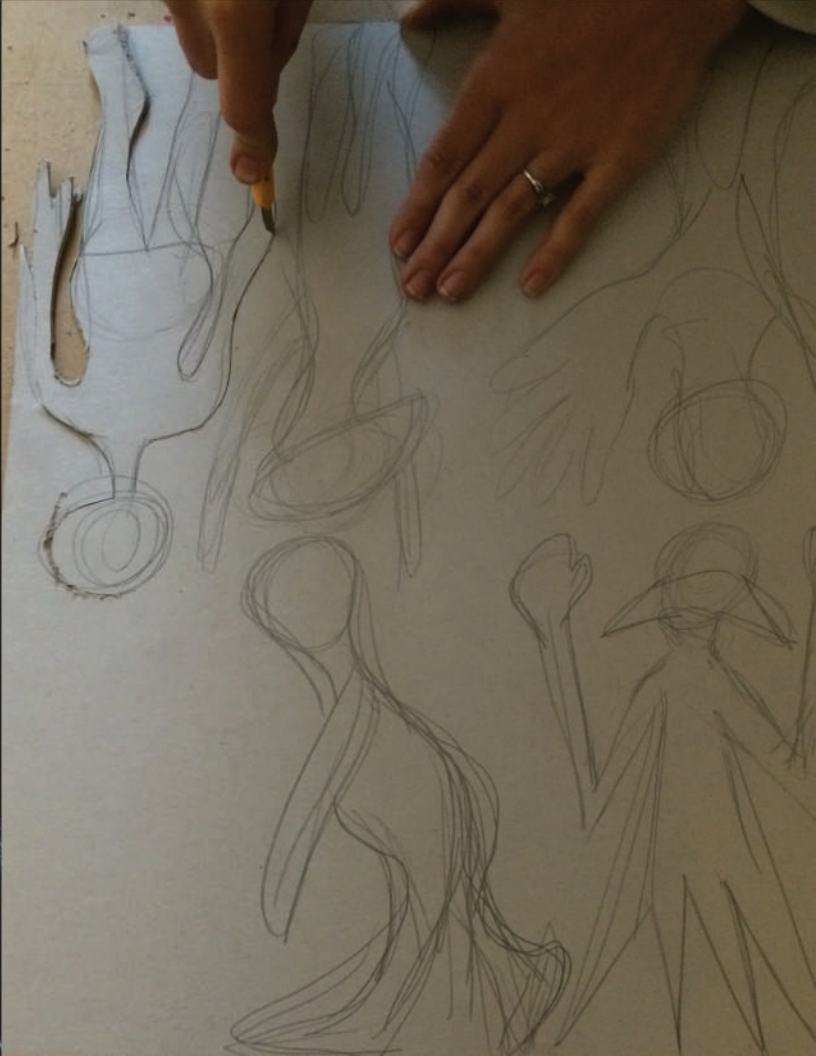
IV. MATERIALES



IV. MATERIALES



V. MONTAJE



V. MONTAJE



VI. INSTALACIÓN (PUESTA EN ESPACIO)



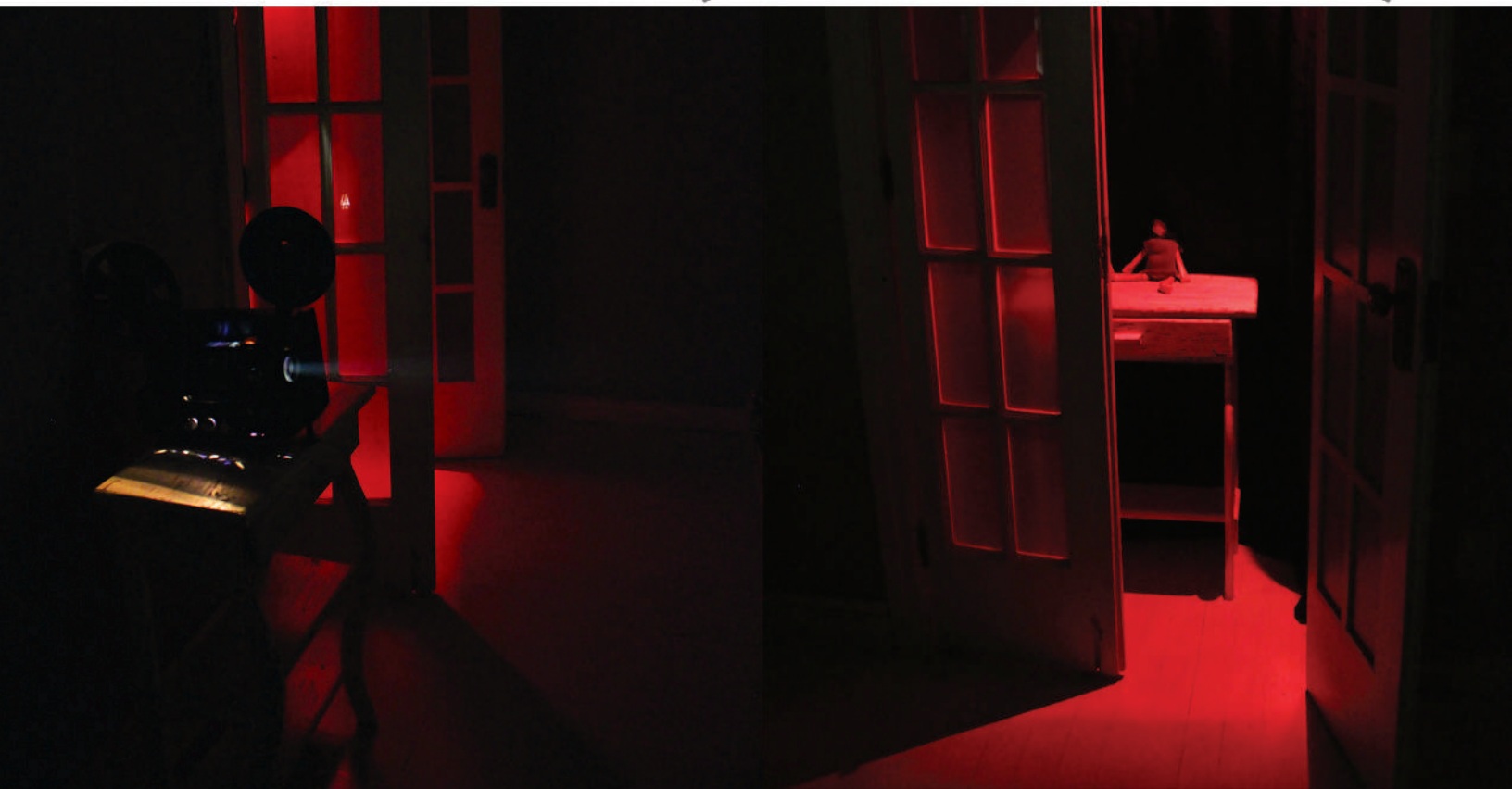
VI. INSTALACIÓN (PUESTA EN ESPACIO)



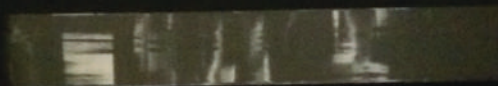
VI. INSTALACIÓN (PUESTA EN ESPACIO)



VI. INSTALACIÓN (PUESTA EN ESPACIO)



VI. INSTALACIÓN (PUESTA EN ESPACIO)



VII. REGISTRO DE ESPECTADORES



VII. REGISTRO DE ESPECTADORES



4.5 SÍNTESIS SINESTÉSICA. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Aunque el límite de la presente tesis se determinó hasta el diseño conceptual de la instalación cinemática, tanto en su fondo como en su forma, como propuesta para la revalorización del surrealismo en el siglo XXI; durante el proceso de investigación, se llevó a cabo, como se expuso, un ensayo práctico de la instalación; si entendemos el arte como un proceso; este ensayo fungió como la primera versión del sistema; varias de las directrices propuestas se llevaron a cabo, aunque hubo aspectos que no se cubrieron por diversos factores, entre los más importantes, tiempo para la realización y presupuesto para completar el programa. Con esta versión, se obtuvieron sustanciales conclusiones sobre el proceso, alcances y, sobre todo, una positiva indagación y juego surrealistas que invitan al espectador a generar conciencia crítica sobre su realidad.

Esta tesis y su correspondiente primer modelo, abre la puerta a cuestiones sobre la reestructuración y los replanteamientos de tres concepciones básicas: sujeto, realidad y verdad, estos conceptos pueden convertirse en las premisas para una valoración estética y crítica de las propuestas del arte multimedia y como campo de investigación para el surrealismo en el siglo XXI.

4.5.1 RECONSIDERAR LA REALIDAD: SUJETO / CUERPO / IDENTIDAD

La propuesta inicial para este estudio de recibir la descripción de sueños de participantes voluntarios a través de internet, tiene connotaciones positivas que fueron expuestas en este capítulo, así como las posibilidades de expandir el proyecto hacia el almacenamiento de estas experiencias en un cerebro colectivo web con mayor interactividad (como el modelo *Memex* de Vannevar Bush). No obstante, la misma participación a través de la red trae consigo discrepancias que pueden ser investigadas de manera fisiológica, psicológica, sociológica y filosófica.

La presencia de una imagen virtual (del *yo*) en la red conduce irremediabilmente a una transformación drástica de la propia noción de cuerpo y sujeto, que originan discursos especulativos sobre la *desmaterialización* del cuerpo. Peter Weibel describe este proceso como una *era de la ausencia*, que significa lejanía y distancia espaciales, así como carencia, pérdida e inexistencia. Si la duplicación del espacio y del tiempo por la simulación convierte, según Weibel, el tiempo verdadero y el espacio natural en puntos controvertibles, también el propio cuerpo se vuelve cuestionable. La telemática permite al cuerpo vivir en la dicotomía entre la telepresencia ubicua, siempre y cuando se de la ausencia física. Desde el punto de vista físico, nuestros cuerpos en la red son sinónimos de ausencia, empero, desde la perspectiva simbólica y del imaginario, somos un cuerpo presente, cuya identidad incluso, puede ser re-elaborada en todos los aspectos. Es decir, si como apuntamos, el cine crea espectadores ausentes de una realidad ficcional; la participación en internet, lleva al extremo esta ausencia, el cuerpo no está, pero mi presencia diegética en la red está a todas horas, en todo momento y en cualquier lugar, dentro de otra realidad construida y verdadera.

Ya no vivimos sólo en calles y casas, sino también en hilos telefónicos, cables y redes digitales.

Estamos telepresentes en un espacio de la ausencia. Allí donde nos encontramos, estamos ausentes, y donde no estamos, somos omnipresentes [...] El espacio inmaterial de la telecomunicación, el espacio virtual desmaterializado de la era tecnológica no sólo es un espacio de la ausencia [...] sino también es un nuevo espacio de la presencia, de la telepresencia, un nuevo espacio situado más allá de lo visible, que siempre ha estado ahí, pero que nunca podía ser visto. El tecnoespacio y el tecnotiempo se sitúan más allá de la experiencia física, espacios que se han hecho experimentables mediante las máquinas telemáticas, espacio de tiempo invisibles.⁴³⁵

La materia del cuerpo constituye una plataforma del discurso surrealista: el cuerpo como parte de los mecanismos de poder, no es neutro; a través de él se pretenden articular los discursos de género, etnicidad, clase y raza, en una palabra: colonización. La red se convierte en otro mecanismo de alienación del individuo, un lugar donde estamos dispuestos a compartir recuerdos, pensamientos y nuestro propio cuerpo a la sociedad de consumo, participamos voluntariamente, como indicamos a través de Pasolini, en esta forma suave del fascismo. Generamos poderosos cuerpos fantasmas. Internet se convierte no sólo en un medio de transmisión de información, sino también en un modo de transducción, que afecta la acción física entre cuerpos, de acuerdo al artista chipriota Stelarc en *Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias*.⁴³⁶ Es por ello que artistas como él, indagan la apropiación positiva del medio, Stelarc propone la transición de un individuo biológico hacia el ciberistema, a través de un nuevo proyecto de cuerpo y, por ende, de lo humano; para él, la piel es, como superficie, el inicio del mundo y simultáneamente el límite del individuo. Al encontrarse fuera de la piel, lo que no significa una ruptura, el individuo tendrá una comprensión de la conciencia.

4.5.2 REALIDAD Y VERDAD

El primer modelo de la instalación cinemática de cine poesía produjo un efecto de simulación débil en los participantes, debido, principalmente, al hecho de que aún se advierte como un sistema en el cual se participa; es decir, el *flâneur* sabe que forma parte de un modelo, empero, una vez dentro del mismo, no pudieron negar que las sensaciones proporcionadas por el sistema fueron experimentadas como *reales o verdaderas*. Expusimos que las instalaciones pueden ser entendidas como modelos de simulación; y la revelación de los participantes: 'real' o 'verdadera', involucra la reflexión crítica de esta investigación debido a que las consecuencias de la simulación son varias:

Pensadores actuales como Vilém Flusser [...] plantean que los seres humanos ya no vivimos hoy exclusivamente *en* el mundo, ni *en* el lenguaje, más sobre todo *en* las imágenes:

⁴³⁵ Peter Weibel "La Era de la Ausencia" *Arte en la Era Electrónica. Perspectivas de una nueva Estética*. L'Angelot /Goethe Institut, 1997, Barcelona, p. 110

⁴³⁶ *Vid.* Stelarc "Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias." en (Ed.) Claudia Giannetti, *Ars Telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*, ACC L'Angelot, Barcelona, 1998, 168pp.

en las imágenes que hemos hecho del mundo, de nosotros mismos y de otras personas; y en las imágenes del mundo, de nosotros mismos y de otras personas que nos fueron proporcionadas por los medios técnicos. Esta teoría confirma que nuestra comprensión (y construcción) del mundo y de la realidad, aparte de integrar nuestras imágenes internas presentes en nuestras memorias o sistemas neuronales, también incorpora [...] las imágenes externas y las informaciones que circulan a partir de las memorias mediales. Estas memorias se convierten en repertorio y sirven, por ejemplo, para fundamentar la historia contemporánea. Ejemplos recientes serían las guerras [...], cuyas imágenes transmitidas al mundo demostraron el enorme abismo creado entre los hechos reales, a los que los telespectadores no tuvieron acceso, y los episodios ficcionales transmitidos al público a través de los medios de telecomunicación, creados a partir de estrategias de difusión basadas en la censura y en las imágenes manipuladas.⁴³⁷

Este es un hecho sin precedentes y que habla de la transformación de la historia en una especie de relato de ciencia-ficción audiovisual, entendido como narración y creación de datos. En este sentido hablamos de un simulacro real, una simulación fuerte e integral en la cual lo real es reproducido y manipulado, desaparece a favor de lo imaginario y genera artificialmente otra realidad totalmente simulada, como los casos comentados de Wells y Kircher. Las cosas o hechos visibles o reales, son re-interpretados y sustituidos por otros hechos más visibles o más verdaderos que los verdaderos. Cualquier relato, como simulación de la historia, puede transformarse en historia y como se estableció en el capítulo 1 a través de la declaración *La Esfera Pública y la Curiosidad*, son los medios quienes controlan estos relatos. Esto responde a la pregunta de Didi-Huberman que expusimos en el mismo capítulo, sobre la destrucción de la realidad por las imágenes: ¿En qué grado participan las imágenes de la destrucción del mundo? en un alto grado, si las imágenes crean relatos que interpretan al mundo e imponen ‘verdades’, no a través de la comunicación (en su acepción de poner en común, por medio del intercambio) sino de la información y entretenimiento (en sentido unilateral, lineal y como fundamento organizador de la realidad).

Además, la realidad objetiva y la cultura, no son más que convenciones adoptadas por un sistema que ha impuesto sus propios valores; situación en donde entra la incansable lucha del surrealismo por cuestionar los valores impuestos por una sociedad para poder cambiar la vida y transformar el mundo; la crítica de la sociedad burguesa realizada por Buñuel y de los ensueños de la sociedad creados por el capitalismo de acuerdo a Lynch. Siegfried Schmidt indica al respecto que:

El entorno constituye una globalidad ordenada de saber que es [...] válida para los sistemas de conocimiento y que es adquirida por los miembros de una sociedad a lo largo de la reproducción sociocultural de la misma [...] cada individuo nace ya en un entorno

⁴³⁷ Claudia Giannetti “Arte interactivo” *op. cit.*, p. 140

dotado de sentido, es socializado con relación a él y no trata nunca con *la realidad en cuanto tal* [...] La evolución, la lengua, la estructura social y los órdenes simbólicos de la cultura aportan los modelos convencionales para la generación de un comportamiento típico. Un saber compartido de forma colectiva, capaz de orientar una actuación individual, resultará de la actuación social de los individuos y orientará a su vez [dicha] actuación [...] las realidades pueden describirse como resultados de construcciones sociales producidas dentro del individuo en cuanto lugar empírico de esta construcción.⁴³⁸

La realidad, así como la virtualidad, comparten la idiosincrasia de ser construcciones dependientes del observador y de la sociedad. Desde esta perspectiva no hay oposición entre real y virtual, empero, la diferencia surge del grado de pretendida estabilidad. La virtualización parte de un determinado estado para generar nuevas situaciones o respuestas inestables (cambiar la vida), es decir, siempre modificables. Lo virtual no es materializable o localizable espacio-temporalmente puesto que es intangible y no tiene una presencia actual (la ubicuidad). En el entorno en el que vivimos, experimentamos nuestras realidades como acontecimientos fácticos, mientras que en los mundos virtuales predomina la estrategia de simulación de procesos, por lo que la realidad virtual es experimentada como un contexto de posibles. La diferencia entre las construcciones miméticas y las simulaciones potenciales radica en que la mimesis centra su cuestión en la apariencia y la simulación trata de la identificación. En la mimesis existe la conciencia del énfasis en la ficción, mientras que en la simulación se busca el doble artificial y la transformación de la ficción en una posible realidad; es decir, no se pretende *re-presentar* la realidad misma, sino que se entiende como un modelo de *nueva realidad ¿realidad superior?* Mientras que la simulación débil, se mantiene adscrita al tiempo del observador, la simulación fuerte implica la instauración de un espacio con un tiempo propio o definido por un tercero. La *re-presentación* cinematográfica de los sueños en este estudio y su *re-presentación* en una instalación cinemática deja imprecisiones sobre si se trata de un ejercicio de mimesis o de simulación porque la instalación tiene un TD propio, que funge con las condiciones de instaurar un espacio y tiempo nuevo dentro de un modelo; empero, el observador conserva su propio TR y mantiene conciencia de la ficción, aún cuando se pretendió la instauración de una posible realidad.

La consideración trascendental concluyente está en saber cómo alguien que opere en un simulacro tecnológico de simulación fuerte, podría saber si se halla dentro de dicha pseudorealidad o fuera de ella.⁴³⁹ Schmidt propone que mientras se controlen las condiciones de entrada y salida del sistema se podrá controlar la distinción entre simulacro y realidad, porque el enlace entre realidad y simulacro lo constituye nuestro

⁴³⁸ Siegfried Schmidt, "¿Ciber como oikos? O: Juegos serios." *cit por*, Claudia Giannetti en (Ed.) *Ars Telemática: Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. ACC L'Angelot, Barcelona, 1998, p. 104

⁴³⁹ Durante la investigación se visitó la exposición Virtual Realities en IMAX BFI London, que produjo una experiencia de simulación fuerte en el individuo.

cuerpo.⁴⁴⁰ Si se llega más allá de esto, las consideraciones a las que se enfrentaría el sujeto podrían ser graves, tema que nos recuerda los filmes de Lynch.

[D]ado que nuestros criterios de realidad son socialmente vinculantes y obtenidos a partir de experiencias de carácter sociocultural, en las que confluyen condicionantes biológicos y psíquicos, si la construcción de una realidad simulada se produjera de forma biológica y sociocultural (a través de la comunicación e interacción con otros sujetos, o a través de efectos plurisensoriales), entonces podría darse el caso de que el simulacro sería experimentado como realidad. Estaríamos hablando, por consiguiente, de una superación de la distancia entre entorno, sujetos y máquina, y de la sincronización entre virtualidad y experiencia de la realidad.⁴⁴¹

Las implicaciones de la simulación tanto filosóficas como éticas son inminentes, cuando ya no tengamos la capacidad para cuestionar si vivimos o no en un mundo artificialmente construido, pasará toda la cultura a ser un simulacro. Esta es la razón de confrontar al espectador a una instalación cinemática de cine poesía, en la cual se encuentra con el *azar objetivo* como compulsión inconsciente, como repetición accidental pero predestinada; tal como se señaló en el caso del *Misterio de las rocas de Kador* expuesto en el capítulo 2; aunque más allá de una simple proyección para estimular la memoria, se espera que la instalación se convierta en un instrumento capaz de ejecutar acciones en el inconsciente. Recordemos finalmente la historia del soldado que llamó poderosamente la atención de Breton, en la cual, el cadete creyó que vivía una guerra simulada, con heridos maquillados y cadáveres prestados de las escuelas de medicina; la pregunta entonces sería ¿quién crea este simulacro de historia a través de las imágenes y con qué objetivo? El discurso persuasivo para el espectador es un proceso que crea, de acuerdo a Hegel, un conflicto inevitable que engendra nuevos conceptos y negaciones, en el cual la posibilidad de errar se convierte en una contingencia del bien; como el camino recorrido por esta investigación, a través del cual podemos afirmar que el arte, por medio de la realización de obras que analicen los procesos de la simulación, puede generar experiencia crítica sobre la realidad y nuestros conceptos de verdad, realismo y libertad; de otra manera, sin estas deliberaciones y cuestionamientos, nos encontraríamos como autómatas solitarios frente a nuestra propia destrucción como sociedad e individuo como goce estético, el esteticismo que el fascismo propugna; al reducir la imaginación a un estado de esclavitud, inmersos frente a una realidad construida por la belleza de una simulación compulsiva.

⁴⁴⁰ Vid. Siegfried Schmidt, *op. cit.* pp. 102-116

⁴⁴¹ Claudia Giannetti "Arte interactivo" *op. cit.*, p. 143

CONCLUSIONES

Admito con franqueza estar satisfecho con el resultado de esta investigación y mi trayectoria en el Posgrado en Artes y Diseño. El proceso alteró varios aspectos de mi tesis y obtuve resultados y conocimientos insospechados; si bien la investigación se mantuvo fiel a la médula principal que me motivó a realizarla (re-descubrir la relación entre surrealismo y cine), hallé en el camino considerables conceptos y cuantiosas teorías nuevas, de enorme valía, que ampliaron significativamente mis indagaciones iniciales. Si soy objetivo, admito que no preví los límites que un proyecto de investigación de Maestría conlleva, tanto por los recursos financieros, los recursos bibliográficos y hasta los recursos emocionales que el trabajo del investigador requiere.

Como todo proceso estuvo plagado de altas y bajas, de satisfacciones y decepciones. Me encontré con obstáculos dentro de la misma institución que no permitieron realizar la investigación plenamente como hubiera deseado, pero la resolución de los problemas está dentro del espíritu mismo de toda investigación, por lo que la tenacidad siempre resulta gratificante en los resultados. De la misma manera abrí puertas en nuestro Posgrado y dejé constancia de algunas necesidades y limitantes a las que se enfrenta el área de audiovisual y multimedia; espero que esto sirva para las generaciones venideras, así como el continuo perfeccionamiento de nuestra *alma mater*.

Para hablar específicamente del proyecto de investigación me circunscribiré a exponer inicialmente lo que considero sus aciertos, al mismo tiempo que sus fallos y limitaciones para constatar finalmente los resultados obtenidos referentes a la hipótesis de esta disertación. En primer lugar, requerir la participación de personas a través de una indagación narrativa por medio de una página de internet fue un paso certero, debido a que esto diversificó las tipologías de los sujetos encuestados (hombres y mujeres en un rango de edad de 17-42 años); la respuesta fue bastante generosa si consideramos que el período de tiempo de recepción de historias estuvo determinado a sólo una semana y media, al mismo tiempo los comentarios respecto a la participación colectiva para un proyecto de investigación artística fueron muy favorables y optimistas. Sin embargo, esta misma amplitud de respuesta hizo que se produjera un guión cinematográfico de cuarenta y seis páginas con las historias registradas, por obvias razones su realización no fue viable con los recursos de la Maestría, por lo que desde una temprana etapa se desechó la idea de llevar a cabo tal empresa y se redujo la obra al mínimo de escenas que se pudieran producir; ¿es esto un fallo?, técnicamente sí, pero objetivamente sólo fue un problema a solucionar. Durante el desarrollo de la investigación descubrí otro proceso de creación para realizar las escenas que, por la índole de este estudio, resultó en una sobresaliente propuesta para el proceso creativo, dicho proceso fue la puesta en escena por medio de *lo maravilloso*, como se constató en el capítulo 4. Remarco que esto no se contempló al inicio de la indagación, en un

principio se perseguiría un proceso de realización de acuerdo al procedimiento estándar de las obras audiovisuales.

En segundo lugar, el primer modelo de la Instalación Cinemática (que no estaba previsto para llevarse a cabo en la práctica), siguió rigurosamente cada uno de los pasos de su conceptualización, cubrió casi en su totalidad todas las variables diseñadas para la misma y el día de su exhibición se ejecutó adecuadamente; no obstante, contó con un número reducido de espectadores y no se pudo realizar un buen registro del fenómeno artístico. Es decir, la presente Tesis cumplió con su objetivo principal de formalizar el *Diseño Conceptual de una Instalación Cinemática de Cine Poesía* en todos sus componentes; empero, la pieza no fue ejecutada bajo la conceptualización total en el ensayo que se llevó a cabo. El primer modelo de la instalación no contó con el material audiovisual específico para la pieza en su momento de exhibición; puesto que, la demostración del primer modelo, fue sólo parte de una fase exploratoria de la realización, montaje y el correcto funcionamiento técnico de la pieza; así como la aplicación práctica de los conceptos especulados sobre la mecánica de grupo y el espectador físico y su aprehensión del espacio. Por las condiciones en las cuales se dio el proceso (primero se examinaron los conceptos de instalación y espacio y posteriormente de realización cinematográfica), el material audiovisual se realizó tiempo después, bajo las premisas recién obtenidas de la investigación en curso; actualmente dicho material está listo para su exhibición. Esto nos comprobó que, como obras independientes, los dos segmentos de la Instalación Cinemática funcionan en un nivel individual, pero no se pudo evidenciar el alcance y la repercusión de la totalidad de la pieza en una exhibición diseñada para tal propósito. Subrayo: la exhibición final de la pieza artística completa no fue el objetivo del proyecto (delimitado al diseño conceptual), no obstante, pudo haber sido definitivamente más enriquecedor contar con la exhibición de la pieza completa. ¿Enorme falla? Cito a Tarkovski¹ porque encontré muchas afinidades con su pensamiento y cabe aquí la pregunta que él mismo se hizo sobre si las limitaciones se pueden considerar como fallos: ¿'Fallas' es el nombre correcto para algo que es orgánicamente parte de una visión del mundo integral? Tarkovski señaló que no conoció una sola obra maestra que careciera de debilidades o que estuviera completamente libre de imperfecciones. El artista se revela no en la absoluta perfección de su obra, sino en la absoluta fidelidad con uno mismo dentro del mundo y en la apasionada búsqueda de la verdad y del conocimiento; lo cual le confiere un significado especial aún a esos pasajes de la obra del artista que se consideran oscuros o 'menos logrados', y yo añado que no sólo al artista, sino también al investigador; puesto que el trabajo de ambos es un compromiso con la aprehensión del mundo. Recordemos que el arte y la ciencia son sólo dos caminos para entender el mundo. En este sentido

¹ Vid. Andrey Tarkovski. *Esculpir el tiempo*, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, 4ª impresión, 2013, 310pp

es significativo comprender y profundizar *a posteriori* cómo dos piezas que funcionan por separado amplifican los significantes al conjuntarse plenamente. Lo valioso, a pesar de todo, es que se consiguió elaborar un ensayo o primer modelo de la obra artística que ofrece las bases para el desarrollo una obra orgánica y abierta.

En tercer lugar, no sólo se trató de realizar un cortometraje que, como acertadamente me indicó un maestro, se puede realizar en cualquier parte; se concibió un experimento teórico con el medio del cine y sus conceptos relacionados, como la fotogenia, el espectador y la identificación; una verificación que sólo pudo ser calculada y estudiada dentro del ámbito académico y que, precisamente por sus características, no buscó un camino comercial o de festival, sino una comprobación de preceptos. Se teorizó sobre el polifonismo semántico del cine, la trascendencia del surrealismo (y su parcial conceptualización dentro de la Historia del Arte), y la relación entre ambos.

Con las tres consideraciones anteriores y los resultados expuestos en los incisos 4.4 *Bitácora del Primer Modelo de Instalación cinematográfica de cine poesía*, así como en 4.5 *Síntesis sinestésica. Análisis de los resultados*, puntualizados en el capítulo final de esta Tesis, puedo comprobar de manera inductiva la hipótesis de este estudio, es decir, que mediante el posicionamiento del espectador en un espacio físico que lo situó dentro de *lo siniestro*, se enfrentó a un choque emocional que estimuló su conciencia crítica sobre su entorno y las nociones de verdad, comunicación y *re-presentación* del fenómeno cinematográfico y la memoria (estas afirmaciones se asentaron en las entrevistas realizadas a los individuos que participaron en la exhibición del primer modelo y que pueden leerse en la sección 4.4 anteriormente indicada del último capítulo); por consiguiente, la hipótesis de este estudio logró ser verificada satisfactoriamente; empero, para declararla verdadera, se necesita de una contrastación rigurosa por medio de una segunda experimentación científica o segundo modelo de la pieza, para observar si la respuesta de más espectadores, y de la misma hipótesis, puede plantearse de otra forma.

Tras esta investigación mayormente teórica, en la praxis, uno de los objetivos a largo plazo que se derivan directamente de esta disertación, es concluir la realización de cada uno de los sueños que se convirtieron en parte del guión y presentarlos en distintos lugares de exhibición; así como extrapolar el proyecto a internet a través de la exposición de los videos, como rutas abiertas e hipertextos interactivos, de una obra que podría crecer exponencialmente; aunque sin duda, tampoco es factible continuar esta investigación sin los recursos económicos que se requerirían para llevar a cabo una empresa de esta magnitud. No obstante, esto podría configurar una sinfonía multitemporal y multiespacial de un laberíntico proyecto hipertextual, una especie de cerebro virtual que interesa a una parte de las investigaciones surrealistas sobre el siglo XXI, debido a que transformar los medios de

comunicación discursivos en medios participativos significa realmente una revolución; la tecnología para potenciar esta revolución ya existe, empero, en palabras de Giannetti², la cuestión es que una revolución de las comunicaciones no depende únicamente de la tecnología, sino que resulta sobre todo de la potenciación de la comunicación interpersonal. No depende exclusivamente del flujo de la masa de información que pueda circular, sino de la recepción amplia y sin restricciones de la sociedad a estos medios, y de su uso como forma de intercambio comunicativo de visiones de mundo, no sólo como un vehículo más de la era de la información o del entretenimiento. Dicha profundización en estas cuestiones ofrece la posibilidad de preguntarnos: cómo llevar al límite la definición del yo dentro del sueño de cualquier otro, con la experimentación, inclusive, en otro cuerpo virtual; lo cual lleva a reflexiones ontológicas, filosóficas, éticas y legales sobre la deconstrucción y nueva construcción entre imagen e identidad, un sujeto no sólo 're-presentado' sino 're-encarnado'; además de ahondar en cómo la memoria, el hecho y el deseo como constructos de tiempo pasado, presente y futuro se *re-presentan* a través de la imagen cinematográfica y cómo se pueden trastocar los conceptos espacio-temporales y nuestra percepción de los mismos, a través de instalaciones entendidas como endosistemas o configuraciones artísticas de la realidad.

Por otra parte, de mayor relevancia fue la generación del último concepto derivado en la presente tesis tras la ejecución de la instalación cinemática, que incluyó motivos surrealistas y teorías cinematográficas en el interior del sistema: *la simulación de la realidad como discurso de la sociedad de consumo* para mantener ciertos valores estéticos, morales y juicios de valor sobre comportamientos estereotipados y aceptados dentro de su propio modelo de mundo. La confrontación y la elucidación del proceso de simulacro como muestra de *lo siniestro* surrealista y sus efectos de una ambigüedad ansiosa y compulsiva en el espectador se obtuvo como síntesis dialéctica de nuestra hipótesis y generó además, dentro de la simulación, la observación sobre el tiempo que disipa su sentido secuencial y unidireccional, lo que nos lleva a una dilatación espaciotemporal y material que asume los sentidos más amplios de ubicuidad, desmaterialización y participación colectiva. Una nueva incógnita.

En conclusión, con lo aprendido en este largo proceso, ahora entiendo el papel del artista como un investigador e instigador, un activista cultural y participante, al contrario de la idea del creador aislado, interesado exclusivamente en el mundo cerrado de su obra. Concibo más a fondo la responsabilidad del artista y del diseñador como facilitadores de un factor de cambio por medio de la crítica de la sociedad de consumo y que, aunque dicha labor resulte una tarea imposible, siempre es gratificante cuando uno adquiere de manera personal ese compromiso con su sociedad. Y esto debido a que la práctica de cooperación abierta permite una redefinición del papel social del

² Vid. Claudia Giannetti, *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. ACC L'Angelot, Barcelona, 2002, 222pp.

artista y una resocialización de los espacios culturales, al mismo tiempo que la posibilidad de integración entre las distintas artes y disciplinas como la ciencia y la tecnología. Giannetti señaló que la continua reincidencia en estas cuestiones, así como las distintas perspectivas o puntos de vista adoptados en cada momento, demuestran sobre todo que no es posible establecer definiciones universales o introducir modelos inflexibles y homogéneos para todo el conjunto de la creación artística contemporánea, el propio arte ha puesto en práctica una dinámica de constante renovación y reformulación de sus propios conceptos y relaciones. El arte como sistema está más próximo que nunca de la ciencia, y la ciencia contemporánea, que discurre libremente entre la necesidad y la contingencia, se convierte en el arte de lo posible que indaga no sólo cómo es el mundo, sino cómo podría ser y cómo podemos de manera eficaz y convincente crear modelos de mundo que nos ayuden a comprender la importancia y las consecuencias de nuestras acciones sobre nuestro entorno, para asumir con modestia nuestro papel como artistas y diseñadores en la construcción de realidades sociales. El arte como exploración de límites cuestiona, como no podría ser de otro modo, ciertos basamentos académicos, políticos y sociales; no satisface, genera agujeros. Es soberbio pensar que un proyecto de investigación de Maestría pueda cambiar al mundo, si acaso aporta una opinión sobre un tema en particular que atañe a un determinado número de individuos, a saber, colegas de tu misma área de estudio. Se con certeza sólida que esta tesis no cambia la perspectiva de todos los espectadores promedio que acuden a las salas cinematográficas de nuestro país y no *transformará al mundo* y *cambiará la vida* de los espectadores ordinarios de la sociedad de consumo, pero si acaso un lector, un individuo, se convierte en una muestra, de acuerdo al método lógico-inductivo, de la sociedad; entonces una aportación a la sociedad será hecha y podremos afirmar que el surrealismo no está muerto.

Finalmente considero, antes de reanudar la investigación, poner en práctica la teoría que asimilé en este estudio, para acrecentar el discernimiento con el cual me acerque nuevamente a ella, a través de dos proyectos en particular que se gestaron durante esta fase de mi desarrollo dentro de la Academia como consecuencia indirecta de la presente Tesis: el primero relacionado con la creación del Grupo Surrealista de México, un grupo multidisciplinario de investigación, creación artística y acción social; y el segundo, el desarrollo de los conceptos de Instalación Cinemática a través de un equipo de trabajo denominado Fusión Cinema, que aborda las fronteras entre realidad y ficción por medio de la experimentación cinematográfica, sonora y teatral dentro del marco del cine expuesto, para persistir, de esta manera, con el cuestionamiento de nuestra comprensión de la realidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, María. *El lenguaje visual*, Paidós, Buenos Aires, 2008, 165pp.
- Ades, Dawn; Richardson, Michael; Fijalkowski, Krzysztof. *The Surrealism Reader. An Anthology of Ideas*, Tate Publishing, Londres, 2015, 368pp.
- Alquié, Ferdinand. *The Philosophy of Surrealism*, Ann Arbor Paperback, Michigan, 1969, 196pp.
- Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*, Editorial Universitaria de Buenos Aires, Buenos Aires, 1970, 456pp.
- Arnheim, Rudolf. *El poder del centro. Estudios sobre la composición en las Artes Visuales*, Alianza Editorial, Madrid, 1982, 250pp.
- Arnheim, Rudolf. *Hacia una psicología del arte*, Alianza Editorial, Madrid, 1986, 393pp.
- Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michel; Vernet, Marc. *Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, Paidós, Buenos Aires, 1ª reimpresión, 2008, 290pp.
- Aumont, Jacques. *La imagen*, Paidós, Barcelona, 1992, 336pp.
- Aumont, Jacques. *Las Teorías de los cineastas*, Paidós, Barcelona, 3ª ed., 2012, 204pp.
- Balázs, Béla. *El Film. Evolución y esencia de un arte nuevo*, Gustavo Gili, Barcelona, 1978, 272pp.
- Barthes, Roland. *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, Paidós, Barcelona, 1989, 185pp.
- Barthes, Roland; Genette, Gérard. *Análisis estructural del relato*, Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974, 211pp.
- Beljon, J. J. *Gramática del Arte*, Celeste Ediciones, Madrid, 1993, 248pp.
- Bell, Judith. *Cómo hacer tu primer trabajo de investigación, guía para investigadores en educación y ciencias sociales*, Editorial Gedisa, Barcelona, 2002, 250pp.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Itaca, México D.F., 2003, 127pp.
- Bense, Max. *Ästhetische Information*, Agis-Verlag, Krefel/Baden-Baden, 1957, 198 pp.
- Beuchot, Mauricio. *Hermenéutica, analogía y símbolo*, Herder Editorial, Barcelona, 2015, 204pp.
- Blanchot, Maurice. *The Infinite Conversation*, University of Minnesota Press, Londres, 1993, 233pp.
- Bonet, Eugeni. *Media Culture*, L'Angelot Ed., Barcelona, 1995, 223pp.
- Breton, André. *Manifestoes of Surrealism*, Ann Arbor Paperbacks, Michigan, 4th edition, 2010, 304pp.
- Buñuel, Luis. *Mi último suspiro*, Random House Mondadori, México D.F., 2012, 340pp.
- Burch, Noël. *Praxis del cine*, Fundamentos, Madrid, 1986, 192pp.
- Carmona, Ramón. *Cómo se comenta un texto fílmico*, Cátedra, Madrid, 1996, 328pp.
- Chion, Michael. *David Lynch*, Paidós, Barcelona, 2003, 360pp.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Paidós, Barcelona, 1987, 391pp.
- Eco, Umberto. *Obra Abierta*, Ariel, Barcelona, 1990, 360pp.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Tusquets Ed., Barcelona, 1995, 368 pp.
- Eisenstein, Sergei M. *El sentido del cine*, Siglo XXI editores, México D.F., 12ª reimpresión, 2013, 248pp.

- Eisenstein, Sergei M. *La forma del cine*, Siglo XXI editores, México D.F., 8^{va} reimpresión, 2013, 248pp.
- Farocki, Harun. *Desconfiar de las imágenes*, Caja Negra Ed., Buenos Aires, 2013, 320pp.
- Ferri, Raffaele; Drago, Valeria; Aricò, Debora; Bruni, Oliviero; Remington, Roger W.; Stamatakis, Katherine; *et.al. Sleep Med.*, Elsevier B.V., Maryland, 2010, 385 pp.
- Fijalkowski, Krzysztof; Richardson, Michael. *Surrealism Key Concepts*, Routledge, Londres, 2016, 286pp.
- Flusser, Vilém. *Kommunikologie*, Fischer, Frankfurt, 1998, 355pp.
- Foster, Hal; H.D. Buchloh, Benjamin; Kraus, Rosalind; Bois, Yves-Alain. *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad*, Ediciones Akal, Madrid, 2006, 704pp.
- Foster, Hal. *Belleza compulsiva*, Adriana Hidalgo ed., Buenos Aires, 1^a ed., 2008, 340pp.
- Francastel, Pierre. *La Realidad Figurativa*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1988, 253pp.
- Freud, Sigmund. *La interpretación de los sueños. Tomo I y II*, Alianza Editorial, México D.F., 2013, 428pp.
- Giannetti, Claudia. *Ars Telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*, ACC L'Angelot, Barcelona, 1998, 168pp.
- Giannetti, Claudia. *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, ACC L'Angelot, Barcelona, 2002, 222pp.
- Gombrich, Ernst H. *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas*, Debate, Madrid, 1999, 412pp.
- Gubern, Roman. *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Lumen, Barcelona, 1974, 390pp.
- Harper, Graeme; Stone, Rob. *The Unsilvered Screen. Surrealism on Film*, Wallflower Press, Londres, 1^a ed., 2007, 179pp.
- Heisenberg, Werner. *Physik und Erkenntnis. Gesammelte Werke, Band III*, Piper Verlag, München, 1985, 542pp.
- Hernández Sampieri, Roberto; Fernández Collado, Carlos; Baptista Lucio, Pilar. *Metodología de la investigación*, Mc Graw Hill, México D.F., 2014, 600pp.
- Kyrrou, Ado. *The Shadow and its Shadow. Surrealist writings on the Cinema*, City Lights Publishers, San Francisco, 2000, 232pp.
- López Cano, José Luis. *Métodos e hipótesis científicas*, Trillas, México D.F., 2009, 112 pp.
- Lozoya, Jorge Alberto. *Cine mexicano*, Lunwerg Ed., Barcelona, 1^a ed., 2006, 297pp.
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Paidós, Barcelona, 1996, 366pp.
- Metz, Christian. *El significante imaginario. Psicoanálisis y Cine*, Gustavo Gili, Barcelona, 1979, 273pp.
- Mitry, Jean. *Estética y psicología del cine. Las estructuras*, Ed. Siglo XXI, Madrid, 1989, 528pp.
- Montiel, Alejandro. *Teorías del Cine. Un balance histórico*, Literatura y Ciencia, S. L., Barcelona, 2^a edición, 1999, 150pp.
- Morin, Edgar. *El cine o el hombre imaginario*, Paidós, Barcelona, 2001, 222pp.
- Motta, Carlos Gustavo. *Las películas que Lacan vio y aplicó al psicoanálisis*, Paidós, Buenos Aires, 1^a ed., 2013, 182pp.

- Ortiz Sausor, Vicente. *Una propuesta escultórica: Videoinstalación y videoescultura. Un análisis estructural de la videoinstalación y cuatro ejercicios experimentales*. TESIS DOCTORAL dirigida por Emilio Martínez Arroyo, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 2001, 298pp.
- Oubiña, David; Sarlo, Beatriz; La Ferla, Jorge; Filippelli, Rafael; Grüner, Eduardo. *Jean-Luc Godard: El pensamiento del Cine. Cuatro miradas sobre Histoire(s) du cinéma*, Paidós, Buenos Aires, 2ª reimpresión, 2014, 182pp.
- Panofsky, Erwin. *Estudios sobre iconología*, Alianza Editorial, Madrid, 1972, 351pp.
- Panofsky, Erwin. *La perspectiva como forma simbólica*, Ed. Tusquets, Barcelona, 1973, 169pp.
- Pasolini, Pier Paolo; Rohmer, Eric. *Cine de poesía contra cine de prosa*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1970, 92pp.
- Pasolini, Pier Paolo. *L'Expérience hérétique*, Payot, París, 1976, 278pp.
- Quidonoz, Jean-Michel. *Reading Freud. A Chronological Exploration of Freud's Writings. The New Library of Psychoanalysis*, Routledge, London, 2005, 320pp.
- Richardson, Michael; Fijalkowski, Krzysztof. *Surrealism against the current*, Pluto Press, Londres, 2001, 220pp.
- Richardson, Michael. *Surrealism and Cinema*, Berg, Oxford, 1ª ed., 2006, 202pp.
- Rivinius, Volker; et. al. *El ojo y sus narrativas. Cine surrealista desde México*, Ediciones El Viso, Madrid, 1ª ed., 2012, 160pp.
- Rodagut, Ainamar Clarina. *La representación de la visión en el cine de los surrealistas*. Universitat Pompeu Fabra, TESIS DE MAESTRIA, Barcelona, 2012, 91pp.
- Rodley, Chris. *Lynch on Lynch*, Faber and Faber, Londres, 1997, 336pp.
- Rodríguez Mattalía, Lorena. *Arte videográfico: Inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*, Editorial de la UPV, Valencia, 2008, 311pp.
- Romaguera i Ramió, Joaquim; Alsina, Thevenet. *Textos y manifiestos del Cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2ª edición, 1993, 572pp.
- Sánchez-Biosca, Vicente. *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*, Paidós, Barcelona, 2004, 272pp.
- Short, Robert. *The Age of Gold. Dalí, Buñuel, Artaud: Surrealist Cinema*, Solar Books, Chicago, 1ª ed., 2008, 200pp.
- Spiteri, Raymond; LaCoss, Donald. *Surrealism, Politics and Culture*, Ashgate Publishing Limited, Cornwall, 2003, 352pp.
- Stam, Robert; Burgoyne, Robert; Flitterman-Lewis, Sandy. *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, intertextualidad*, Paidós, Barcelona, 1999, 272pp.
- Tarkovski, Andrey. *Esculpir el tiempo*, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, 4ª impresión, 2013, 310pp.
- Vanoye, Francis. *Principios de análisis cinematográfico*, Abada Ed., Madrid, 2008, 173pp.
- Vega García, Luis; Moya Santoyo, José. *El psicoanálisis: Sigmund Freud, principales disidentes. Historia de la Psicología II*, Ed. Siglo XXI, Madrid, 1993, 506pp.
- Zanetti, Oscar. *Metodología de la investigación histórica. Los métodos cuantitativos*, La Habana, Ed. Estarcida, 1980, 185pp.

PÁGINAS WEB

- Blanco, José Joaquín (1 de noviembre de 1998) *Nexos*. Ciudad de México. "El espectáculo Cocteau" [Citado: 23 de noviembre de 2018] Disponible en: <https://www.nexos.com.mx/?p=9055>
- Stephen, Bijan. (17 de octubre de 2013). *The Paris Review*. Nueva York. E.U.A. "In Praise of the *flâneur*" [Citado: 7 de mayo de 2018]. Disponible en: <https://www.theparisreview.org/blog/2013/10/17/in-praise-of-the-flaneur/>
- Hernández, Víctor Manuel. (s.f.). *Sitio Cinema Nostalgia*. México. "Cine surrealista" [Citado: 12 de abril de 2014]. Disponible en: <http://sitiocinemanostalgia.wordpress.com/cine-surrealista/>
- Marín, Sandra S. (3 de febrero de 2013). *Replicante. Cultura crítica y periodismo digital*. Ciudad de México, México. "Cine surrealista mexicano. Buñuel y el cine cómico estadounidense" [Citado: 12 de abril de 2014]. Disponible en: <http://revistareplicante.com/cine-surrealista-mexicano/>
- Gendron, Agustín. (16 de mayo de 2012) *En filme*. México. "Tres aproximaciones a Luis Buñuel" [Citado: 1 de mayo de 2014]. Disponible en: <http://enfilme.com/ciniciados/altavoz/luis-bunuel>
- Tarrida, Carolina. (mayo de 2005). *Nodus. L'aperiòdic virtual de la Secció Clínica de Barcelona*. Barcelona. "El concepto de lo Sinistro en Freud" [Citado: 2 de mayo de 2017]. Disponible en: <http://www.scbicf.net/nodus/contingut/article.php?art=190&pub=4&rev=27&idarea=3> *vid.* Freud, S. "Lo ominoso", *Obras Completas Vol. XVII*, Ed. Amorrortu, Buenos Aires, 1989.
- Opinión. (29 de junio de 2014). *El litoral*. Argentina. "La Primera Guerra Mundial en cifras" [Citado: 25 de agosto de 2016]. Disponible en: <https://www.ellitoral.com.ar/nota/2014-6-29-1-0-0-la-primera-guerra-mundial-en-cifras>
- Gerwin, Daniel. (3 de agosto de 2016). *Hyperallergic*. Brooklyn, Nueva York. E.U.A. "A Deep Dive into the Legacy of LA's Surrealists" [Citado: 17 de mayo de 2018] Disponible en: <https://hyperallergic.com/315313/a-deep-dive-into-the-legacy-of-las-surrealists/>
- González, Isabel. (febrero de 2012). *El espectador imaginario*. Barcelona, España. "El Cine clásico hollywoodense. La continuidad espacio-temporal" [Citado: 20 de noviembre de 2017]. Disponible en: <http://www.elespectadorimaginario.com/pages/febrero-2012/el-cine-clasico-hollywoodense.php>
- González, Isabel. (agosto de 2010). *El espectador imaginario*. Barcelona, España. "Psicoanálisis y Cine" [Citado: 25 de noviembre de 2017]. Disponible en: <http://www.elespectadorimaginario.com/pages/julioagosto-2010/fuera-de-cuadro.php>
- Lathrop, Andrea. (2013) *La fuga, 15*. Argentina. "Desconfiar de las imágenes" [Citado: 17 de junio de 2017]. Disponible en: <http://www.lafuga.cl/desconfiar-de-las-imagenes/626>
- "The Uncanny Culture" [Citado: 17 de marzo de 2015]. Disponible en: <http://students.english.ilstu.edu/rrjohns/hypertext/repurpoing/uncanny.html>. *vid* Israeli, Noam. "Reflections on Freud's The Uncanny." *Journal of the Society for Existential Analysis* 16(2005): 378-389
- *IMDb*. (s.f.). Washington, E.U.A. "David Lynch Biography" [Citado: 5 de mayo de 2017]. Disponible en: http://www.imdb.com/name/nm0000186/bio?ref_=nm_dyq_qt_sm#quotes

- AZ Quotes. (s.f.). "David Lynch Quotes" [Citado: 5 de junio de 2016]. Disponible en: http://www.azquotes.com/author/9149-David_Lynch
- AZ Quotes. (s.f.). "David Lynch Quotes" [Citado: 8 de enero de 2018]. Disponible en: http://www.azquotes.com/author/9149-David_Lynch
- Wikiquote. (s.f.). E.U.A. "David Lynch" [Citado: 23 de octubre de 2017]. Disponible en: https://en.wikiquote.org/wiki/David_Lynch
- Escuela Popular y Latinoamericana de Cine, TV y Teatro. (25 de noviembre de 2013) "Artavazd Pelechian: Lo importante es ser capaz de hablar su propio lenguaje, el lenguaje del cine, para capturar el cardiograma emocional y social de su tiempo. Curso VII de Teoría del Montaje en la UNEARTE." [Citado: 3 de junio de 2018]. Disponible en: <https://escuelapopularcineytv.wordpress.com/2013/11/25/artavazd-pelechian-lo-importante-es-ser-capaz-de-hablar-su-propio-lenguaje-el-lenguaje-del-cine-para-capturar-el-cardiograma-emocional-y-social-de-su-tiempo-curso-vii-de-teoria-d/>

FILMOGRAFÍA

- *Blue Velvet, Terciopelo azul*. Director: David Lynch. 1986. Estados Unidos. Producción: Fred C. Caruso, Richard A. Roth. Fotografía: Frederick Elmes. 120 min.
- *Bronenosets Potemkin, El acorazado Potemkin*. Director: Sergei Eisenstein. 1925. Unión Soviética. Producción: Goskino, Mosfilm. Fotografía: Eduard Tisse, Vladimir Popov. 70 min.
- *Cet obscur objet du désir, Ese oscuro objeto del deseo*. Director: Luis Buñuel. 1977. Francia, España. Producción: Serge Silberman. Fotografía: Edmond Richard. 103 min.
- *Da zdravstvuyet Meksika!, ¡Que viva México!* Director: Sergei Eisenstein. 1979. Unión Soviética. Producción: Kate Crane Gartz, S. Hillkowitz, Otto Kahn, Hunter S. Kimbrough, Mary Craig Sinclair, Upton Sinclair. Fotografía: Eduard Tisse. 90 min.
- *Destino, Destino*. Director: Dominique Monfery. 2003. Francia, Estados Unidos. Producción: Baker Bloodworth, Dave Bossert, Roy Edward Disney. Animación. 7 min.
- *El Ángel Exterminador*. Director: Luis Buñuel. 1962. Mexico. Producción: Gustavo Alatríste. Fotografía: Gabriel Figueroa. 95 min.
- *Entr'acte, Entreacto*. Director: René Clair. 1924. Francia. Producción: Rolf de Maré. Fotografía: Jimmy Berliet. 22 min.
- *Eraserhead, Cabeza de borrador*. Director: David Lynch. 1976. Estados Unidos. Producción: David Lynch, Fred Baker. Fotografía: Herbert Cardwell, Frederick Elmes. 89 min.
- *Étude cinégraphique sur une arabesque, Estudio cinegráfico en un arabesque*. Director: Germain Dulac. 1929. Francia. Producción: Germain Dulac. Fotografía: Germain Dulac. 5 min.
- *Inland Empire, El Imperio*. Director: David Lynch. 2006. Francia, Polonia, Estados Unidos. Producción: Jay Aaseng, Jeremy Alter, Erik Crary, Laura Dern, Lukasz Dzieciol, Piotr Dzieciol, Janusz Hetman, Lucja Kedzior-Samodulska. Fotografía: David Lynch. 180 min.
- *La coquille et le clergyman, El caparazón y el clérigo*. Director: Germain Dulac. 1928. Francia. Producción: Délia Film. Fotografía: Paul Guichard, Paul Parguel. 41 min.
- *L'Age d'Or, La Edad de Oro*. Director: Luis Buñuel. 1930. Francia. Producción: Le Vicomte de Noailles. Fotografía: Albert Duverger. 60 min.

- *L'arrivée d'un train à La Ciotat, Llegada del tren a la estación La Ciotat.* Director: Auguste Lumière y Louis Lumière. 1896. Francia. Producción: Hermanos Lumière. Fotografía: Louis Lumière. 1 min.
- *Le mystère des roches de Kador, El misterio de las rocas de Kador.* Director: Léonce Perret. 1912. Francia. Producción: Société des Etablissements L. Gaumont. Fotografía: Georges Specht. 45 min.
- *Le sang d'un poète, La sangre de un poeta.* Director: Jean Cocteau. 1932. Francia. Producción: Le Vicomte de Noailles. Fotografía: Georges Périnal. 55 min.
- *L'Etoile de mer, La estrella de mar.* Director: Man Ray. 1928. Francia. Producción: Man Ray. Fotografía: Man Ray. 17 min.
- *Los Olvidados.* Director: Luis Buñuel. 1950. México. Producción: Óscar Dancigers, Sergio Kogan, Jaime A. Menasce. Fotografía: Gabriel Figueroa. 85 min.
- *MovieMovie, PelículaPelícula.* Director: Theo Botschuijver, Jeffrey Shaw, Tjebbe van Tijen, Sean Wellesley-Miller. 1967. Producción: Eventstructure Research Group, Amsterdam, SIGMA Projects, Amsterdam.
- *Mulholland Drive, Sueños, misterios y secretos.* Director: David Lynch. 2001. Estados Unidos. Producción: Pierre Edelman, Mary Sweeney. Fotografía: Peter Deming. 147 min.
- *Oktyabr, Octubre.* Director: Sergei Eisenstein. 1927. Unión Soviética. Producción: Sovkino. Fotografía: Eduard Tisse. 65 min.
- *Passion, Pasión.* Director: Jean-Luc Godard. 1982. Francia, Suiza. Producción: Armand Barbault, Catherine Lapoujade, Martine Marignac, Alain Sarde. Fotografía: Raoul Coutard. 88 min.
- *Spellbound, Recuerda.* Director: Alfred Hitchcock. 1945. Estados Unidos. Producción: David O. Selznick. Fotografía: George Barnes. 111 min.
- *Stachka, La Huelga.* Director: Serguéi M. Eisenstein. 1925. Unión Soviética. Producción: Boris Mikhin. Fotografía: Vasili Khvatov, Vladimir Popov, Eduard Tisse. 82 min.
- *The Birth of a Nation, El nacimiento de una nación.* Director: D. W. Griffith. 1915. Estados Unidos. Producción: D.W. Griffith, H.E. Aitken. Fotografía: G.W. Bitzer. 195 min.
- *Un Chien Andalou, Un perro andaluz.* Director: Luis Buñuel. 1929. Francia. Producción: Luis Buñuel. Fotografía: Albert Duverger, Jimmy Berliet. 16 min.
- *Wild at Heart, Salvaje de corazón.* Director: David Lynch. 1990. Estados Unidos. Producción: Steve Golin, Michael Kuhn. Fotografía: Frederick Elmes. 125 min.
- *Window Water Baby Moving, Bebé en movimiento, Ventana Condensada.* Director: Stan Brakhage. 1959. Estados Unidos. Producción: Stan Brakhage. Fotografía: Stan Brakhage. 13 min.
- *Zerkalo, El Espejo.* Director: Andrei Tarkovski. 1974. Unión Soviética. Producción: Erik Waisberg. Fotografía: Georgi Rerberg. 107 min.