



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

LICENCIATURA EN LITERATURA INTERCULTURAL

Escuela Nacional de Estudios Superiores,
Unidad Morelia

LA PERSPECTIVA COMO
ELEMENTO INTERPRETATIVO EN LA
NARRATIVA DE *ENTER THE VOID* DE
GASPAR NOÉ

TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN LITERATURA INTERCULTURAL

P R E S E N T A

SAÚL COLUNGA LOPEZ

DIRECTOR DE TESIS: DR. FRANCISCO JAVIER RAMÍREZ MIRANDA

MORELIA, MICHOACÁN

DICIEMBRE 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES, UNIDAD MORELIA
SECRETARÍA GENERAL
SERVICIOS ESCOLARES

MTRA. IVONNE RAMÍREZ WENCE
DIRECTORA
DIRECCIÓN GENERAL DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR
PRESENTE

Por medio de la presente me permito informar a usted que en la **sesión ordinaria 02** del **H. Consejo Técnico** de la Escuela Nacional de Estudios Superiores (ENES) Unidad Morelia celebrada el día **24 de febrero del 2021**, acordó poner a su consideración el siguiente jurado para la presentación del Trabajo Profesional de la alumno **Saúl Colunga López** adscrito a la Licenciatura en Literatura Intercultural con número de cuenta **312285926**, quien presenta la tesis titulada: "La perspectiva como elemento interpretativo en la construcción narrativa de Enter the void de Gaspar Noé", bajo la dirección como **tutor** del Dr. Francisco Javier Ramírez Miranda.

El jurado queda integrado de la siguiente manera:

Presidente: Dra. Jesica Fernanda Conejo Muñoz
Vocal: Mtro. Marco Enrique Mancera Alba
Secretario: Dr. Francisco Javier Ramírez Miranda
Suplente 1: Mtra. Neri Aidee Escorcía Ramírez
Suplente 2: Dr. Cristian López Raventós

Sin otro particular, quedo de usted.

Atentamente
"POR MI RAZA HABLARA EL ESPIRITU"
Morelia, Michoacán a 06 de diciembre del 2021.

DRA. YESENIA ARREDONDO LEÓN
SECRETARIA GENERAL

Agradecimientos institucionales

Agradezco a la Universidad Nacional Autónoma de México, a la Escuela Nacional de Estudios Superiores Unidad Morelia, asimismo a la Licenciatura en Literatura Intercultural y a las Becas para proyectos de investigación para la UNAM.

Asimismo, a los miembros del Jurado del Examen, conformado por la Dra. Jesica Fernanda Conejo Muñoz, el Mtro. Marco Enrique Mancera Alba, el Dr. Francisco Javier Ramírez Miranda, la Mtra. Neri Aidee Escorcía Ramírez y el Dr. Cristian López Raventós.

Agradecimientos personales

Agradezco a mis abuelos Esperanza García Carrizosa y Rogelio López Velazco, a mi madre Norma López García y Jani por apoyarme siempre, creer en mí y hacer que este logro fuera posible.

Resumen

La película *Enter the Void* (2009) del director argentino Gaspar Noé plantea una visión particular de una pregunta colectiva: ¿Qué sucede después de la muerte?

Por medio del uso de tres perspectivas cinematográficas (primera, segunda y tercera persona) presenta la vida de un personaje que habita en la ciudad de Tokio, las cuales representan diferentes estados mentales y crean una experiencia cinematográfica completa.

La investigación mencionada abordará el análisis semiótico de los elementos clave que componen esta narrativa, desde las técnicas cinematográficas como la composición de planos, así como los elementos susceptibles de interpretación o los símbolos a los que se enfrenta el espectador de dicha película, a partir de elementos de la teoría cinematográfica que tiene como base los estudios semióticos. El objetivo de la presente tesis es describir la importancia del uso de perspectivas visuales que configuran una narrativa inmersiva, así como el efecto que tienen en el acto de percibir.

Abstract

The film *Enter the Void* (2009) by Argentine director Gaspar Noé raises a particular vision of a collective question: What happens after death?

Through the use of three cinematographic perspectives (first, second and third person) he presents the life of a character living in the city of Tokyo, which represent different states of mind and create a complete cinematic experience.

The aforementioned research will address the semiotic analysis of the key elements that make up this narrative, from cinematographic techniques such as the composition of planes, as well as the elements susceptible to interpretation or the symbols that the viewer of this

film faces, from elements of the cinematographic theory that has as base semiotic studies.

The aim of this thesis is to describe the importance of the use of visual perspectives that make up an immersive narrative, as well as the effect they have on the act of perceiving.

Índice	5
1. Introducción	6
2. Sobre <i>Enter the Void</i>	12
2.1 Producción	14
3. Discurso filmico	16
3.1 Narrativa visual	21
4. Análisis intertextual	51
4.1 Perspectiva y consciencia	76
5. Conclusiones	82
Bibliografía	85

Introducción

Estrenada en 2009 la película *Enter the Void* es una producción francesa que realiza una propuesta visual muy particular. Es descrita por su director, Gaspar Noé, como un ‘melodrama psicodélico’ en el que convergen varias dimensiones que proyectan la fantasía (Batlle, 2012).

La película narra el lado oscuro de Tokio visto desde los ojos del protagonista Oscar, un consumidor habitual de drogas que vive con su hermana Linda. Oscar recuerda los momentos más traumáticos de su vida conforme la historia se desarrolla y se proyectan sus alucinaciones en una visión distorsionada de la realidad. Todo se desenvuelve en una desconcertante noche después de que la policía local le dispara, entonces él se convierte en un ánima errática que flota sobre la ciudad e intenta explicarse las trágicas circunstancias que lo rodean y lo que sucede al fin de la muerte, dejando en duda si hay algo más allá del vacío.

Desde los primeros planos se describe el ambiente en el que viven los protagonistas: dos hermanos norteamericanos que observan hacia afuera de un departamento. A partir de una conversación banal con su hermana Oscar le cuenta una de sus inquietudes personales que comparte con un amigo suyo, Alex, ya que después de la lectura del *Libro tibetano de los muertos*¹ a Oscar le surgen varias preguntas provenientes de una conversación que había tenido con Alex. Esta inquietud forma parte del inconsciente colectivo, pues Oscar no es el único que se pregunta qué sucede después de la muerte.

No obstante, la teoría cinematográfica ha tenido varias etapas a lo largo de su existencia. Su naturaleza se sustenta en la capacidad de entender cuál es la relación del cine con la

¹ También conocido como *Bardo Thodol*, que en español significa la liberación por audición durante el estado intermedio.

realidad y su posición frente a otras formas de expresión por su carácter artístico. Además de esto, por su impacto en los espectadores y el alcance que tiene en la sociedad como medio representativo susceptible de interpretaciones.

El filósofo francés Henri Bergson, a principios del siglo XX, desarrolló lo que sería una etapa de la teoría cuando el cine comenzaba a gestarse como medio de comunicación, acuñó términos como *imagen-movimiento* e *imagen-tiempo*. (Deleuze, 1983)

A partir de las nociones concebidas por Bergson, Gilles Deleuze retomó su estudio para combinarlo con la visión semiótica de Charles S. Peirce. En principio, la obra de Deleuze se basaba en la definición de los elementos fundamentales del cine como medio de comunicación en la época del cine mudo. (Deleuze 1983) Misma época en la que el cine evolucionaría gracias a la experimentación de directores como Sergéi Eisenstein (1986), quien hizo hincapié en que el cine difiere enormemente de la realidad, por lo que debería ser considerado un arte por su complejidad simbólica.

Después de la Segunda Guerra Mundial la teoría cinematográfica tomó otro camino, el crítico francés André Bazin (1990) disientía de lo anterior, pues para él la esencia de la película reside en su capacidad de reproducir mecánicamente la realidad y no en las diferencias con ella.

En la década de los sesenta y setenta la teoría del séptimo arte retomaría conceptos de disciplinas como la lingüística, el psicoanálisis, la teoría literaria, los estudios de género y la antropología, estableciéndose así en el mundo académico.

El teórico Cristian Metz (2002) se cuestionaba sobre cómo abordar el estudio de la significación del cine, ya que los postulados anteriores a su ideología se centraban en la idea de que el plano filmico era la unidad mínima del estudio teórico del cine. Metz no

concordaba con esta postura ya que era una búsqueda innecesaria de unidades mínimas del significante lingüístico. Esto a su vez, reproducía el esquema saussureano que toma el ‘signo lingüístico’ como unidad mínima de la lengua. Además de esto y en oposición al habla, se consideraba como un sistema de signos arbitrarios que adquieren valor respecto a la oposición con otros signos. Lo que le daba el carácter de ‘estructura’, concepto elemental en el desarrollo de la semiología francesa.

Metz (1974) postulaba que en el cine no existía una lengua como tal, pues la riqueza perceptiva del cine permitía distintos tipos de signos, estos son: imágenes, sonidos y palabras articuladas que se combinan en ausencia de la materialidad de lo que representan.

Según Metz, la verdadera analogía entre el cine y el lenguaje, pertenece a su naturaleza sintagmática común y no al nivel de las unidades básicas. Pues a partir de la imagen dinámica el cine se convierte en lenguaje. Tanto el lenguaje como el cine producen discurso mediante operaciones paradigmáticas y sintagmáticas: el lenguaje selecciona y combina fonemas y morfemas para crear oraciones, mientras que el cine selecciona y combina imágenes y sonidos para formar sintagmas, es decir, unidades de autonomía narrativa en las cuales los elementos interactúan semánticamente.

Con el objetivo de realizar un análisis de la imagen dinámica de los elementos que componen la narrativa de la película *Enter the Void*, explicaré, con base en la experiencia cinematográfica, cómo funcionan las estructuras del discurso del cine; asimismo, estableceré en esta investigación los límites descriptivos del proceso de entendimiento de la película como obra abierta, en términos de Umberto Eco.

También ejemplificaré la forma en que el filme de Gaspar Noé funciona para producir significado, tomando en cuenta el análisis del discurso desde la exégesis, así como las

diferentes posibilidades de interpretación del filme que se ofrecen al espectador para extrapolar la teoría del signo lingüístico en el lenguaje cinematográfico.

Lo anterior se hará a partir de las teorías sobre la composición cinematográfica y las aportaciones teóricas realizadas por André Bazin (1990) y Sergei Eisenstein (1986). Posteriormente problematizaré esta cuestión frente a las posturas semiológicas aportadas por Roland Barthes (1965) y *El giro semiótico* de Paolo Fabbri (1998).

Asimismo, la enunciación es descrita como la forma en que el cine es contado, no la historia como tal, sino la estrategia utilizada para contarla: la manera en que se articulan los planos en secuencias y cómo se relacionan las metáforas surgiendo de la presencia de imágenes.

A partir de esta forma de aproximarse al estudio de la simbología en el cine se estudia ahora la manera en que este es percibido. Esto porque se incluye en el guion cinematográfico la manera en que la película pretende presentarse al espectador.

Esta innovadora manera de aproximarse a la historia por medio de diferentes puntos de vista o perspectivas visuales puede resultar confusa, sin embargo, por medio de la semiótica es posible descifrar cómo algunos cineastas han reinventado las producciones cinematográficas al mostrar elementos radicales y subversivos en sus filmes.

En *Lector in fabula* (1979), Umberto Eco teoriza sobre la cooperación entre lector y texto en la narrativa, denominado también como un ‘modelo de cooperación interpretativa para los textos narrativos’.

Para analizar semióticamente la ‘cooperación textual’, considerando el ‘hecho narrativo’ como acto de comunicación, Eco se apoya en las teorías de Charles Peirce.

De esta manera Eco plantea que el mensaje de la comunicación, es decir, el texto literario es considerado semióticamente como signo, dirigido a un receptor o lector que crea un signo en su mente equivalente al emitido.

Otro objetivo principal de la presente investigación es analizar los elementos visuales de *Enter the Void* que producen relaciones de significado en la retórica del cine y cómo funcionan estos significados en la narrativa fílmica de la película.

Por otra parte, se aplicará el análisis del proceso de significación a la narrativa audiovisual de la película. Esto tiene la intención de describir y explorar la multiplicidad de sentidos insertos en los niveles de lectura que coexisten dentro de la narración cinematográfica. De esta manera explicaré cómo se comprende la experiencia que vive un espectador de *Enter the Void*.

Finalmente se desarrollará el análisis al proceso de significación de la narrativa a partir de teorías de diversas disciplinas provenientes de la filosofía del lenguaje. Estas incluyen la semiótica literaria, hermenéutica, teoría intertextual y análisis del discurso.

Las dos preguntas principales que desglosaré en la presente investigación surgen a partir de los niveles de lectura presentes en *Enter the Void*, de manera que explican cómo se construye el proceso de semiosis a partir de los elementos narrativos y visuales. Tomando en cuenta las descripciones que se realizan en el montaje de la película se describirá la presentación de experiencias psicodélicas en el consumo de sustancias y los elementos que construyen el imaginario psicodélico. Aunado a esto, las técnicas de edición y montaje aparecen en la película como elementos que introducen al espectador a través de una narración audiovisual que configura una experiencia de inmersión nutrida de la simbología

de sueños, consumo de drogas y la incógnita de lo que sucede con un ser humano y su consciencia después de la muerte.

La presente tesis busca analizar la forma en que la película *Enter the Void* genera una narrativa audiovisual por medio de la utilización de diferentes perspectivas cinematográficas, así como el uso de técnicas que producen un sentido indeterminado.

La hipótesis que se plantea en el presente trabajo es que la película de Gaspar Noé logra crear una narrativa cinematográfica singular por medio de técnicas inmersivas y la combinación de perspectivas, así como el uso de elementos que caracterizan el estilo de su discurso audiovisual.

Sobre *Enter the Void*

En el siguiente capítulo describiré brevemente el proceso de gestación de la película *Enter the Void*, desde el origen de realizar la cinta, así como los problemas de producción y otros elementos que envuelven el discurso de la película hasta las elecciones y preparación del trasfondo que llevaron a la elección de representar la narrativa de manera experimental, también la finalidad de crear un filme que combinara perspectivas para consolidar un estilo narrativo acorde con la trama.

Durante quince años Gaspar Noé planeó la historia de una película lineal que reflejara el proceso que sucede posterior a la muerte. Una vez que conoció la perspectiva de primera persona, le resultó ideal aplicarla a la realización de su filme. Mientras tanto, tuvo en mente realizarla en diferentes locaciones como Los Alpes suizos, Francia y Nueva York.

Sin embargo, escogió Tokio por la gama de luces coloridas que provee la ciudad, lo cual proyecta un toque de espectro alucinógeno. Además de esto, filmar en Japón añadió un elemento más dramático a la historia porque la ley antidroga es extremadamente represiva y Noé expone explícitamente la fuerza con la que el protagonista teme a la policía.

La experiencia cinematográfica contiene en sí misma la primacía temática de la película aunada al tema central del vacío. Noé describe el tema de la película: La sentimentalidad de los mamíferos y la resplandeciente vacuidad de la experiencia humana (Schmerkin, 2009).

Esta definición del director propone que, periféricamente al tema del vacío, la película se centra en la experiencia basada en su propia vida, de modo que muestra sus propias inquietudes vertidas en la manera en que relata la historia audiovisual de Oscar.

El drama que continúa el desarrollo de la historia después del disparo al protagonista es una interpretación libre del *Libro tibetano de los muertos*, que culmina con la búsqueda por parte del espíritu por su camino a la reencarnación. El director Gaspar Noé, quien se opone a las creencias religiosas, también menciona que:

the whole movie is a dream of someone who read *The Tibetan Book of the Dead*, and heard about it before being (shot by a gun). It's not the story of someone who dies, flies and is reincarnated, it's the story of someone who is stoned when he gets shot and who has an intonation of his own dream.

[la película en su totalidad es el sueño de alguien que leyó este libro y escuchó sobre él antes de ser asesinado. No es la historia de alguien que muere, vuela y es reencarnado, sino la historia de alguien que está drogado cuando le disparan y tiene una reminiscencia de su propio sueño.]

(Stephenson, 2010).

Asimismo, el director describe el final de la historia como la recolección del momento más traumático de la vida de Oscar, su propio nacimiento. También deja abierta la posibilidad de que la vida de Oscar comience de nuevo en un ciclo infinito debido a la percepción del tiempo del cerebro humano.

Producción

Escenificada y filmada en Tokio, el dinamismo y vitalidad de los colores dispuestos a lo largo de la película conforman un elemento sensitivo que remite a la experiencia visual de una alucinación con sustancias psicodélicas.

Una característica esencial en la técnica cinematográfica de esta película es la perspectiva visual a través de la cual se experimenta la narración de la historia. El punto de vista en primera persona es, principalmente, lo único que separa al espectador de ser quien vive una especie de ensoñación en la que se cuestiona la veracidad de la realidad. Además, muestra lo versátil que resulta la mirada subjetiva o la omnipresencia para narrar una historia de carácter sobrenatural.

Motivado por la invitación al Festival de Cannes 2009, Noé presentó una versión preliminar de *Enter the Void* con una duración de 163 minutos. En esta se apreció que la película no había terminado su proceso de postproducción y fue señalada por el director como un bebé de tres meses aún en gestación, por lo que decidió regresarlo al vientre para arreglar varios detalles.

Posteriormente fue presentada en otros festivales a lo largo del año 2009 y fue hasta el Festival de Sundance que el corte final se exhibió con una duración de 154 minutos. La experimentación con sustancias alucinógenas es, en gran parte, la inspiración principal de la ya mencionada concepción visual de Gaspar Noé, y conllevó a la presentación de diversas drogas en la película.

En concreto, se aprecia el uso de ayahuasca, una mezcla de sustancias dentro de las que, específicamente, se encuentra la sustancia psicoactiva conocida como DMT².

Gaspar Noé experimentó el uso de la ayahuasca en una jungla peruana donde el brebaje es legal por su uso tradicional. Noé describió su experiencia con esta sustancia como una vivencia intensa a la que se sometió casi como una investigación meramente profesional, por lo que, aunado a la exposición de los efectos psicodélicos que vivió, necesitó recolectar referencias visuales a manera de pinturas, fotografías, videos musicales y extractos de películas.

Una de las referencias que utilizó fue el trabajo del biólogo Ernst Haeckel, quien ayudó a recrear las alucinaciones visuales a partir de los patrones orgánicos que representó en sus ilustraciones. Otros referentes visuales se encuentran en la influencia estilística legada por Kenneth Anger y una gran cantidad de películas que incluyen tomas cenitales como *Snake Eyes* (1982) dirigida por Brian de Palma. Estas mismas inspiraron a Noé a hacer una película con una gran cantidad de tomas para configurar una perspectiva crucial, la omnipresente.

La analepsis es usada dentro de la proyección que evoca los recuerdos pasados de la vida de Oscar y funciona como un *flashback* y recurso usado en lugar de la toma de primera persona presentada durante la mayor parte de la película. Esta analepsis refleja la manera en que el director recuerda sus sueños, pues así es como él se ve a sí mismo cuando recuerda eventos pasados. Además, pensó que sería más sencillo para el espectador imaginar un personaje visible como en películas que centran su expresión en esta perspectiva cinematográfica y que parecían casualmente graciosas (Wigon, 2010).

² Conocido popularmente como molécula del espíritu, se trata uno de los compuestos psicoactivos más potentes que existen. (Strassman, 2001)

Discurso filmico

En el siguiente capítulo analizaré a profundidad el discurso que contiene *Enter the Void*, así como el desarrollo de las ideas que originaron la cinta en un inicio, de igual manera, el papel que tiene el cine como fenómeno susceptible de crear sentido y generar su propio discurso narrativo y visual. También se desarrollarán conceptos útiles para entender *Enter the Void* desde la teoría y el análisis cinematográficos que tienen su origen en los estudios del lenguaje.

Enter the Void sugiere una visión singular del fenómeno que le ocurre a un individuo después de la muerte y las consecuencias de este suceso, de modo que, para abordar este tema la presente investigación se centra en el discurso que presenta el director por medio del producto audiovisual que resulta en la película.

De esta manera se observa la película como un texto en su totalidad, pues así puede ser analizado e interpretado a partir de las funciones lingüísticas que se presentan a lo largo del filme. El tema central del vacío como entidad ontológica complementa la parte técnica de la narrativa filmica. Los diálogos se centran en la imposibilidad de los personajes por darle sentido a su vida, esto se ve reflejado en los monólogos de Oscar, quien se encuentra abrumado por la soledad que lo rodea, con excepción de su hermana y su amigo Alex.

Esta técnica de interiorizar los monólogos añade fuerza al efecto de inmersión y es utilizado en otras películas de Gaspar Noé. Gracias a la influencia del filme estadounidense *La mujer del Lago* dirigido por Robert Montgomery en 1947, Noé tomó como inspiración la perspectiva en primera persona después utilizada en *Enter the Void*.

La experiencia cinematográfica es el enfoque principal de la película y se configura por medio de la orientación principal del enfoque subjetivo. Es lograda por medio de tres perspectivas distintas que se complementan entre ellas para crear la estructura narrativa.

La primera perspectiva usada fue la de primera persona, que se ve en la parte inicial de la película y da el efecto de inmersión en el espectador. Después se integra la perspectiva omnisciente que se desarrolla en las tomas cenitales y alude a un viaje astral, o experiencia extracorporal, que aparece cuando el protagonista fallece y se conduce errante en la noche por Tokio, visitando a su hermana y amigos.

Finalmente, se añade una última perspectiva que se desarrolla en las tomas de tercera persona presentadas cuando se ve al protagonista desde su espalda. Estas aluden a las experiencias del pasado del protagonista y son presentadas como recuerdos o *flashbacks* a manera de intromisión en la narración; en estas tomas se destacan los momentos más traumáticos en la historia del protagonista.

Esta diferencia de perspectivas se hace visible por medio de una silueta que funciona como marco para representar de manera análoga las tomas, los diferentes niveles de consciencia por los que pasa el personaje, con el objetivo de lograr un mayor efecto de inmersión sin que la narrativa pierda peso por las analepsis o cortes temporales.

A partir de la historia de la teoría cinematográfica que se enfoca en la discusión y análisis de películas como obras de arte, se han producido (en el ámbito de los estudios culturales y el análisis del discurso) investigaciones sobre los alcances del cine como medio de expresión y fenómenos culturales que retoman los esquemas de investigación utilizados en dichas disciplinas, como los textos de Cristian Metz (1972), Paolo Fabbri (1998), Umberto Eco (2016), Pier Paolo Passolini (2005) y Roland Barthes (1985). En la disciplina

de la semiótica existen aproximaciones a este estudio que abordan desde un punto sociológico y político la proyección que tiene el cine como medio de comunicación.

Por ejemplo, en *Mitologías* (1957) Roland Barthes centra la atención en la comprensión de ciertos fenómenos que tienen que ver con la configuración de un sistema de signos que en conjunto forman parte de un discurso orientado a significar una ideología inmanente al mismo.

El núcleo de este análisis se encuentra permeado por las manifestaciones culturales propias de una sociedad determinada, por lo que este sistema de análisis puede también ser trasladado a ciertos fenómenos culturales diferentes. Estos tienen que ver con la identidad nacional o individual, por ejemplo, el caso del cine, al que Roland Barthes dedicó alguno de sus apartados en *Mitologías*. Así, analiza la composición que deviene en la sistematización de un método de aproximación al proceso de significación de la expresión audiovisual propia del filme.

Al ser una expresión cultural, el cine está compuesto por diferentes relaciones de significado con otras expresiones como la literatura, la fotografía, la música, entre otros. La experiencia que tiene uno frente a la expresión filmica tiene que ser analizada con la precaución de no vincular procesos de significación del discurso audiovisual con los sistemas de la lengua. Por lo tanto, se supone que el cine es un ámbito que llega a ser tan complejo que resulta difícil ofrecer un método para interpretarlo, de ahí que exista una fascinación al respecto de esta disciplina. (Cervantes, 2015).

Barthes supone en *Elementos de la semiología* (1965), que el cine es un sistema que puede ser abordado de dos maneras distintas. La primera, como un lugar conformado por imágenes, sonidos escenografías, etc., que “contempla al cine como una estructura donde

conviven orgánicamente sus elementos” (Cervantes, 2015). La segunda, como un espacio con reglas propias que dialoga con otros sistemas de significación, como el musical, escrito o gestual (Cervantes, 2015); esta aproximación contempla al cine como un sistema que devora a otros para subsistir. Para Barthes “el sentido se desliza, cubre y avanza simultáneamente” (Barthes, 1970). Debido a ello no es comparable el sentido que se le da a sus métodos de análisis sobre la moda o el sistema de significación social de alimentos. Estos no pueden ser completamente aplicados o calcados al cine. Sin embargo, el hecho de reflexionar el sentido que puede tener una persona sobre un producto cultural y los valores que se le atribuyen a este –ya sea interpretándolos o juzgándolos–, tiene una estrecha relación con el proceso de conformar un estudio semiótico en el que Barthes forma parte indispensable para su desarrollo.

Los signos y la forma en que estos se presentan para nombrar a las cosas expresan y representan la realidad. Paolo Fabbri (1998) cataloga estas formas como ‘performativas’, pues poseen un carácter de performatividad superlativa. Esto quiere decir que la semiótica no se trata solamente de estudiar los signos, sino de cómo se encuentra su eficacia en un contexto determinado.

Fabbri supone que el carácter social en los medios narrativos tiene sus orígenes en la semiología aplicada en las décadas de los sesenta y setenta. Sin embargo, esto ha ido cambiando debido a las nuevas técnicas utilizadas en la construcción espacio-temporal, por ejemplo, en el caso de los filmes.

Existen varias maneras de interpretar el cine de forma interdisciplinaria. Por ejemplo, está el ‘videoarte’ que influye sobre la manera clásica de hacer cine, considerado por Fabbri como el estilo hollywoodense. Por otra parte, se encuentra el video lúdico que nace mediante intertextualidades surgidas desde la interactividad de jugadores de videojuegos,

pues recrean esta influencia y la expresan en las estructuras narrativas sobre el cine. De esta manera, se denota una fuente abundante de historias y metáforas que se distinguen de la forma clásica, pues esta tenía su núcleo en la narrativa literaria teatral y la teoría fotográfica.

En ese sentido, el estudio del que se encarga la disciplina semiótica corresponde a mejorar el reconocimiento de la estructura narrativa y a ampliar su significado. Esto debido a que se configura una teoría más compleja y a la vez se desarrolla una forma narrativa aún más compleja conforme la realización del cine progresa gradualmente. (Fabbri, 2013)

Narrativa visual

La obra narra un relato que puede ser interpretado desde distintos niveles de sentido y construye intertextos completados por el espectador según su mundo simbólico. De esta manera, la experiencia cinematográfica reside con importancia crucial en el universo simbólico de quien se enfrenta a una película con las características de *Enter the Void*. Esto es por lo que se completa el proceso de significación al conocer los referentes que le dan vida a la narración cinematográfica.

Sin embargo, es la perspectiva³ la que da la oportunidad al espectador de introducirse plenamente en la historia con cada uno de sus planos donde cada escena tiene un nivel más profundo de inmersión.

Mientras transcurre la historia se desarrolla un proceso de simulación de la realidad. Esta experiencia fue ideada por el director, quien, más que interesarse por completo en el desarrollo de una historia convencional, se decanta por crear una experiencia única en la historia de la cinematografía: la vida después de la muerte. Por lo tanto, el núcleo, la visión y perspectiva en primera persona, son el instrumento que utiliza para introducir al espectador a este experimento.

En otras palabras, *Enter the Void* reproduce diversas relaciones de significado que se bifurcan en el plano semántico (en la forma y contenido) para darle sentidos que aspiran a lo infinito. Entre las herramientas cinematográficas utilizadas se encuentran técnicas de animación, *flashbacks*, sueños y alucinaciones, las cuales logran que cada secuencia sea

³ La perspectiva se refiere al punto de vista que presenta el director. Puede ser primera (subjetiva), segunda (objetiva) o tercera (cenital o detrás del personaje).

más complicada al generar mayor dificultad para describir una diégesis objetiva de este trabajo narrativo.

El elemento que logra caracterizar a esta posible interpretación como un sueño extraordinario es el que resuelve de manera inesperada los complicados nudos de las relaciones personales a los que se expone el protagonista del filme. Por ejemplo, la potencia latente de la vida y el carácter instintivo humano que encuentra la manera de aferrarse al plano de existencia terrenal.

La película *Enter the Void*, a diferencia de las películas producidas por industrias cinematográficas como Hollywood, se encuentra en una categoría de cine experimental y está diseñada para participar en el mercado de festivales de cine, que en el caso de los filmes de Noé resultan polémicos y provocadores como las obras anteriores *Solo contra todos* (1998) e *Irreversible* (2002) (Harris, 2010).

Dentro de la multiplicidad de teorías sobre la manera de crear cine se ha ahondado bastante en la experiencia cinéfila del tipo de películas que crean cultos. Esto en el sentido de adquirir una clase de culto popular, que bien puede ser por su formato o por su producción, sobre todo por su trama o su significado histórico, así como por su ideología. (Película de culto, 2021)

Con la intención de valorizar la multiplicidad de sentidos que coexisten en la película *Enter the Void* y con las posibles interpretaciones que se le pueden atribuir a este filme, el posterior análisis compositivo busca describir cómo funcionan los elementos susceptibles de interpretación en sus diversos niveles de lectura. Lo que implica catalogar los niveles de lectura desde la construcción superficial a la simbólica para después estudiar las relaciones metafóricas que convergen dentro de esta última.

La construcción simbólica es producida a través de las imágenes en movimiento que le dan significado a la narrativa de la película vista como obra abierta a partir de sus intertextos y su relación entre estos. Su relación inherente con una recreación de la realidad a partir de la historia que cuenta la película y su relación con otras narrativas, dan lugar a un filme que encarna la sensación de vacío. Además, describe las funciones que tienen los textos que se encuentran en la narración cinematográfica que componen el contexto en que se inscribe la película como un filme experimental con temáticas psicodélicas y oníricas.

Al describir el primer plano de los recuerdos de Oscar, el autor hace una explicación sobre cómo el *flashback* es una construcción activa que, a su vez, toma parte en el desarrollo del protagonista y se presenta como una continuación de la perspectiva de primera persona desde la visión de Oscar, el director toma en cuenta que está más situada en la imaginación que en el cuerpo.

Oscar solo está vivo en la primera parte de la película, aproximadamente 26 minutos. A pesar de que la perspectiva de primera persona se ha explorado con anterioridad en la película de Robert Montgomery, la técnica de cámara no era completamente efectiva para el efecto de inmersión que se logra en el caso del filme de Noé. Esta sensación solo es interrumpida por la alucinación inducida por el DMT que distorsiona la temporalidad de las experiencias de Oscar, al mismo tiempo que provee la primera experiencia fuera del cuerpo en la película. Al examinar esta escena es perceptible el recurso utilizado para descartar la visión objetiva y centrarla en un objeto, intentado así, imitar al ojo humano.

Cuando Oscar toma la pipa en la que fuma DMT esta se enciende en un primer plano y el fondo se vuelve borroso. Al mirar sus manos después del disparo, culminado en su muerte, las manos resaltan en claridad manchadas de sangre mientras el baño se vuelve difuso por el efecto de desenfoque. Esto se complementa con el uso del parpadeo y los

cortes a negro, permite realizar saltos temporales como *flashforwards*, *flashbacks* o analepsis para configurar de una manera total la verosimilitud de la percepción natural.

Al presentarse la experiencia cinematográfica por medio del dispositivo de registro, se permite la paradoja de la ausencia de lo que es mostrado bajo la materialidad presente de las imágenes y sonidos, a los que el espectador se expone en la sala de cine. Esto da como consecuencia que el lenguaje cinematográfico desarticule el signo lingüístico y, así mismo, la oposición entre lengua y habla.

De esta manera los parpadeos implican la existencia de párpados en primera instancia; posteriormente, implican la existencia de un rostro donde existen estos parpadeos digitales. Por lo que la imagen fuera de escena evoca una cualidad de rostro.

Por su parte, Deleuze escribe que el 'fuera de campo' se refiere a lo que no es visto ni entendido, sin embargo, está presente. El fuera de campo es aquello que es determinado por el cuadro mientras se encuentra más allá "designando aquello que existe en algún lugar, a un lado o alrededor". (Deleuze, 1983)

En el caso de las tomas de primera persona de *Enter the Void* el fuera de campo incluye el rostro del protagonista, el cual no puede ser visto directamente, sin embargo, se sabe que existe debido a los parpadeos, reflejos, y sobre todo, la situación de los propios cuerpos expectantes si solo se tomara en cuenta la sensación de la vista por separado.

Gaspar Noé y Benoit Debie, el director de fotografía de la película, proponen recrear la 'percepción natural', ejercicio mimético que es logrado por medio de la corporeización física, en este utilizaron los movimientos corporales para lograr el énfasis deseado en la representación de esta visión particular.

Específicamente los movimientos realizados por Oscar permiten un ritmo más dinámico al cine habitual, proveen una cantidad mayor de información en el aspecto psicológico de

personaje, evitando así, que su mirada permanezca fija, así como las miradas hacia arriba para resaltar algún elemento del ambiente.

Por otra parte, el afán de representar este realismo es lo que se le critica a las películas de Noé, se les tacha de mal actuadas y por falta de tensión dramática. Cabe resaltar que Noé utiliza actores no profesionales y les insta a improvisar escenas con una base textual mínima para obtener situaciones que asimilan la vida real, contrarias a lo que se prefigura en el cine convencional.

La naturalidad en este sentido no sería el único efecto dramático que se busca con el montaje de la visión de Oscar. También en las vistas aéreas se representa la descorporeización con una visión que va más allá de la exigencia técnica o el nivel estético del filme. Esto porque al presentar en pantalla la experiencia de la vida después de la muerte se crea un impacto en el espectador a partir de la perspectiva cinematográfica. Así mismo, esta secuencia dirige la trama a partir de la corporeización hacia un proceso mental para ser analizado como una pieza narrativa en su totalidad.

La secuencia de *flashbacks* y su cualidad de construcción mental muestra la cualidad volátil de la memoria que reconstruye Oscar. Esto se forma a partir de la memoria factual y las emociones que contextualizan los recuerdos, ya sea por medio del color o la música que crean una atmósfera. Los recuerdos se mezclan y se enredan de maneras caóticas mientras se presenta el carácter de Oscar; los demás personajes se desarrollan después de la muerte de Oscar.

La manera de presentar los recuerdos de una forma no lineal u observar a alguien observando es ideal para configurar la corporeización de la perspectiva más allá de la subjetividad, pues demuestra cómo los recuerdos son espacios en los que conviven la

ficción y la imaginación porque pueden ocurrir no solo en la realidad sino también en el espacio filmico.

El sentido de inmersión resultaría más hermético sin la participación de la perspectiva de tercera persona en que se presentan los recuerdos, al ser diferentes de la primera persona funcionan como indicador de que es algo que se encuentra fuera del espacio de la perspectiva de primera persona y completan el ciclo de la experiencia.

Así es como se agrega espacio y se amplía la función que tiene la primera perspectiva; además, los cortes no solo tienen una función narrativa sino también de continuidad en un sentido no lineal. Es decir, el sentido de inmersión es subsecuente a la perspectiva de primera persona al mostrar impresiones más íntimas y propias de los sueños en lugar de una demostración meramente subjetiva. De esta manera es como se llevó al espectador a una dimensión fenomenológica, en la que se experimentan, no solo imágenes, sino reminiscencias de lo que sería el caótico espacio de la memoria de Oscar.

A diferencia de la narrativa convencional de la era del cine con sonido, Gaspar Noé intenta narrar el pasado sin utilizar comentarios verbales. Los recuerdos funcionan como un foro de discusión sobre diversos temas como la exploración de su juventud, o su opinión acerca del *Bardo Thodol* o *Libro tibetano de los muertos*, que tiene una inferencia en la forma narrativa del filme, así como la importancia que tiene en su memoria.

A base de repetición los recuerdos que se presentan demuestran la insistencia de Oscar por recobrar su memoria con exactitud, pero la indeterminación prevalece como en un sueño. No puede recordar si sus padres veían a su hermana llorar o si la consolaban; lo más importante para él en ese momento es el impacto emocional de estos recuerdos en vez de los hechos reales.

Esto demuestra el principio de indeterminación de sentido, ya que pone en cuestión el entendimiento del espectador con el fin de poner en disputa la capacidad de asignarle un sentido a partir de su interpretación, de modo que, quienes comprenden el lenguaje presentado en pantalla pueden atribuirle el valor significativo correspondiente al discurso de la obra.

Como antecedente de una narrativa basada en la confusión del espacio y la memoria está el método que Michel Gondry utiliza en su película *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), la cual trata sobre una pareja separada que, mediante un proceso de borrado de memoria, se han borrado uno al otro y luego vuelven a conocerse; también está el caso de *Memento* (2000) de Christopher Nolan en la cual se narra eventos en un sentido cronológico inverso.

En *Enter the Void* se remarca la importancia de la espacialidad y el uso de la imaginación para recordar, gracias a ello se puede utilizar la perspectiva como un marcador físico para recordar en qué lugar se encuentra uno mismo por medio de la proyección en tercera persona dentro de los recuerdos. De esta manera se pueden estimar distancias espaciales con la finalidad de relacionarlas con una acción de algún recuerdo.

La obra del cineasta Gaspar Noé recurre al diálogo con el espectador primeramente en un nivel físico para apelar después al emocional. Gaspar Noé ha enfatizado en esta dualidad de colocar el instinto y la emoción en lugar de cualquier intento de tomar una distancia crítica. Las experiencias de inmersión pueden ofrecer experiencias psico-sensoriales profundas que provocan la expansión de la percepción diaria, a su vez se coloca en una distancia de la experiencia estética por medio de la relación somática con la experiencia cinematográfica. (Brincken, 2015, p.112)

El director ha hablado al respecto sobre la técnica que utiliza para evocar el sentido realista o auténtico de su obra filmográfica. Su finalidad es crear una experiencia estética para el espectador y, además, sobrepasar la bidimensionalidad de la pantalla en el cine al tratar de confundir la economía física de la recepción de películas tradicionales.

Al respecto de estas opiniones menciona su interés por la experiencia de *2001: Odisea del Espacio* (1968) y su intención de recrear aquella impresión provocada en él:

Porque puedes inventar un mundo que casi se ve real al final y experimentarías cosas que no querías o que no podrías en la vida real, pero aun así las recreas de una manera específica que se ve real al final. Así que usted es una especie de mago o el mago de OZ que está mostrando el mundo ¡haaaaaa! Pero supongo que todo vino de mi primera visión de la "Odisea del Espacio 2001". Estaba compartiendo la experiencia de los astronautas, planetas y el espacio exterior y al final de la película me dijeron que todo era solo una película y todo era falso hecho de efectos especiales, pero todavía la experiencia emocional de estar allí y pasar por túneles de luz e ir a otras dimensiones era real... y fue como tener mi primera droga, y fue esa película (Zak, 2011).

Uno de los argumentos de Noé hace referencia al choque entre las tecnologías del cine y la experiencia auténtica que se centra en la realidad de emociones a partir de la confrontación del espectador con las técnicas de efectos especiales. De este modo, la referencia al efecto de la película que asemeja una droga lo coloca como un cineasta en el centro de un dispositivo tecno-cultural y biopolítico en el que la tecnología se esfuerza por formar parte del afecto. (Brincken, 2015, p. 113)

El interés por las experiencias de inmersión no solo radica en el principio de la representación. A pesar de que este se encuentra restringido por el orden simbólico del estilo de narrativa del cine, "actualmente se encuentra en un momento de experimentación" (Brincken, 2015, p.114). Los dispositivos utilizados hasta la fecha en la industria cultural

no solo se limitan al terreno de la comprensión, sino que reproduce la tendencia de sobrepasar los límites entre la ficción y la realidad en un nivel más fundamental. (Brincken, 2015, p.115)

En este sentido las estrategias utilizadas en la televisión y otros medios culturales como los videojuegos o las formas de expresión de no-ficción han culminado en la búsqueda de experiencias psico-sensoriales manifestadas, por ejemplo, en experiencias neo psicodélicas, fiestas ciberdéticas o en consumo de drogas; así como en un nuevo interés en máquinas mentales y psico-tecnologías que incluyen la filosofía oriental y prácticas chamánicas. (Brincken, 2015, p. 115)

Respecto a la preocupación por la desaparición de las formas de expresión colectivas después del colapso de los grandes sistemas políticos, Deleuze nombró al consumo de sustancias como una forma de expresión colectiva. También relacionó la experiencia de la droga a una cultura postmoderna basada en lo gráfico que sobrepone la imagen estable en favor de las sensaciones meramente audiovisuales (Deleuze, 1983).

La influencia de *Enter the Void* en la cultura pictórica actual es primordial, pues, además de que esta se refiere al consumo de drogas y sus efectos en la perspectiva, la película fue filmada con la intención de reproducir los efectos alucinatorios de sustancias alucinógenas, sobre todo del DMT. Por otro lado, el filme está parcialmente basado en el camino del alma después de la muerte descrito en el *Bardo Thodol*. De esta forma se muestra la posible relación entre la cultura post capitalista con tecnologías de punta representada como la metrópolis de Tokio y una perspectiva que se encuentra entre lo mitológico y lo metafísico (Brincken, 2016).

El *Bardo Thodol* es una guía de instrucciones para los moribundos y los muertos que, según la creencia del budismo tántrico del Tíbet, permite alcanzar la iluminación durante el

periodo inmediato posterior a la muerte y algunos días más a fin de evitar renacer e ingresar nuevamente al Samsara⁴. Se considera que la muerte dura 49 días y después de ello sobreviene un renacimiento en el ciclo de la reencarnación. Así, el texto da algunas recomendaciones a tener en cuenta durante ese 'período intermedio' conocido bajo el nombre tibetano de 'bardo'. (Brincken, 2015, p. 115)

Este filme rompe los límites de la representación al estar arraigado en el hecho de representación, su esencia radica en las identidades de la experiencia cinematográfica y la experiencia que remite al consumo de drogas. Noé explica el arraigo en estas identidades a través de los poderes mágicos de ambas culturas para evocar a través de la ficción, o más específicamente, de las percepciones meramente alucinatorias. (Brincken, 2015, p. 116)

Noé enfatiza en el hecho de que el filme es un ejercicio para reproducir el efecto de las drogas psicodélicas. Una de las características que colocan al filme como experimental se encuentra el hecho de ser filmada por un director que consume drogas, pues al hacer uso de este tipo de sustancias fue que él observó la oportunidad de ingresar a las experiencias transgresoras en la dimensión del consumo de drogas e intentó conectarlas directamente a una estética filmica. (Brincken, 2015, p. 116)

También se hace uso de las tecnologías generadas por computadoras o CGI con la finalidad de complementar la atmósfera de autenticidad. En este sentido, convergen el uso de la tecnología y el afecto corporal porque realizan referencias sobre la magia y el chamanismo, así, subrayan el poder que conlleva la utilización de efectos especiales y su capacidad para crear una experiencia que traspase los límites del medio audiovisual. (Brincken, 2015, p. 117)

⁴ Saṃsāra es el ciclo de nacimiento, vida, muerte y encarnación en las tradiciones filosóficas de la India.

Entonces, la primacía narrativa se enfoca en hacer un filme que recrea efectos tanto físicos como psicológicos de lo que, en palabras del director, asemeja una experiencia en una montaña rusa. Lo anterior también se debe a los motivos y los temas que Noé trata en sus películas.

En la producción filmica de Noé se presentan drásticamente una variedad de narrativas y efectos visuales peculiares que van desde asesinatos, violencia física, violaciones, incesto, venganza y hasta pornografía o consumo de drogas. Estos temas no son extraordinarios, sin embargo, el tratamiento que Noé les da no se limita al respectivo retrato convencional de los temas, sino que lleva al extremo su retrato y lo que vuelve a la experiencia impactante y envolvente físicamente es la exploración del aspecto psico-sensorial y la experiencia existencial. (Brincken, 2015, p. 117)

En el filme se presentan cuatro pilares narrativos que corresponden a los temas que se retratan, cada uno con su propia forma de percepción alterada. Noé reproduce los estados de la consciencia humana a partir de los recursos cinematográficos que incluyen: la memoria, el estado de alucinación inducida, el agotamiento que la alucinación provoca y la separación del cuerpo en su representación. De modo que, lo trascendente no es solo el retrato que intenta representar los cambios de la consciencia, sino la mimesis orientada a combinar la percepción de la audiencia con la de Oscar a través de las tecnologías y técnicas para lograr ese aspecto de inmersión.

De este modo, la experiencia cinematográfica intenta hacer que converjan los modos de alucinación inducida con drogas y las experiencias sobre la muerte, en el sentido en que la película funciona como una droga a partir de las investigaciones y relatos de lo que se conoce como un *trip* o viaje psicodélico. (Brincken, 2015, p.118)

La primera etapa de la mencionada inmersión se encuentra al inicio del filme donde la cámara asume la posición física exactamente a la altura que corresponden los ojos de Oscar. Por un lado, se imita su percepción visual desde los cambios mínimos en el ambiente hasta el orgánico parpadeo de ojos, para que, por medio de los ojos del protagonista, el espectador también vea alrededor. Por otro lado, también se pretende que el público escuche sus pensamientos y el ambiente exterior a él a través de los oídos de Oscar. Esto último, al compararse con los diálogos, tiene una distorsión proveniente del proceso de escuchar la voz propia, que es modificada por la estructura ósea del cráneo humano, logrando así, un nivel mayor de corporeización del filme por medio de la perspectiva.

Posteriormente la inmersión se vuelve inevitable por la relación que se mantiene entre el lente de la cámara y la perspectiva del protagonista. Así es como se crea el efecto que hace creer al espectador que entra a la mente de Oscar.

Después de ir al baño Oscar se observa en el espejo, ve su reflejo. Su mirada es imitada por la cámara que observa el trayecto desde el lavabo hacia arriba y a través de los ojos de Oscar se observa el reflejo de un hombre joven. El hecho de que no hay una cámara visible en el entorno o en el reflejo, lleva la inmersión a un nuevo nivel –tradicionalmente cuando un espejo es presentado en una película se considera un momento de auto reflexión–. En el nuevo nivel el espectador se encuentra en una paradoja, pues la mezcla de percepciones entre el espectador y el protagonista se vuelve evidente. (Brincken, 2015, p. 119)

La escena del espejo remite a lo que la teórica de la cultura Vivian Sobchack llama ‘El cuerpo fílmico’. En esta teoría Sobchack divide el acto de mirar en el cine en dos diferentes modos: la vista del espectador sobre la pantalla y la vista del lente en la cámara, el cual crea un segundo sujeto personificado que percibe lo que es mostrado en cámara. A partir de esto, la síntesis resultante es aquella en la que el espectador toma parte en la experiencia del

cuerpo filmico; así se logra que no solo vea cosas y personas, sino lo que la cámara ve. (Brincken, 2015, p.120)

De esta manera:

The course of the rest of the film, which consists of the increasing destruction of the perceptive individual on both sides of the screen, is already announced at the film's first level of immersion through the illusion that the viewer has taken on the perception of a junkie. (Brincken, 2015, p.122)

El cuerpo filmico que se encuentra entre la vista y la cámara funciona como un reflejo del proceso receptivo de inmersión propio.

Es decir, de cada espectador. La estética inmersiva de Noé se encuentra en la relación entre la vista arraigada en el medio audiovisual y la que el espectador se crea a sí mismo. Sin embargo, en el sincretismo de perspectivas se genera la proyección psico-sensorial del propio cuerpo del espectador en el del protagonista y de forma inversa.

La obra de Noé presenta un involucramiento físico que, aunado a la certeza existencial, trasciende a la oposición entre el realismo, el caos visual y paralelamente a la mezcla entre imágenes procesadas analógica y digitalmente. Esto con la finalidad de hacer que el nivel de corporalidad incremente en la audiencia a partir de la identificación visual y así configurar su cualidad de experiencia auténtica. (Brincken, 2015, p.122)

El curso del resto del filme consiste en la creciente deconstrucción de la perspectiva individual en los dos lados de la pantalla. Sin embargo, esta ya ha sido anunciada en el primer nivel de inmersión a través de la ilusión en que el espectador ha tomado la percepción de un *junkie*, denominación que se le da a las personas que consumen habitualmente sustancias ilegales.

Entonces, es importante retomar que la identificación del espectador con la cámara y las dinámicas de sonido, en cierta forma, se ve reducida en los canales específicos en que se desarrolla, pues se crean grietas vacías y pasajes a través de la pura imaginación y el poder

que radica en ella. La película entera representa una transformación gradual de la imagen del cuerpo, de esta manera, se cubre el espectro entero de las posibles formas de inmersión, cubre desde lo físico a lo mental. (Brincken, 2015, p.123)

Apuntando a la relación corporal pasiva que se induce en el acto de observar, el teórico de cine Steven Shaviro menciona las etapas de este acto:

Me río y lloro, me estremezco y grito, me pongo tenso, molesto o aburrido, miro inquieto mi reloj y a la persona a mi lado, o me hundo en un estado de absorción casi catatónica. Pero, en cualquier caso, no interpreto activamente o busco controlar, sólo me siento y felizmente consumo.

Disfruto o soporto pasivamente ciertos ritmos de duración, el paso del tiempo, con su juego de retención y anticipación, y con su implacable acumulación, transformación y destrucción de sonidos e imágenes. No hay falta de estructura, no hay división primordial, sino una continuidad entre las respuestas fisiológicas y afectivas de mi propio cuerpo y las apariencias y desapariciones, las mutaciones y persistencias, de los cuerpos y las imágenes en la pantalla (Shaviro, 1993).

Sin embargo, representa un modo de inmersión más lejano en el cual él es más débil y trastocado por experiencias ocultas de un pasado trágico con el objetivo de desarrollar la trama principal. De cierto modo, coloca al sujeto que ha experimentado las memorias a una distancia de los eventos actuales, es decir, coloca al sujeto en tercera persona. Aunado a la sombra de Oscar, que es una incógnita entre el contenido de la imagen, crea una zona de reflexión en el espectador. Es en esta zona donde se le permite al espectador reflejar en su universo semántico convencional una narrativa en imágenes, lo cual es una manera pasiva de involucrarse, que está arraigada en el acto de la observación. Cada vez que la vista de la espalda de Oscar se muestra los espectadores reconocen su propia posición como meros

observadores, de manera que permanece la posibilidad de recordarse a sí mismos. (Brincken, 2015, p.123-124)

Noé significa esta trágica falta de agencia subjetiva en la forma de *flashbacks* observados e inalterables por la acción de recordarlos. Esta parte del filme puede ser vista como una reflexión de los poco experimentados límites de interacción: la observación visual (analógicamente) o el acto de atestiguar (que se convierte en un destino trágico de la exclusión y mayormente indefenso). En el peor de los casos es, incluso, la mínima afectación física o identificación afectiva, ya que no se ve a través de los ojos de Oscar, sino que se mira al protagonista, quien ha sido reducido a la imagen de su espalda a través de lo inolvidable. De esta forma es como se objetiva al ojo del aparato filmico mecánico, al que se enfrenta el espectador con este cuerpo, pero nunca en él, es como un fantasma voyeurista que lo sigue, por la perspectiva que reproduce, atrapado en un espacio entre el nivel interno de la película y la superficie de la imagen filmica. (Brincken, 2015, p.124)

Así es como se representa una de las características esenciales del POV⁵ que también interactúa con objetos inanimados o en otros casos como si se tratara de una mosca que observa desde la pared reproduciendo la dimensión subjetiva en que se encuentra el espectador ante los recuerdos que se presentan.

En este sentido, el espectador es un fantasma sin cuerpo, totalmente transparente a sí mismo y presionado en contra de la cuarta pared Brechtiana en el lado transparente del interior de la pantalla. Para Noé el observar y reconocer visualmente no son modos exclusivos o fundamentales en los cuales la auténtica experiencia filmica pueda ser aprehendida o expresada.

El efecto del recorrido fantasmal es enteramente somático en el sentido de que el cuerpo del observador se moviliza frente a la pantalla, experimenta los movimientos de cámara

hacia el interior del cuerpo filmico, se trata de una forma de percepción propia. No se trata de comunicar las impresiones externas al cerebro y procesar el estímulo en conocimiento, sino informar actitudes físicas, verbales y ritmos que anteceden cualquier categorización de representación. El cuerpo que observa inconscientemente absorbe el continuo de la cámara y su dinámica para adaptar su movimiento como si fuera el recorrido de una montaña rusa (Brincken, 2016).

Gilles Deleuze utiliza la estética filmica del vanguardista soviético Dziga Vértov, autor de *El Hombre de la cámara* (1929) y como ejemplo de esta describe la similar y extensiva racionalidad como el intento de evocar una manera objetiva de mirar sin límites o distancias, de este modo, al respecto, todos los procedimientos son legítimos, no son más tomas de truco (Deleuze, 1986).

A diferencia de Vértov, quien emplea el montaje extensivamente, Noé lo reemplaza con planos secuencia manipulados. Sin embargo, Vértov también tiende a crear, en palabras de Deleuze, una correlación de dos imágenes que son distantes e inconmensurables desde el punto de vista de la percepción humana. (Brincken, 2015, p.126)

Esto no significa que se reemplace la visión humana con una perspectiva sobrehumana como sería la propia perspectiva cenital de uno mismo. En lugar de eso, Deleuze habla sobre el ojo de la materia, que no está sujeto al tiempo, el cual ha conquistado el tiempo, es aquel que alcanza el negativo de tiempo, aquel que no conoce otro entero más que el universo material y sus extensiones. (Brincken, 2015, p.127)

A partir de esto no hay una narrativa actual que funcione acorde a los patrones sensoriomotores o una que pueda crear una relación casual entre dos momentos del individuo. En lugar de una serie de eventos cronológicos, el tiempo se transforma en movimiento y en la imagen en movimiento. Todo es colocado en relación con lo demás

⁵ En inglés *Perspective of view* también llamada perspectiva de primera persona.

dentro del movimiento del ojo fantasma. Como el filme, configura una totalidad, combina niveles de tiempo y coloca alucinaciones, memorias y el presente a lado de lo demás donde se mezcla.

Los individuos, acciones y objetos vistos por el ojo parecen converger en un contexto bidimensional absoluto, un campo de inmanencia de observar que está dividido en intervalos de movimiento y percepción. El efecto que se logra con esto es que el espectador pierda su sentido del tiempo y comience pasivamente a flotar en un flujo de imágenes con el movimiento de sus ojos. Siguiendo a Deleuze, el viaje del alma corresponde a un aspecto de la experiencia de la droga en el que esta supone un paro del mundo para liberar la percepción del ser.

Ese también es el propósito del incremento de imágenes borrosas que comienzan en esta parte del filme, en lo que sucede de nuevo lo relacionado a la pura percepción que resulta de un viaje de droga, se intenta fatigar al espectador, eliminar o limitar la mera acción de escuchar y ver, libre de cualquier interés.

La forma de inmersión absoluta crea relaciones fuertes entre el movimiento de la cámara y el movimiento interno del espectador, esta hace de *Enter the Void* un evento psico-sensorial que acierta en su similitud a las experiencias de estar drogado, la fatiga y el viaje que deviene en la muerte.

Esta técnica de inmersión combina otros medios, por ejemplo, el *soundtrack*, el cual incluye un Aria de Johann Sebastian Bach, *aria*, del italiano aire es una pieza musical creada para cantarse por una voz solista, se acompaña por orquesta como parte de una ópera; con sonidos de drones y frecuencias elevadas de latidos de corazón. También esto contribuye en el espacio filmico que se expande a través de los ojos y los oídos en el cuerpo del espectador, permitiéndole entrar al ritmo del filme.

Sin embargo, la distancia de la realidad acude a un vicio visual que repercute en la búsqueda por atravesar agujeros. No solo el ojo fantasma atraviesa paredes o límites sólidos de cosas como edificios, superficies de caminos o cuerpos, sino que se adentra en coladeras y canales donde se logra sumergir y es dirigido por el deseo de un lugar seguro. La cámara tiene un constante movimiento caótico alrededor de los cuerpos de otros personajes, lo que representa la vista fantasma que se aferra con el fin de establecerse así mismo dentro de una realidad empírica.

Noé se aventura un paso más adelante cuando integra patrones de colores creados digitalmente en tercera dimensión con tecnología, las cuales se proyectan como alucinaciones dentro del filme. Las formas remiten a senderos de nervios, haciendo un tipo de sinapsis en el sistema nervioso que asemeja estructuras vasculares.

Se convierten en escenas profundamente inmersivas, como esculturas. Por ejemplo, el movimiento comenzado por la alucinación de Oscar al principio de la película. Su consciencia deja la vista sin corporalidad desde un espacio circular que rodea su cuerpo. Es, entonces, atrapado con la vista del espectador en el entramado de luces que, en palabras del autor, asemeja los brazos de un Kraken, como un viaje al interior de la boca de un monstruo marino al cual solo se puede aproximar con cautela rindiéndose pasivamente, incluso a un paso del delirio (Brincken, 2016).

Las imágenes que aquí se presentan tienen su raíz en una investigación detallada y son equivalentes gráficos de las impresiones visuales causadas por el consumo de drogas, en particular el DMT, sustancia con efectos psicotrópicos que se encuentra en la naturaleza; se extrae de la raíz del arbusto *mimosa tenuiflora*, endémico de México y parte de Sudamérica.

En estas escenas el filme intenta abandonar el retrato representado que ha reproducido a lo largo de la película creando, entonces, un fenómeno puramente audiovisual, que, debido a su carácter y su efecto en los sentidos, toma posesión de aquellas mentes fascinadas que lo observan.

No solo el acto de entrada a los ojos de Oscar es crucial para el efecto de inmersión, sino que a través de sus objetos lumínicos sobrepasa los límites entre el filme y el espectador en otra dirección. Las esculturas de luz que carecen de un fundamento narrativo son presentadas por una duración relativa de tiempo, mientras más son observadas más parecen emerger, expandirse; y como una nube de gas, moverse en el espacio del espectador. Esta estructura recuerda a una de las formas de un caleidoscopio, la cual no tiene identificado claramente un límite y parece proyectarse al infinito.

Lo que se presenta son diferencias de imagen creadas por el movimiento propio de los objetos. Esa transformación se vuelve perpetua ya que es el principio mismo del movimiento visual. Ya no se trata de un movimiento representado por un objeto identificable, en su lugar se observa la acción de la imagen, pero con un movimiento que se pasa a otro cuerpo espectador en su forma más auténtica.

La afinidad por las drogas en el filme no es una simple metáfora, sino que se dibuja íntimamente un nexo entre drogas y la explotación del potencial humano en la imagen de un Tokio semisubterráneo donde se mezcla la industria hecha de barrotes, burdeles, guaridas de droga, etcétera. Al dirigir la estética de la película hacia un efecto de drogas se afirma el hecho cinematográfico que crea experiencias en las cuales algo se presenta asimismo en el cuerpo del consumidor; es bajo estas condiciones que se expande su universo pictórico.

156 minutos de esta experiencia filmica que puede ser exhaustiva y agotadora no solo para los ojos sino también para las espaldas; dentro de esta se juega un papel importante de relaciones somáticas. Este adentramiento que podría resultar como un despertar visual y fenomenológico representa una de las características del viaje de la droga; como se ha mencionado antes, provoca el agotamiento visual representado en una dimensión de la cual no se tiene control.

Esta brecha en la percepción y reacción está relacionada con lo que describe Brian Massumi, quien se apoya en la ley de Henri Bergson con el término ‘afecto’ o específicamente el ‘afecto imagen’ en el ámbito cinemático. Se refiere a la inhabilidad para envolver a uno mismo en la imagen, el contenido de la imagen a través de la acción mental y categorización estabiliza a uno mismo en ‘el retrato de la acción aprehensible’ resultando en una tensión física constante que tiene un efecto equitativo en la esfera somática intelectual y emocional.

Finalmente, el filme va de ser una representación del mundo que rodea al espectador a ser parte de su mundo experiencial. Se convierte en ‘afecto’ en el sentido de que funciona como un hecho material con valor intrínseco que aparece ante los ojos y oídos como el cuerpo del filme. En esta materialidad virtualmente se conecta con el cuerpo del espectador y lo llena de intensidad.

Por otra parte, la experiencia de la droga, que es crucial aquí, en conexión al lugar del viaje del alma, trae un elemento arcaico al contexto de un mundo post capitalista con un alto avance tecnológico representado en Tokio (Brincken, 2016).

Al hacer esta representación con efectos especiales y una relación fuerte con la tecnología, la experiencia de droga presentada por Noé y su entorno post capitalista se vuelve compatible en sus modos de experiencia. La supuesta racionalidad de la tecnología y

el capitalismo sumado a la irracionalidad de la experiencia con la droga no se contradicen entre ellas, sino que forman un sincretismo en el que constantemente uno se mezcla con el otro.

Una de las mayores implicaciones visuales es la relación de juego táctil con la realidad en un frenesí de entretenimiento, es decir, la eliminación de la contradicción entre lo verdadero y lo falso, o entre lo empírico y lo virtual. Esta eliminación se vuelve significativa en beneficio de la experiencia de la droga que se alza sobre el paradigma convencional.

De esta manera, la experiencia auténtica que presenta la inmersión está limitada por la oposición entre aquella creada tecnológicamente y la experiencia en sí, que transforma esta dimensión de estar elevado.

Esta película es prueba de que, al ser un tema que atañe a la inmersión, este tipo de cine experimental ofrece una forma de percepción que es capaz de imitar las características principales de las elevaciones inducidas por drogas en la esclerosis del cuerpo humano que el uso de drogas puede causar.

Al seguir la temática de la inmersión, se puede decir que esta es una dimensión cinemática de vivencia que complementa la experiencia moderna del mundo; a la vez representa una alternativa a las elevaciones e intoxicaciones del uso de drogas que evocan un sentido de unión eterna con la aspiración irrealizable.

Con el fin de crear un pensamiento cinemático propio del medio, han sido estudiadas las relaciones entre el cuerpo del espectador y el cuerpo filmico. De esta relación ha surgido un enfoque en el cuerpo de quien observa, en términos de Foucault y retomando a Deleuze, se habla de que un evento no es sustancia o accidente, ni cualidad, ni proceso. Los eventos no son corporales y, sin embargo, un evento es ciertamente inmaterial y se convierte en efecto

siempre en el nivel de materialidad. La filosofía del evento avanza en esa dirección a primera vista paradójica de un materialismo incorporal.

De acuerdo con Vivian Sobchack, el prevalente lingüístico y psicoanalítico del entendimiento del cine se fundamenta en los códigos convencionales y cognitivos basados en la ausencia, la falta y la ilusión.

Son insuficientes cuando se implica su responsabilidad de darle sentido a los eventos cinemáticos porque están corporizados en cuerpos humanos. El espectador ocupa una posición privilegiada, no por el trabajo de síntesis o decodificación intelectual a través de la cual los distintos elementos del cine son capaces de unirse en una totalidad, sino porque el filme solo adquiere sentido a través de los múltiples sentidos del ser corporal (Sobchack, 2004).

Para Sobchack es vital que los estudiantes de cine sean conscientes de sus entes corpóreos en sus reacciones a las películas. Para ella la experiencia filmica es significativa no solo para el lado de los cuerpos expectantes sino como ejemplo para llevarlos a la crítica, a alterar la binaria y bifurcada estructura de la experiencia filmica sugerida por formulaciones previas. En su lugar plantea el cuerpo vivo del espectador del filme como un tercer término carnal que radica y media la experiencia y lenguaje, la visión subjetiva y objetiva en imágenes, tanto diferenciantes y unificantes en procesos reversibles de percepción y expresión (Sobchack, 2004).

Al rechazar el método lingüístico, psicoanalítico y ojocentrista de la crítica cinematográfica, la metodología de Vivian nos lleva fuera de la jerarquía normativa a la división de sentidos que se ha acrecentado con el tiempo de manera universal e individual. Consecutivamente, ella invoca el concepto de 'sinestesia' para tomar en cuenta las operaciones que intenta describir más que esto, sin embargo, el proceso químico que ella

encuentra existente entre el espectador y la pantalla la lleva a postular que el espectador cinematográfico no solo es sinestésico sino ‘cinestésico’. Esto es un neologismo que deriva no solo del cine sino también de dos términos científicos que designan estructuras particulares y condiciones de la sensibilidad humana: sinestesia y cinestésico (Hainge, 2012).

Cuando se crea una confusión entre los sentidos corporales y la mente, el sujeto cinestésico es intencionado de confundir la delimitación del cuerpo en la pantalla y el cuerpo del espectador. Acerca de esto, Sobchack menciona:

En la mayoría de experiencias sensoriales en las películas el sujeto cinestésico no piensa en su propio cuerpo literalmente. Como resultado y en respuesta a la discontinuidad percibida con los cuerpos figurativos y las texturas en pantalla se aleja fuera de la pantalla hacia su asiento. En cambio, el sujeto cinestésico siente su propio cuerpo como solo un lado de la irreductible y dinámica estructura relacional de reversibilidad y reciprocidad que tiene, como si fuera otro lado de objetos figurativos y provocaciones corporales en la pantalla (Sobchack, 2004).

Ella menciona que, si el espectador se compromete y su intencionalidad le permite conceder conscientemente su atención a una tensión corporal, a pesar de no poder usar sus sentidos con lo que se presenta en pantalla, la trayectoria del cuerpo intencionalmente buscará un objeto para llenar esa solicitud de sentidos físicos. Después se colocarán parcialmente frustrados y se sostendrán a algo literalmente más accesible, es decir, este objeto sería el propio cuerpo vivo sentido subjetivamente (Sobchack, 2004).

Sin embargo, para Steven Shaviro el filme es antidualéctico porque este atrae al espectador compulsiva y convulsivamente cara a cara con una otredad. Esta no puede ser incorporada ni expulsada y estimula y afecta al propio cuerpo incluso cuando suprime las

distancias entre los otros cuerpos y el propio. Disuelve los límites y la representación da juego a un violento contacto no contextualizable (Shaviro, 1993).

La aproximación de Shaviro desea insertar su sensibilidad crítica con algo de la ingenuidad agradable o visión visceral de la experiencia que el cine puede producir en el cuerpo. Para él, la teoría filmica ya sea semiótica o psicoanalítica es, a grandes rasgos, un constructo fóbico en el cual las imágenes se mantienen a una distancia, aisladas como gérmenes peligrosos (Hainge, 2012).

Esta es una tendencia errónea para Shaviro, pues para él el cine es un evento, una expresión fundamental de un materialismo incorporal. Él explica que las imágenes en sí mismas son inmateriales pero el efecto es lo más físico y corporal y que continuamente es impreso en la retina (Shaviro, 1993).

Esto toma lugar a través de un compromiso ideológico con un tipo específico de filme que provoca una relación reconfigurada y masoquista entre el cine y el espectador. Shaviro explica la preponderante escuela de pensamiento del análisis fílmico porque todo esto sugiere la necesidad de un nuevo acercamiento a las dinámicas de percibir el filme. La primera es masoquista, mimética, táctil y corporal; la segunda, es el reinado psicoanalítico y enfático en el paradigma, el sadismo y la separación. Shaviro defiende su teoría posmoderna reivindicativa para evitar las trampas de la vieja filosofía de la hegemonía universal y la subsunción dialéctica y totalizadora (Shaviro, 1993).

Shaviro hace una llamada a una nueva política y estética de la cultura, es decir, una kinésica⁶ con economía del poder y resistencia del placer y dolor que es orientada hacia las múltiples percepciones, afectos y efectos subjetivos, intrínsecos a los *cyborgs* y similar a nuestros cuerpos desorganizados, hipersexualizados y tecnologizados (Hainge, 2012).

⁶ Lenguaje corporal.

En las posturas de Sobchack y Shaviro se encuentra un desfase entre los deseos indicados en estas y sus consecuencias en comparación al resultado final de sus trabajos. Esto proviene de una recalcitrancia corporal debida a la mención de las particularidades del ser corporal en su trabajo, el cual parece resistir las formas híbridas hacia donde se dirige la investigación.

Aunado a esta discusión se encuentra aquella que surge de gran parte del trabajo de Gilles Deleuze sobre cómo el cine produce una nueva clase de pensamiento que solo es posible dentro del texto filmico en sí mismo. Entonces, el espectador deja de funcionar como un sujeto intencional porque es requerido por el desarrollo ontológico del objeto cinemático. El filme en sí es capaz de generar pensamiento, de producir su propia forma de filosofía opuesta a la mera producción de pensamiento en un agente externo a él, en palabras de Deleuze “El cerebro es la pantalla”. Relacionado con las aproximaciones de Shaviro y Sobchack esta postura es un intento de superar la cesura constitutiva de la fenomenología, aquella entre el sujeto y el objeto, entre la consciencia y su contenido.

Para Deleuze el ser en sí mismo se constituye por una serie de imágenes que conforman el plano de inmanencia de existencia, el cual constantemente actúa y reacciona para el otro. El cerebro humano para Deleuze es entonces una entre muchas imágenes en este plano con la capacidad de introducir una clase de hiato en el campo de imágenes, es decir, una cesura sináptica que percibe, que aprehende el mundo desde un particular punto de vista (Hainge, 2012).

Esto entonces es una vista de la consciencia decididamente no antropomórfica y no cartesiana en la que ciertos textos cinemáticos nos permiten alcanzar el entendimiento precisamente por la naturaleza de su medio tecnológico. Es decir, se abre al punto de vista en un mundo que no está condicionado por nuestra habitual y unitaria perspectiva cartesiana, así como nuestro esquema sensoriomotor.

La teoría fílmica parece haber dejado a un lado la corporeización del sujeto que observa en el evento cinematográfico la filosofía del filme. Deleuze no habla mucho del cine y la posición del espectador en conjunto, pues sus textos al respecto constituyen una imagen en el plano filosófico.

El investigador Mark Hansen, por ejemplo, en *New philosophy for new media* (2006) describe la postura de Deleuze basada en Bergson como una que lleva la descorporeización progresiva del centro de indeterminación. De esta manera, Hansen argumenta que la imagen-tiempo que surge en el segundo volumen del trabajo de Deleuze se puede entender como una realización de la capacidad del cine que ejemplifica el flujo de imágenes universal o separa completamente la percepción corporeizada, en este caso humana.

De acuerdo a Hansen la aproximación de Deleuze procesó la homología del cine con el flujo universal de imágenes que imponen un entendimiento formal del encuadre cinematográfico y que suspenden la función fundamental del cuerpo vivo retomado de Bergson. Por lo tanto, Hansen propone redimir la corporeización de Bergson entendiendo el centro de indeterminación como el fundamento teórico para su exploración de los medios del arte desde la apropiación transformativa de Deleuze (Hansen, 2006).

La relación dinámica del cuerpo del espectador en el espacio y el tiempo encontrado en la mayoría de los nuevos medios del arte son muy diferentes a la situación del espectador en quien se producen tipos de sensaciones corporales inmóviles descritas por Sobchack y Shaviro. Esto último apunta al coeficiente de pasividad corporal que se induce en la pasividad de la expectación cinematográfica.

La antes mencionada aproximación de Shaviro es explícitamente deleuziana. La pregunta que se realiza en este punto es si la filosofía es capaz de informar útilmente un

análisis somático del cine como un evento, incluso si es problemático respecto a los nuevos medios.

Se puede decir con certeza que la aproximación de Deleuze debería ser capaz de proveer un entendimiento somático más profundo del cine ya que su proyecto, igual al que los de Sobchack y Shaviro, se caracteriza por un deseo de aproximarse a los estudios fílmicos desde un ángulo diferente.

Por un lado, Shaviro escribe en contra de la naturaleza fóbica de la semiótica y la teoría fílmica psicoanalítica donde prevalece lo lingüístico, y por otro, Sobchack se postula en contra de los entendimientos psicoanalíticos del cine.

Deleuze dice que el cerebro es unidad, el cerebro es la pantalla. No cree que la lingüística en psicoanálisis ofrezca un gran trato al cine, por otra parte, la biología del cerebro como la biología molecular sí lo hace (Hainge, 2012).

La clase de cuerpo que postula Deleuze en su proyecto de cine es aquella que podría ser capaz de continuar en las promesas de la vasta teoría fílmica somática. Ya que la relación entre el cine y el espectador forma parte fundamental para aprehender el fenómeno cinematográfico. Los textos que se producen en la pantalla, conscientemente, configuran portales o superficies reflejantes donde se configura una relación gestual que invita al espectador o llega a excluirlo, así como le señala su posición en esta dinámica.

Una representación de estas superficies puede ser la de un espejo que, comúnmente, enfatiza un momento cumbre en la trama o el desarrollo de un personaje. De cierto modo la presentación de esta superficie no juega solo en la dimensión psicológica, sino que también se coloca en una función ontológica, pues la reflexión se opone a una superficie transparente y es en sí mismo el efecto de la reflexividad, pues absorbe la falta de anclaje de la imagen cinemática y la transforma en una reflexión (Elsaesser, 2010:76).

La toma del espejo en *Enter the Void* presenta a Oscar al romper la cuarta pared y logra interpolar al espectador directamente por la mirada del personaje protagonista. En el teatro, Bertolt Brecht utilizó el recurso de romper la cuarta pared como una manera de subvertir el orden tradicional de representación y obligar al público a tomar una distancia crítica de la acción, creando consciencia del acto de percibir.

Sin embargo, existe un complejo doblaje del protagonista en la pantalla, quien se observa dos veces en el espacio diegético del filme y hacer confluír dos posiciones de un esquema triangular en uno. Es un reflejo que se presenta explícitamente pero no se ve la imagen duplicada, pues el espectador observa el espejo desde la perspectiva de primera persona, de manera que la visión se encuentra sujeta incluso a los parpadeos del protagonista.

En esta toma no solo la entidad de espectador deja de existir al adoptar la posición de otro, sino que es explícitamente mostrado el reflejo ajeno para probar este punto. El espectador es incapaz de mantener una distancia cognitiva entre sí mismo y el objeto filmico frente a él a partir de que sabe que, lógicamente, debería ser capaz de ver una cámara en el encuadre de la toma. Se supera la amenaza de este escenario inusual a través de la sublimación y al aprender esto como un fiel artificio. No hay cámara aquí, de una manera real la distancia entre los dos términos en la colección cinemática (el filme y espectador) se reducen ínfimamente, convirtiendo al espectador en una mera imagen.

La distancia entre el espectador y el protagonista en pantalla se reduce de manera que el espectador es forzado a adentrarse en la perspectiva del personaje en pantalla. Para ello, la primera sección es filmada desde la hipersubjetividad de la primera persona, la perspectiva creada por los movimientos de cámara es determinada por el movimiento del protagonista dentro del espacio diegético del filme.

Además de que el espectador tiene conocimiento de la consciencia sobria del mundo de Oscar, a partir de una prolongada secuencia al inicio del filme, se comparten también las alucinaciones que él experimenta después de fumar DMT.

En el preciso inicio de la película el espectador es transportado fuera del propio cuerpo al cuerpo de otro y hace de esta una experiencia inusual, ya que el espectador está sujeto al nivel máximo de los eventos que toman lugar en pantalla. Es incapaz de controlarlos como un pasajero en un bote sobre mares ásperos donde los movimientos corporales son determinados por fuerzas sobre las cuales el espectador no tiene control (Hainge, 2012).

Sin embargo, no solo es en el espectador donde ocurre esta transformación que envuelve la erradicación de su ser corporal, también Oscar es transformado análogamente en esta primera parte de la película, pues a través de sus ojos el espectador observa el mundo. Poco después de la escena de la alucinación producida por DMT Oscar es asesinado, lo cual permite experimentar el mismo afecto corporal por el que el espectador acaba de pasar.

Finalmente se crea un escenario donde él y el espectador comparten su perspectiva, pues Oscar es liberado de su restringida corporalidad, lo cual se percibe cuando se hace sombra del personaje o cuando flota en una perspectiva errante en las dimensiones fílmicas a través del resto de la película.

Al pensar que el filme da forma a la proyección astral y otros eventos originados en la lectura del *Libro tibetano de los muertos* –el cual figura en el principio del análisis de la película– este se vuelve interesante en cuanto a la cuestión del espacio y la perspectiva cinematográficos.

Este punto de la perspectiva fílmica no obedece las exigencias del espacio-tiempo, pues la distinción entre materia y lo inmaterial cohabita en un espacio sencillo mientras las líneas entre el presente y el pasado son borradas. La perspectiva de la cámara parece flotar

libremente sobre las escenas del cielo citadino al atravesar y presenciar paredes y cuerpos de una manera determinada. Para proporcionar la distinción entre interior y exterior ocupa el espacio físico en ocasiones redundante, por ejemplo, la toma clásica del espejo que se mantiene mientras separa al espectador y el filme en una forma compleja, pues parece a primera vista inseparable del efecto inmersivo.

En este sentido el cuerpo humano se conjuga materialmente con el cuerpo del filme para producir un cuerpo cinematográfico. Es importante resaltar que en el método anatómico de Noé el conocimiento del cuerpo o la mente del espectador solo se obtiene a través del encuentro con la muerte del sujeto específico.

Una vez que el sujeto ha perecido y la distancia entre el sujeto y el objeto se reduce a nada, el espectador es capaz de entrar en una nueva forma de relacionarse con la experiencia del filme desde la perspectiva descorporeizada. Esto no quiere decir que la experiencia del filme para el espectador no es corporal, sino más bien es una en la que el nivel de corporeización se determina por el esquema sensoriomotor de la película, así como su oposición.

Lo anterior supone que el cuerpo del espectador es pasivo en relación con la pantalla. Es un fenómeno que se pone en efecto desde el inicio de la película, se puede apreciar al momento en que los créditos iniciales con música afectan al espectador por la sumisión que se genera a través de una sobrecarga multisensorial. Los ojos del público son asaltados por una especie de arma estroboscópica con tipografías psicodélicas, además del pulso de un *soundtrack* tecno-industrial. Al final, se genera como única respuesta posible la sensación de un cuerpo involuntario rítmico y punzante que se puede experimentar en una *rave*⁷.

Esa sensación surge a partir de la sugestiva inversión y naturaleza móvil de la cinematografía, la cual colapsa con los espacios y lugares colocando al espectador en el

punto donde las trayectorias conforman espacios cinemáticos dibujados en la propia corporalidad y posición en el espacio para que el espectáculo tome lugar en la pantalla.

Oscar muere de manera figurativa, así como literal y el espectador se presenta inmaterial pero envuelto en la materialidad de la imagen que se convierte de manera efectiva. Esto es un atributo del cine y aquella antología material-corporal no es otra cosa más que la luz, el sonido y el movimiento. Esta operación se puede observar sugerida del código de las escenas finales de la película, cuando el espectador flota sobre varias escenas sexuales y donde el deseo se representa como una luz que emana de los cuerpos. Este principio tiene control también en las formas arquitectónicas como las escenas tomadas en Tokio, que son retocadas digitalmente y reconfiguradas como un espectáculo luminoso.

Es decir, entran en lo que Deleuze llamaría “una transformación en la selección como en la colección que surge de la conjugación de cada uno de estos términos juntos en un evento” (Deleuze, 1986). Tanto en el imaginario biomédico como en la experiencia fenomenológica del espectador es paradójicamente admisible la separación del cuerpo en la refriega, por lo tanto, el espectador es capaz de entender completamente aquel cuerpo (Waldby, 2000).

Greg Hainge escribe del proyecto visible que usa una iconografía hacia la idea de lo humano como algo sintético y no como un origen en el producto de un proceso tecnológico, biológico y social inestimable. Por lo cual, el autor sugiere que esta película no hace nada diferente con relación al espectador cinemático quien, análogamente, es reanimado como un producto sintético de la cultura tecnológica y social en el proceso cinemático.

⁷ Un tipo de fiesta de música electrónica.

Análisis Intertextual

Finalmente, este capítulo describirá la relación que tiene *Enter the Void* como obra artística, que combina la trama, la perspectiva visual y el desarrollo de una narrativa singular que busca un efecto de inmersión, por lo que se analizarán con detalle algunos métodos y técnicas que permiten que este efecto se logre.

En este análisis cinematográfico de *Enter the Void* de Gaspar Noé se extrapolan algunas nociones de estudios semióticos para sustentar el marco teórico utilizado en el presente trabajo. Para poner estas teorías en práctica se centrará el siguiente análisis en los diálogos de la primera escena de la película en cuestión, por lo cual se realizará un breve desglose de los acontecimientos que se llevan a cabo en esta escena, los cuales esbozan el discurso y la narración que relata la trama principal.

Al comenzar la película en cuestión, en un plano secuencia se observa la perspectiva de primera persona por parte del protagonista llamado Oscar, el cual le habla a su hermana Linda para que salga al balcón de su departamento. Desde ahí se observa un espectacular luminoso con las letras “ENTER SHOT BAR”, en ese momento es donde se origina el desarrollo de la primera toma de la película en un zoom out.

Esta perspectiva es referida por el director Gaspar Noé a la película americana *The lady in the Lake* (1946), una adaptación literaria, dirigida y protagonizada por Robert Montgomery, la cual narra la historia de un misterioso asesinato desde la perspectiva del detective Phillip Marlowe. Con el fin de crear una versión cinematográfica, el estilo narrativo del escritor Raymond Chandler la adaptación cinematográfica fue filmada, casi enteramente, desde el punto de vista del protagonista, el público solo ve lo que él ve.

Esta intención de presentar la percepción de un personaje se ha intentado con anterioridad, por ejemplo, en la película de Samuel Beckett *Film* (1965) en la que, a través de dos partes, designados en el guion como la percepción 'O' y 'E', todo se observa. El ojo de la cámara E es el que observa mayormente, y ocasionalmente, la percepción de O también. En la tercera parte el filme se centra en la mirada de O su percepción del cuarto y sus contenidos. A continuación, se hace una distinción de las perspectivas por un filtro en el lente en el caso de O, mientras que E mantiene la fidelidad sin filtros entre la cámara y su perspectiva.

La película de Beckett contiene una referencia explícita a *Un Chien Andalou* (1929) en su manera de iniciar con un close-up a un ojo sin vista. *The Eye* habría sido el título original del filme de Beckett, sin haber pensado antes en la secuencia inicial.

Como estudiante de literatura francesa Beckett se familiarizó con el poema de Victor Hugo *La conscience*, en el cual un hombre es perseguido por un ojo que lo mira incesantemente desde el cielo. Mientras corre de él hasta llegar a la tumba el ojo espera al personaje, que se revela como Caín, quien ha tratado de escapar de su misma consciencia, la misma que mató a su hermano. Sin embargo, no le permite descansar. De esta manera el ojo está siempre presente y cuando no puede correr más lejos debe ser confrontado en su tumba.

Así mismo, Beckett toma como inspiración al filósofo irlandés Berkeley, pues utiliza su famosa cita "ese est percipi aut percipere" que significa "ser es ser percibido o percibir" pero él la modifica y la utiliza como "ese est percipi" o "ser es ser percibido".

El filme de Samuel Beckett se puede interpretar como lo hace RC Lamont quien describe la trama de la película como el aprendizaje a la muerte con el proceso de desapegarse de la vida (del mismo modo que la enseñanza primordial del *Bardo Thodol*) y

la disolución gradual del ser presentada en el filme de Beckett por medio del proceso de cubrir ventanas y vidrios con velos o la extinción de la luz como rituales hechos antes de la resignación hacia el fin de la vida.

Oscar le comenta a Linda su inquietud por saber cómo se vería Tokio desde ahí arriba mientras un avión sobrevuela su panorama, a lo que Linda contesta que ella no, pues le daría miedo morir, caer al vacío. Oscar le responde que se dice que vuelas cuando te mueres, ahí hace alusión a la perspectiva cenital que deviene en escenas posteriores. Esta perspectiva es central para el desarrollo de la narrativa y es anunciada desde la presentación del entorno y los personajes.

Entonces, al entrar al departamento Oscar le muestra a su hermana *El libro tibetano de los muertos*, también conocido como ‘Biblia tibetana’, el cual contiene en su portada una ilustración psicodélica que hace referencia a las alucinaciones que se producen al consumir DMT. Este texto es, básicamente, una guía de instrucciones para realizar en el estado previo a la muerte para que el individuo alcance un estado puro de iluminación cuando esto suceda. Además, el asunto se prolonga unos días más con el fin de evitar renacer e ingresar de nuevo en el Samsara, que en el budismo es el ciclo de nacimiento, vida, muerte y encarnación.

Esta alegoría supone la correlación de la trama principal con la del porvenir de Oscar. Hasta ese momento el libro es presentado como una casualidad, a pesar de ello, también es un enlace entre Oscar y Alex, este último descrito como un *junkie* (drogadicto), quien pretende convertir a Oscar al budismo.

Después de que Oscar le muestra a Linda La Biblia de los Tibetanos ella le pregunta si se va a volver un budista, a lo que él responde negativamente, por lo que ella comienza a mencionar a los católicos y los judíos para afirmar que son una bola de sectas a las cuales

solo les interesa el dinero: “Alex te hará un *junkie* y luego un budista”. Linda remarca la relación que hay entre Oscar y Alex, dice que este es un adicto y no su amigo.

En la decoración del apartamento de Alex es posible ver mujeres desnudas en el umbral del pasillo que va a la cocina, así como afiches en japonés y fotografías con su hermana, Linda se detiene en la puerta diciendo que volverá después.

Para convencerlo, Alex le comparte su afición por las drogas, lo cual entrelaza el hilo narrativo de la experiencia con sustancias psicoactivas y la filosofía del budismo tibetano. Posteriormente, Linda se despide de su hermano y lo deja en su cuarto solo, acompañado de sus pensamientos. Estos son expresados en un monólogo de voz en off que, a su vez, desarrollan el carácter de Oscar y lo presentan como un ser autoconsciente y precavido, pero también invadido por la soledad y paranoia, lo cual, para el personaje, es una razón de peso que causó su consumo de sustancias psicoactivas.

Oscar comienza un monólogo en el que su primera preocupación es cerrar la puerta, denotando su carácter paranoico continúa hablando consigo mismo. Recuerda lo que dijo su hermana sobre que era un *junkie* y lo niega; se explica a sí mismo que sabe quién es y que a pesar de que su hermana no lo sabe él no es un *junkie*.

Mientras prepara una dosis de DMT se pregunta por qué su *dealer* le dio esa sustancia a él, creando un germen (en términos deleuzianos) que será clave para entender la trama, ya que hasta el momento no se sabe quién es Bruno ni cuál es la sustancia de la que habla. Supone que le dio la sustancia porque quiere que él le practique sexo oral, lo cual Oscar considera asqueroso. Piensa en quién creen los demás que es él. Se repite que no es un *junkie*, como si fuera un mantra dice: sé que no soy un *junkie*.

La secuencia en que Oscar fuma DMT es una escena en la que se observa cómo prende una pipa de la que se desprende una animación que tiene una referencia visual a Ernst

Haeckel. Esto mientras se pregunta qué pasaría si se desmaya, refiriéndose a otro estado mental por experimentar, sin embargo, se calma a sí mismo diciendo que eso le gustó, que es la mejor sensación y que esa droga sabe a mierda.

Después, en un plano cenital se ve que Oscar hace referencia al primer diálogo con su hermana en el que le dice que cuando uno muere vuela. Luego, en una toma que sale de la perspectiva de primera persona se observa a Oscar recostado en su cama con los ojos cerrados mientras los efectos visuales invaden su visión.

A continuación, se observa su percepción visual que lleva a una meta perspectiva, pues vemos a alguien observando a través de la lente cinematográfica o del *Kino eye*⁸ en términos de Dziga Vértov. La perspectiva ahora se adentra en las imágenes que recuerdan a células, una metáfora de la vida en el útero.

Oscar fuma de nuevo y en otro plano cenital, como en un espiral, las visiones son más nítidas, como si los cuerpos celulares se expandieran, como una referencia a la expansión de consciencia, paralela a la lograda por la iluminación de estados mentales que emplea el budismo.

En este caso las alucinaciones son causadas por el DMT, sustancia que Oscar contuvo en una pipa oculta en una lata de aluminio, otro índice de su carácter paranoico. La alucinación es representada mediante una animación digital que describe testimonios de personas que experimentaron con sustancias similares al DMT, en este caso, el testimonio más cercano es el de la experiencia del propio director. El DMT es un compuesto conocido por las fuertes proyecciones visuales que se describen como una visión caleidoscópica, además una gran sensación de bienestar, las dos caracterizadas por su color y variedad de formas.

⁸ Nombre del movimiento y grupo definido por esta técnica, que buscaba capturar aquello inaccesible al ojo humano.

Además de los testimonios, la animación reproduce imágenes en forma de fractales en 3D provenientes de una especie de neuronas donde se sumerge la visión contemplativa de Oscar. Esta se adentra cada vez más en su alucinación desde una perspectiva panóptica, la cual simula la inmersión del espectador en la alucinación como propia.

Cabe mencionar que, en particular, esta alucinación no solo habla de una experiencia personal y aislada, sino que es configurada por una serie de elementos que conforman una narrativa colectiva de los sujetos que usan dichas sustancias. Además, comparten sus testimonios debido a que la experiencia puede llegar a ser tan fuerte y reveladora que suele considerarse fuente de imaginación e inspiración para los llamados ‘psiconautas’.

Finalmente, es importante decir que justo ese momento es donde la narrativa se encamina por el eje de la alucinación. Esta conduce los núcleos narrativos consecuentes donde se profundiza sobre la teoría de la reencarnación mezclada con los efectos producidos por el contenido del DMT.

La primera anotación que hace Gaspar Noé en el guion describe la manera en que serán filmados los primeros minutos de la obra: bajo el principio de la visión subjetiva de Oscar. Una perspectiva inusual utilizada por otros medios de comunicación visual, por ejemplo, los videojuegos, la cual da al espectador el efecto de adentrarse como protagonista de la historia.

Esto hace énfasis en la característica personal del director de ser exacto en los detalles, por ejemplo, seguir algunos movimientos de los nervios en sus ojos y mostrar pequeños cortes en las escenas que, análogamente, representan el parpadear de Oscar.

De igual manera, sus parpadeos funcionan como cortes de toma tanto en el parpadeo como al hacer un movimiento panorámico con la vista; esto suponiendo que serán imperceptibles o mínimamente notables por el espectador y con el fin de hacer el montaje

lo más realista posible. Para escuchar lo que dice Oscar se utiliza la técnica de ‘voz fuera de pantalla’, pues su boca no se observa salvo en algunas escenas.

En cuanto a la duración del primer escenario, todo transcurre en tiempo real como es percibido por Oscar, esto para omitir las analepsis en el tiempo del filme, lo cual implicaría posibles variaciones en la velocidad de grabación y cambios de enfoque.

Ahora bien, es a partir de estas instrucciones como el director busca transmitir una realidad cinematográfica basada en la subjetividad; la inmersión en la estructura narrativa habla de la planeación del proceso creativo que reproduce la película. El guion mismo está escrito en primera persona y lo hace refiriéndose siempre a la descripción de acciones de los personajes percibidas por Oscar, así como el espectador.

La forma de ruptura del tiempo de la narración en que son presentados los recuerdos o *flashbacks* de la memoria del protagonista remiten a la narrativa encontrada en películas como *L'anée dernière à Marienbad* y *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Sin embargo, estas películas mencionadas le otorgan un mayor peso semántico a la historia en sí, pues utilizan el cambio de perspectiva como una herramienta narrativa para desarrollar la trama principal y no como un medio de inmersión en la historia, que es la función que se da en el caso de *Enter the Void*, pues desde el inicio la perspectiva de primera persona dibuja un entorno muy específico que asemeja al tiempo real con el fin de evocar una representación cercana a la realidad, a partir de la visión particular del personaje principal y su contexto.

Gracias a este medio se resuelve, en las tomas de tercera persona, la potencia que tiene el cine de evocar la sensación de memoria, lo que habla del lenguaje visual que se maneja para crear la simulación de que se está teniendo un recuerdo o que se está observando una memoria (Zachary, 2010).

Dentro de la estructura narrativa en la pantalla se presentan ciertos momentos del pasado que son recurrentes en la memoria de Oscar. Son presentados de diferentes ángulos una y otra vez con el fin de evocar una característica crucial de la memoria que es manipulable hasta cierto punto.

Esto último se ve representado en los momentos trascendentales que vivió el protagonista durante su infancia. Por una parte, tiene recuerdos de felicidad, como los recuerdos con su hermana y su madre; por otra parte, tiene recuerdos traumáticos, por ejemplo, la recurrencia de un accidente automovilístico que irrumpe la narración para resaltar la fragilidad de los recuerdos.

En otra secuencia se puede observar al protagonista planeando un encuentro con Victor, quien es un amigo y cliente potencial, a quien también le había ofrecido ser su socio en la compra-venta de un negocio de drogas, las cuales lleva consigo.

Enseguida de la alucinación producida por el DMT, Oscar recibe la llamada de Victor para citarlo y que le entregue unas pastillas que habían querido vender, a lo que él accede sin mucha insistencia, aún conmocionado por las alucinaciones anteriores. En esta escena se observa por primera vez el rostro del protagonista, el cual es posible apreciar por medio de un espejo, remarcando la relevancia que tiene la perspectiva visual dentro de la narración, es un reflejo fiel del actor que interpreta a Oscar: Nathaniel Brown.

El espectador asiste a la visión interiorizada de Oscar donde se percibe a sí mismo en el espejo, donde el actor es montado virtualmente en computadora desde dos perspectivas encontradas, por lo que se coloca encima de donde está el punto focal de la cámara con que se grabó la escena, es decir, desde la perspectiva frontal donde se coloca el espejo. A pesar de que Oscar acaba de salir de una experiencia psicotrópica fuerte, que a cualquier persona le provocaría al menos una conmoción, él aparenta estar muy sobrio, incluso lúcido; se

encuentra en medio de un soliloquio continuo mientras se repone de la potente alucinación psicodélica, la cual es representada por medio de la experiencia visual que Gaspar Noé experimentó en su investigación con la sustancia activa de la droga en cuestión.

Mientras Oscar se observa fijamente en el espejo se dice a sí mismo que aparente normalidad porque aún se siente alterado e intenta recobrar sus sentidos y percepción. Se oye el timbre del departamento, Oscar piensa que posiblemente son los vecinos, que quizá pudieron asustarse por algún grito suyo, pero es su amigo Alex, quien pasa al departamento y le pregunta por el *Bardo Thodol*, a lo que Oscar responde que el libro le gustó, pero quisiera quedárselo para terminarlo.

Alex le cuenta que se encontró a Linda y que estaba con Mario, Oscar responde que si llega a quedar embarazada él mismo va a matar al bebé. Este último enunciado no solo forma parte del discurso de Oscar para describir su intención por proteger a su hermana, sino también describe, de manera casual, la poca importancia que le podría dar una nueva vida, o una vida ajena.

Además, también refiere a un tema muy recurrente en los filmes de Gaspar Noé, quien pone en cuestión aspectos de la humanidad como el infanticidio y el abuso de menores contrapuestos al nacimiento y la inocencia de los niños, donde en varias ocasiones, la vulnerabilidad de la memoria, así como la nostalgia de los recuerdos infantiles, llegan a producir posibilidades de significar imágenes, por medio de la evocación de sueños o ilusiones.

A continuación, los diálogos se vuelven premonitorios y son una clave para comprender el resto del caos que se desprende de las siguientes dos escenas en donde se observa un cambio de perspectiva. Con el pretexto de que verán a la hermana de Oscar, Alex decide acompañarlo para la entrega que tiene prevista con Víctor en el bar THE VOID. Oscar toma

una bolsa con pastillas y Alex le dice que no debería llevar todo eso en la calle y que debería decirle a Victor que él pase por las pastillas, Oscar le responde que Victor ya no irá después de lo que pasó con la mamá de este, Alex pregunta cómo es que Victor se enteró y Oscar cierra el diálogo expresando que no quiere hablar de ello.

En el inicio de la siguiente escena se observa a Alex y Oscar saliendo del departamento que Oscar comparte con su hermana, mientras bajan por la salida de emergencia hablan sobre *El Libro tibetano de los muertos*. Como preámbulo Oscar le cuenta que se acaba de fumar una dosis de DMT, que es la sustancia psicodélica más potente y cuestiona a Alex para saber si Bruno, su *dealer*, tiene algo más fuerte. Alex le responde que se va a freír el cerebro si sigue consumiendo drogas de esa manera, por lo que le sería de más provecho terminar el libro en cuestión o esperar a morirse, entonces tendría el ‘gran viaje’.

Oscar pregunta cómo explicaría el libro ya que sigue siendo confuso para él, Alex le responde que obviamente es difícil de explicar, pero que “básicamente, cuando mueres tu espíritu deja tu cuerpo y puedes observar toda tu vida como un reflejo de espejo” aquí se hace referencia a la toma en que se ve el rostro de Oscar. Alex continúa y dice “entonces comienzas a flotar como un fantasma” (esta cita tiene relación con la perspectiva consecuente a la escena del VOID), y continúa, “puedes ver todo lo que pasa a tu alrededor, puedes oír todo pero no puedes comunicarte con el mundo de los vivos y observas luces de diferentes colores, que son las puertas que te llevan hacia planos de existencia superiores, pero la mayoría de la gente no quiere ser llevada, porque les gusta mucho este mundo, es entonces donde todo se convierte en un malviaje, en el que la única salida es la reencarnación”. Luego Alex culmina y le pregunta si le hace algún sentido. Después Oscar pregunta cuál es el malviaje y Alex explica que:

Son todas las pesadillas que lo vuelven loco a uno, los peores miedos se hacen realidad y te aterran y supuestamente en este punto desearías jamás haber muerto y aparecen unas luces amarillas que representan a todas las parejas haciendo el amor, que es una luz que te da una mirada a una vida futura posible, y escoges la que te quede mejor, al final del túnel estás reencarnado y eso es todo. Y básicamente haces esto por toda la eternidad hasta que te las arreglas para romper el ciclo.

Mientras Alex le ofrece posibilidades de trabajo distintas al narcomenudeo para que pueda ofrecerle una vida mejor a su hermana, la perspectiva de primera persona guía la trama por las calles de Tokio donde se observa que, a pesar de ser un día feriado, el estilo de vida nocturno es más adecuado al que lleva Oscar vendiendo drogas por lo que, a pesar de que le resultaría difícil cambiar su forma de vida, podría tener una oportunidad en la vida nocturna, por ejemplo, siendo DJ de algún club.

En este retrato urbano se observan grandes edificios, lugares donde sirven comida y un pequeño encuentro con la policía, el cual denota la intranquilidad de Oscar por salir a las calles de una ciudad donde la política de estupefacientes es altamente estricta.

Oscar entra al VOID mientras su amigo Alex lo espera afuera. Denota una actitud conciliadora y pasa por un umbral que presenta un espectro de colores estridentes y de un estilo psicodélico. Luego saluda a Victor, quien se observa angustiado y ansioso, le dice que lo siente y aparece la policía gritando. Oscar entra al baño adyacente a la mesa donde está Victor y se encierra en un baño japonés que no tiene escusado, el baño está repleto de pintas y calcomanías. No quiere ser arrestado y tira toda la mercancía al baño, pero al tirar de la cadena las pastillas no se van, amenaza con tener un arma para ganar algo de tiempo, en medio de todo el caos y los gritos se oye un disparo. Oscar mira hacia abajo, sus manos están ensangrentadas y reconoce un orificio en su pecho. En murmullos se oyen los pensamientos de Oscar, quien se pregunta si está muerto, si la policía lo ha atrapado, si le

acaban de disparar o qué está pasando, si es el DMT, si es real y qué le pasará a su hermana.

Posteriormente se observa el cuerpo de Oscar translúcido y es posible ver su esqueleto. En una toma nadir el cuerpo se aproxima a la luz que está encima y se adentra en ella. Esta secuencia desdobra la idea antes mencionada por Alex: al morir el espíritu se despoja del cuerpo y se guía por medio de la luz, esto comienza con un espectro cálido, los colores de la luz varían de acuerdo al entorno y a la etapa del proceso que lleva Oscar, quien observa su propio cuerpo ensangrentado en posición fetal sobre el baño en el que le dispararon.

Esta es otra referencia a la dicotomía de la vida y la muerte, ya que la posición fetal es la antesala del parto en los infantes, en este caso ilustrado en un ambiente polarizado, donde la muerte es el elemento central.

La perspectiva ahora cenital muestra la parte exterior del VOID, donde los policías sacan el cuerpo de Oscar y se oyen los gritos de Victor, fuera del inmueble está Alex preguntando qué es lo que pasó, a Victor lo suben a una patrulla mientras le responde a Alex que mataron a Oscar, Alex se las arregla para escapar corriendo hacia el lugar en el que trabaja Linda y la cámara lo sigue de forma cenital. Llega a un edificio con un cartel de luces neón multicolor en el que se lee *Sex Money Power*.

Alex se aleja y la cámara nos introduce al edificio atravesando varias capas de paredes para presenciar un número de *pole dance*, en el que la bailarina es Linda, la hermana de Oscar, sobre una tarima hexagonal con tonos violetas y rojos, la visión cenital la sigue hacia su camerino mientras alguien la alcanza para besarla en un pasillo, su teléfono suena pero no lo contesta, la visión recorre de nuevo edificios llegando al origen de la llamada, es Alex explicándole a Linda en un mensaje de voz lo que acaba de suceder con Oscar, se

puede oír su discurso diciendo que escuchó un disparo y que Victor le dijo que lo mataron, agrega que debería correr.

Entonces la perspectiva errante regresa al cuarto anterior donde su hermana tiene relaciones sexuales con su jefe, a continuación, la visión se inserta en el personaje de Mario y se asiste a otra perspectiva de primera persona en los ojos de este personaje donde se observa solamente el rostro de Linda.

Después de vestirse, Linda toma el celular y escucha el mensaje a solas donde se agrega que los policías están buscando a Alex, Linda se sienta mientras llora, la cámara se aleja mostrando todo lo que hay en el cuarto, una luz estroboscópica suspende la perspectiva mientras se oyen voces preguntando si mueren ¿Qué va a pasar con nosotros? ¿Nos veremos otra vez? Lo prometiste, mientras la perspectiva ahora penetra la luz de una lámpara sobre la mesa frente a Linda, las voces hablan sobre estar juntos por siempre.

Ahora se presenta una niña llorando en la cama, la cámara se coloca detrás de una silueta y se vuelve a introducir en su cabeza, un collage de imágenes muestra a los padres de la niña a su lado mientras sostiene un oso de peluche y realiza otras actividades, como un flujo de consciencia de la niñez, la colocación de la perspectiva denota que esta serie de sucesos pueden ser recuerdos que están insertos en la mente del protagonista, quien intentaría recrearlos a partir de su forma de consciencia pura.

El flujo de recuerdos se detiene en momentos muy específicos de su infancia, momentos que vivió con su mamá los cuales están hilados por el agua, lo que podría denotar su liberación sexual.

Un viaje en carretera con su familia los lleva a entrar en un túnel, al entrar a una curva se experimenta un choque en camión, el estruendo es envolvente, las luces impactan en la pantalla como si fuera un camión real.

El rostro de la madre de Oscar y Linda se puede ver totalmente desfigurado, su hermana llora y el niño la abraza. Una analepsis muestra, aún en forma de recuerdo, a los dos hermanos más grandes en un campo con una luz cálida en un atardecer. Oscar le pregunta a Linda si recuerda el pacto que hicieron. Prometimos que nunca nos dejaríamos, dice Oscar.

En otra analepsis se ve a los niños hacer un pacto de sangre sellado por un corte en sus pulgares, donde Oscar promete que, incluso si muere, volverá. Oscar menciona que ahora estarán siempre juntos.

Linda es llevada a la fuerza mientras grita que no dejará que se lleven a su hermano y hace alusión a su promesa. Luego se presenta una analepsis de Oscar como adulto quien le cuenta a Alex que Linda fue llevada a una casa de huérfanos y él a otra en donde su vida se convirtió en una pesadilla, lo cual sucede mientras están rodeado de pinturas de apariencia impresionista.

Alex le aconseja que la lleve a Tokio y Oscar dice que ella es más joven y aún va a la escuela. Alex le presenta a su compañero de piso, le muestra una maqueta que es fotosensible y multicolor que enciende una luz negra y Oscar queda impresionado pensando en que es como Tokio en ácido. Alex le muestra un avión y le dice que es en el que su hermana irá, entonces Oscar comenta que de verdad quisiera llevarla, pero no tiene dinero, Alex le propone robar un banco y Oscar declara que preferiría ser un *drug dealer*, Alex le advierte que puede ser muy peligroso, que incluso podría terminar en prisión.

Estas analepsis ocurren en un abrir y cerrar de ojos como ocurrían los cortes en la perspectiva primera. Oscar camina con Victor por una calle de la ciudad mientras Victor comienza a contar una historia de su madre cuando era joven y lo invita a cenar con sus padres. La madre de Victor le pregunta a Oscar si vive con sus padres y Oscar cuenta que fallecieron hace varios años, ella se ofrece a prestarle el dinero para llevar a Linda a Tokio.

Después se encuentran la mamá de Víctor y Oscar en su departamento. Mientras se besan y ella se desnuda él toma sus senos y en este *flashback* o flujo de consciencia surge otro *flashback* a cuando su madre los amamantaba a él y a Linda; también recuerda cómo jugaba con su hermana en la bañera. Después, de vuelta al primer nivel de flujo de consciencia Oscar observa una pintura de Alex que presenta una madre amamantando a su hijo.

Alex le pregunta si sabe a qué le recuerda y menciona su experiencia mamando los pezones de su madre, mencionando que fue la mejor experiencia en su vida. Luego Oscar pregunta cuándo le hará efecto el ácido y se observa en la pantalla una animación de líneas de colores como *op art*, similar a la que apareció en el bar VOID cuando la policía apareció.

Sentados en la barra del VOID y mientras se observa a un feto en gestación en la pantalla de la barra del bar, Alex le explica que la mejor parte del ácido es que si logra sobrepasar sus miedos puede llevar sus alucinaciones a donde quiera. Estos diálogos o monólogos recrean una posible resolución de la trama, pues llenan de pistas la narración y aprovechan el potencial simbólico de la edición como *Kino eye* en un collage de imágenes donde se ve a sí mismo.

Oscar le pregunta a su madre qué pasará si ella muere, ella le responde que estará con él por siempre, y siempre lo mirará desde el cielo, prometiéndolo, le pregunta si ama a su papá más que a él y ella le dice que no, que ama a los dos pero de maneras distintas, Oscar pregunta por qué y el niño abre la puerta de la recámara viendo a sus padres en el acto sexual, cuando va a cerrar la puerta ahora ve a su amigo Alex teniendo relaciones con otra mujer, se voltea y camina en un pasillo lleno de gente.

A continuación, Oscar se acerca a un grupo de chicas japonesas en una fiesta, las saluda y luego una de ellas se queda con él. En otro plano Oscar intenta convencer a una mujer de tomar drogas, aludiendo a que las drogas duras son como el siguiente paso del alcohol, dando un panorama más completo del discurso del personaje y en general de cómo la película trata el consumo de drogas: como una apología en ocasiones, como sustancias recreativas para el ocio y en otras ocasiones como un camino que lleva a la muerte.

Oscar se encuentra con un *dealer* en la calle y le pide un gramo de coca, el *dealer* le pregunta qué quiere y Oscar le dice que un amigo suyo le dijo que podía ir con él para tener cosas para fiestear, el *dealer* le pregunta quién es su amigo y él responde que Gaspar, haciendo alusión al director de la película.

El entorno de Oscar en una fiesta es representado a continuación como una fiesta de música electrónica en donde va desde darle cocaína a mujeres y tener sexo con ellas a traficar drogas; se hacen transacciones en antros inclusive con el director de la película.

Después Oscar le informa a Linda que ha encontrado un apartamento, que tiene trabajo y que consiguió el dinero para su boleto de avión a Tokio, cuando Linda le cuestiona cómo consiguió el dinero el remite a su nuevo trabajo, que en realidad es comerciar con drogas duras. Luego Oscar tiene un encuentro con Victor quien le da dinero para comprar ácidos y *ecstasy* (MDMA) y DMT.

Alex habla del tipo de las drogas llamado Bruno, le advierte que es un sucio bastardo, que le gustan los chicos. También advierte a Oscar que no tome ningún trago o podría despertar dos días después con mierda en la boca, en esa ocasión los presentará, sin embargo, después lo tendrá que hacer Oscar, por lo que debe tener más cuidado. Le habla sobre su nuevo truco, ya que no se prende teniendo sexo, Oscar se pregunta si terminará saltando desde el edificio, en su departamento hay un tipo dormido y Bruno saca plantillas

de ácido de una caja de un DVD, Oscar pregunta por el DMT y Bruno le pregunta si conoce el GHB, que es una sustancia que provoca la pérdida de la memoria, usada comúnmente en bebidas para realizar violaciones.

Mientras bajan por una escalera similar a la de la primera secuencia en exteriores Alex le cuenta del uso de DMT. Dice que el DMT solo dura 6 minutos, sin embargo, crea una ilusión de suspender el tiempo por lo que parece una eternidad. El DMT es el mismo químico que el cerebro humano libera cuando llega su muerte, o lo que análogamente, según Alex, la muerte sería la experiencia ulterior del viaje. Prueban una dosis de LSD y teniendo cuidado de no ser descubiertos Alex le cuenta de los túneles que conectan a enormes alcantarillas donde se ocultan algunos vagabundos en las noches.

Mientras Oscar está pensando en que la maqueta de un edificio podría ser el escenario para una orgía masiva con sus amigos si no tuviera paredes, Alex le llama a Oscar para darle el *Bardo Thodol*. Se aprecia a Alex terminar una pintura y le explica brevemente que el libro dice cómo es que el espíritu sale del cuerpo después de morir. Le cuenta la ocasión en la que logró tener una experiencia fuera de su cuerpo a partir de la meditación y el control de la respiración. Mientras Oscar escucha un mensaje Alex cuenta que pudo verse a sí mismo, pero no podía regresar a su cuerpo, describe su miedo y cómo se observaba a sí mismo desde la perspectiva objetiva mostrada con anterioridad, menciona que es muy loco, sin embargo, algo muy agradable.

El mensaje de Linda es replicado y le recuerda a Oscar que llegará al aeropuerto, se abrazan y ella le besa el cuello repetidas veces, se suben a una montaña rusa, mientras vemos a los hermanos divertirse en una bajada se hace una transición al impacto traumático del tráiler y el accidente en el que murieron sus padres, el rostro desfigurado de la madre y el cuerpo del padre, los gritos de Linda, quien aparece semidesnuda recostada en una cama.

Después, se encuentra recostada de niña mientras Oscar la observa. Las cenizas de sus padres son colocadas en su respectivo lugar en un panteón. Su abuela les explica que serán cuidados por alguien más cuando los abuelos mueran, sin embargo, Linda es separada y se observa de nuevo el recuerdo en el que se la llevan a la fuerza.

Oscar le cuenta a Linda que soñó de nuevo con el accidente, ella le dice que no importa, que quiere que sean una familia desde ese momento, mientras lava los trastes y le ofrece más comida.

Oscar le da un boleto y la lleva a un club, le da una píldora de *ecstasy* y Alex le dice que le va a encantar, más tarde un tipo se acerca a darle una tarjeta mientras ella está bailando y Alex le advierte que debe cuidarla, ella se va con el sujeto desconocido y Oscar le propone un trato a Victor: poner el dinero para píldoras de *ecstasy*. Oscar tomará el riesgo de conseguirlas y venderlas y se repartirán las ganancias 50 y 50 por ciento, Victor acepta y salen del club.

Linda sale muy ebria y Oscar la ayuda a incorporarse después de esperarla, ella le recuerda que al día siguiente es el aniversario de la muerte de sus padres y entran al palacio de los cristales, en donde Linda dice que se siente como el cielo.

Oscar le promete que nunca la dejará y le dice que son inmortales, dialécticamente le pregunta si cree en la reencarnación luego de una lectura del *Bardo Thodol*, Linda se ríe y menciona que no tiene una edad mental de cinco años mientras abraza a su oso de peluche que conserva desde esa edad. Ella le pregunta a su hermano si no quiere tener un trabajo de verdad, a lo que él responde que no, pues todos los que tienen un trabajo son solo esclavos, sin embargo, hay una cosa importante para él, que es tener una meta, le pregunta a su hermana cuál es su meta y ella menciona tener un enamoramiento, en su balcón le pregunta

qué quería el tipo en el club, ella le cuenta que le ofreció un trabajo, Oscar pregunta: ¿Haciendo qué?

A continuación, hay una escena de ella bailando, Oscar le habla a Mario y le advierte que no toque a su hermana, él le responde que no sea un mal hermano.

En casa de Bruno compra 50 píldoras para su negocio y Bruno le dice que no quiere conocer a su amigo. En el camerino con Linda le ofrece una pastilla a una bailarina, Mario llega y amenaza a Oscar con matarlo si lo ve vendiéndole droga a 'sus chicas' lo saca del club y Oscar regresa a su casa guardando la mercancía. Mientras huele la ropa interior de su hermana tiene un recuerdo en el que le comenta a su hermana que sus papás dijeron que los llevarían a Japón algún día.

Duerme y al despertar su hermana no está, Oscar confronta a Linda por no llegar y no avisarle, diciendo que la próxima vez le puede avisar si se va a acostar con un mamador, ella responde que no estuvo con Mario y le pregunta si está celoso. En el lugar de los cristales mientras Oscar bebe con Victor, Alex intenta convencer a Linda de tener sexo con él.

Oscar se encuentra con Bruno y le ofrece MDMA y le confirma que tiene el DMT que quería, le enseña a fumarlo y le ofrece ayudarlo cuando quiera que le sostenga la pipa.

Luego Oscar fuma en su cuarto, visita a la mamá de Victor y él observa a Oscar acariciando el cabello de su mamá. Victor lo confronta en el departamento de Oscar y le pregunta si ha tenido sexo con su madre, Oscar lo admite y Victor lo golpea con una botella de cerveza en la cabeza, le avienta sus pastillas.

Oscar sale a buscarlo y ve a la policía revisando a un sujeto en la calle, regresa y le pide que le llame. La madre de Victor llama a Oscar y le dice que su hijo no llegó a casa, Oscar le dice que no sabe dónde está.

Posteriormente la escena del atardecer en el bosque donde menciona el pacto que hizo con Linda se repite, Oscar le cuenta que se peleó con Victor en la misma toma que le contó que había soñado con el accidente de sus padres, se mete una píldora y Linda preocupada le pregunta si está enfermo.

Esta repetición de planos recurrentes es una señal de monotonía, la toma del principio se repite desde la perspectiva detrás de Oscar a diferencia de la primera, como si hubiera un reinicio. Fuma, recibe la llamada y toma las píldoras; los sucesos transcurren de manera similar con algunas variaciones, pues Alex habla del libro, cuando en la primera vez lo había hecho Oscar.

Entra al VOID, se ve morir y de nuevo mira su cuerpo en el piso del baño, por medio de una animación atraviesa un túnel con textura como de garganta, sale por la cañería a la que da el escusado en el que cayó y ve a los forenses lavar el baño.

Luego se transporta a la morgue donde Mario acompaña a Linda para reconocer el cadáver de Oscar, la toma cenital recorre la ciudad y ahora entra por el orificio de la bala en el pecho de Oscar, que emerge de una estructura de un juego de niños en forma de tronco.

A un lado en un tocón Linda toma una siesta y la visión objetiva se acerca a su cabeza temblorosa, de nuevo cruza la ciudad y se detiene en su proceso de incineración. Observa su cuerpo ser metido a un horno y se introduce en el reflejo de la luz dentro de la urna en la que insertarán sus cenizas.

La perspectiva omnisciente sale de las cenizas de sus reservas de droga quemadas por Linda, quien narra eso por teléfono y acusa a la policía porque primero dijeron que cuando asesinaron a su hermano tenía un arma y ahora no tomarán la autopsia, no puede creer que sea real lo que le ocurre.

La perspectiva cruza la ciudad otra vez y una chica comenta que están buscando a Alex en su departamento, la visión viaja de nuevo y se detiene en un interrogatorio a Victor, le preguntan dónde está Alex y lo amenazan de ir a la cárcel si no colabora con ellos, pues están en busca del proveedor principal de drogas.

La visión de nuevo entra en el reflejo de luz que hay en el cenicero frente a Victor, sale de las llamas de una fogata con la que se mantiene caliente Alex en el alcantarillado que antes había mencionado.

En el club de Mario la policía intenta conseguir información diciendo que un amigo de Oscar atacó a un oficial, por lo que les piden que colaboren. La visión recorre de nuevo la ciudad y Linda se realiza una prueba de embarazo pidiendo ayuda porque está en japonés, ella supone que es positiva, y lo es.

La perspectiva ahora entra en la lámpara del cuarto del departamento, sale en alguna lámpara del club y observa a Linda bailar. Mario está hablando en la barra con Bruno y le pide cocaína, pero Bruno le explica que se tuvo que deshacer de todo, pues no estaba seguro de que Oscar no le dijo su nombre a Victor.

La visión hace otro recorrido a la casa de Victor donde están peleando él y su mamá. Discuten y Victor llama a su mamá una perra por acostarse con su mejor amigo, el padre la defiende y golpea a su hijo corriéndolo de la casa, la madre se queda llorando.

La visión ahora entra por una hornilla de la estufa en su cocina que está encendida, este túnel lleva a una textura más compleja y llena de vida, ahora surge del ombligo de Linda quien se realiza un aborto.

La vista recorre la ciudad al camerino de las bailarinas en el club de Mario donde él conversa con una de sus bailarinas. Ella le dice que solo lo está usando, él comenta que le

gusta y que ella piensa en tener un bebé con él, intenta besar a la bailarina y ella lo rechaza, se va, igual que la visión.

Linda se encuentra postrada en una cama de hospital, la visión sigue su camino y se concentra en los residuos del aborto de Linda, un pequeño feto ensangrentado en una charola quirúrgica, donde se sumerge ahora la visión.

Surge del volcán de una maqueta con trenes donde las vías rodean a Linda, la vista objetiva parece más caótica y vuelve a recorrer la ciudad para encontrar a Alex con la misma camisa que llevaba el día que mataron a Oscar. Está hablando en un teléfono público explicando que no está bien, que necesita dinero. Pide un favor para que hablen con su *roomate* ya que él sabe dónde lo tiene, también pide una chamarra, pues se está congelando. Pide que no lo llamen porque la policía interviene los teléfonos, él dará la ubicación después del lugar de la cita.

La visión ahora se sumerge en la luz a un lado del teléfono, las transiciones ahora son más duraderas y de colores más intensos, surge la visión de una pintura de Alex y sigue a su *roomie*.

Linda está acostada en el departamento de Alex contándole a una mujer que Mario solo es bueno para tener sexo, sintiendo que debió escuchar a su hermano y debió estar con Alex, pues realmente le gusta. La mujer le cuenta que los contactó a ella y al *roomie* de él, ella pregunta qué dijo y solo le pueden decir que está bien.

La perspectiva regresa con Alex, quien busca comida en la basura y come de las sobras de unos huesos de pollo, de nuevo vuelve al departamento y Linda es desvestida por la mujer mientras el *roomie* de Alex hace bailar un par de lámparas, las dos se desvisten y se besan mientras la cámara vuelve a introducirse, ahora en el edificio con el que Oscar fantaseaba tener una orgía, que a su vez es una maqueta del *roomie* de Alex.

La visión de la luz ahora surge de un carrusel, Linda le pregunta a Mario por qué la lleva ahí, él le responde que el gerente no está contento con su baile y no pueden mantenerla. Ella no sabe qué hacer, Mario le ofrece hacerse cargo de ella a pesar de no ser su papi, ella le cuenta que ya habría cometido suicidio si no estuviera teniendo la sensación de que Oscar se encuentra en algún lugar a su alrededor, deseando que pudiera regresar a la vida. Mario entonces le responde que deje de hacerse daño, que sabe que es difícil admitirlo, pero muerto es muerto.

La visión se introduce en la cabeza de Linda y ahora está en la perspectiva subjetiva de nuevo, aparentemente en la morgue, pues observa cadáveres a su alrededor, policías y una sala peculiar.

El cuerpo es levantado y reanimado, se encuentra con Linda y el *roomie* de Alex. Algún médico le pide a Linda que le avise si recupera el habla, ella no lo voltea a ver, se sube al auto de Mario y Linda menciona que esa cosa no es su hermano, obviamente no es como era, sino que es repugnante, Mario le pregunta a dónde van a ir y Linda piensa que no hay manera de que ella esté con él. Oscar le toca el hombro a su hermana y ella grita diciéndole que no la toque, Mario se voltea y comienza a golpearlo en el rostro, el amigo de Alex lo detiene y Linda llorando pide irse de ahí.

A continuación, Victor lo despierta y se encuentra en el estudio de Alex, se mira al espejo y encuentra a Alex en las alcantarillas, con una fogata escribiendo con carbón en una pared "quiero vivir". Alex le pregunta: te quemaron ¿No? Haciendo referencia a su incineración, lo anima a pensarlo, le dice que si es afortunado podría encontrar sus cenizas, lo anima a cerrar los ojos para pensar.

Luego la visión surge de la urna en que se encuentran sus cenizas, con *El Libro tibetano de los muertos*. Linda despierta y le cuenta a Mario que tuvo un sueño en el que su hermano

resucitaba de la morgue y menciona que encuentra perturbador guardar sus restos en una caja. Mario le pregunta qué va a hacer si es su maldito hermano, ella piensa que esos restos no son su hermano y Mario la incita a hacer lo que quiera, Linda toma la urna y le dice adiós mientras besa la tapa, luego tira las cenizas al lavabo.

La perspectiva viaja por la tubería y se observan las imágenes que aparecieron por primera vez en la alucinación de DMT. La perspectiva aparece desde una alcantarilla y mientras erra por un panteón encuentra a Alex, tosiendo y calentándose con sus manos. Su *roomie* le da una chaqueta y le pregunta si está bien, Alex le pide un cigarrillo, se lo enciende y Alex le pide dinero, su amigo le responde que se lo enviará con Linda, pues ella quiere verlo, le pregunta si sigue con Mario y él le responde que sí.

La perspectiva cruza la ciudad y ahora se detiene en la cocina del departamento de Oscar. Suena el timbre y Linda sale para encontrarse a Victor, le pregunta qué quiere, él le dice que quiere pedir perdón, Linda lo cuestiona por su acción, ella le aconseja que sea útil y se mate a sí mismo, se lo repite y él le responde que no lo dice en serio. Intenta explicar que su culpa es parcial y Linda le repite que se mate, él le dice que no entiende y Linda continúa insultándolo, Victor explica que Oscar comenzó a vender drogas porque ella estaba con gente mala, ella le cuestiona que le eche la culpa y comienza a gritarle que lo odia y que se joda, le dice que se vaya de su casa, ella sigue gritando, deseando morir. Menciona que todo es culpa de su hermano y sus estúpidos amigos, comienza a romper cosas y Mario la calma, ella continúa gritando que no quiere estar ahí con esa genta malvada, quiere estar sola y empuja a Mario, le pide que se vaya y reitera que quiere morir.

La visión recorre las calles de nuevo atravesando edificios yendo de un extremo al otro de la ciudad y llega a la altura de un avión en donde se observa a los padres de Oscar

sentados, a la mamá de Oscar amamantándolo y pidiéndole que se calme mientras el bebé llora.

Después regresa al plano terrenal y centra su mirada en un taxi. Alex saluda y se sube con Linda, quien le pregunta cómo está, él responde que ha estado mejor, igual ella. Linda lo besa y Alex le dice que lamenta lo de su hermano, mientras Linda lo abraza y le grita al chofer que tenga cuidado.

De nuevo aparece el sonido del claxon del choque en el que murieron los padres de Linda y se observan los gritos de Linda siendo niña, la visión se incrusta en la cabeza de Oscar de niño, vuelve a hacerlo después de escuchar llorar a Linda y ahora viaja por un túnel y se mantiene viajando por las calles de noche.

A continuación, el taxi se detiene en el hotel LOVE, que había sido presentado antes como una maqueta, se oyen gemidos y se observa a una pareja de desconocidos iluminados por una luz roja, la visión recorre los pasillos y observa a varias parejas teniendo relaciones sexuales. Una de ellas mantiene un resplandor en el vientre femenino de un color anaranjado.

En el hotel se puede ver a Bruno fumar de una pipa mientras una pareja tiene sexo al lado de él. La visión se mantiene dando vueltas y observa también al amigo de Alex teniendo sexo con su amiga. En un elevador Victor le realiza una felación a lo que aparenta ser un policía, también está la madre de Victor con un extraño en el que la visión se introduce para verla en primera persona.

Luego la visión se aleja y ahora las calles y todas las luces del exterior son de color neón, como la maqueta del amigo de Alex. Da vueltas mientras se eleva y se reintroduce en el hotel, ahora son Alex y Linda los que tienen un encuentro sexual, la visión se mete en la

cabeza de Alex, quien ahora ve a la madre de Oscar, voltea hacia la puerta y ve a Oscar de niño mirándolo, al voltear es Linda quien está en la cama.

Una luz estroboscópica anaranjada llena la pantalla y se puede ver una escena desenfocada de una pareja sobre la cama abrazando a un bebé, también a una niña con su oso de peluche y un atardecer. El destello continua y Alex sigue con Linda, quien le dice que eyacule dentro de ella.

La perspectiva se adentra en su vientre y se observa un pene eyacular, la visión continua el viaje del semen y con la luz anaranjada se ven millones de espermias intentando penetrar en un óvulo.

Una pausa antecede la iluminación con unos gritos y un gran desenfoco que hace que sean indistinguibles los rostros, pero se aprecia el cuerpo de una mujer sobre una cama, así como su rostro sonriendo.

Esto da más índices para interpretarlo de una manera abierta, la mirada se centra en un seno, se observa cómo cortan el cordón umbilical y llevan al bebé a una camilla. La pantalla se queda en blanco y con letras negras se completa la oración presentada en el comienzo de la película con la palabra ENTER, cerrándola con THE VOID en letras negras.

Perspectiva y consciencia

Para la investigadora y narratóloga Monika Fludernik la narrativa es sinónima al hecho experiencial como cualidad que deviene de la experiencia. Esta cualidad otorga un enfoque o consciencia en el agente que experimenta y en la misma experiencia por medio de la narración o narrativa, la cuales son distintas (Fludernik, 2006).

Análogamente a lo anterior se puede percibir en *Enter the Void* a una persona observando de la misma manera que en el filme de Samuel Becket: *Filme*.

Enter the Void se separa en dos momentos cruciales: primero cuando se presenta la subjetividad desde el personaje principal mientras aún está vivo y después cuando se muestra la parte más objetiva, que es cuando Oscar está muerto. A lo largo del filme se muestran muchas características desde la perspectiva del personaje, lo que da la impresión de ver a alguien mientras percibe a modo de una metanarrativa o *mise en abisme*.

Lo anterior produce varias cuestiones sobre la caracterización y forma en que se presenta la narración del argumento por medio del personaje principal, sin embargo, resulta intrascendente si se toma en cuenta esta perspectiva como un personaje o como un narrador. La subjetividad puede ser creada de diversas maneras y técnicas de las cuales se vale la cinematografía para realizarlas en escena.

Gaspar Noé planeó realizar un personaje que representara su percepción por medio de la cámara. Al momento de ver el proceso en que los personajes perciben se requiere de mayor información para construir la percepción del personaje.

En *La dirección del ojo* de Vivian Sobchack se pone en cuestión la experiencia de vivir en el mundo, la cual es llevada a cabo al estar atado a la percepción y experiencia. Respecto a ser visto en el filme este planteamiento distingue entre cuerpo vivo y cuerpo filmico, de

manera que, para un espectador, desde la experiencia, ver un filme narrativo es ver a un cuerpo filmico percibir un mundo ficticio.

El cuerpo vivo se refiere a aquel que es capaz de experimentar, ya sea a través de los sentidos, la percepción o la imaginación, así mismo tiene la capacidad de proyectar y catalizar la habilidad de percibir a alguien que a su vez percibe, desde su lugar como espectador.

En el filme en cuestión se logra llevar esta teoría a un nivel ulterior, por lo que el cuerpo filmico se complementa con el cuerpo vivo por medio del personaje principal: Oscar.

El efecto de mirar a través de los ojos de alguien más ya se ha logrado pero la experimentación en el filme no había sido tan exagerada como en *Enter the Void*. Por ejemplo, en el caso de Hitchcock este efecto se aprecia como un recurso de la continuidad narrativa dentro del lenguaje filmico en una época ilustre del cine; en el caso de Samuel Becket es de una manera más experimental, pues lleva la noción del observador a un tercer nivel, como testigo y personaje de la trama principal de su único guion cinematográfico.

Hitchcock presenta las tomas de POV con dos propósitos, el primero tiene que ver directamente con la historia, ya que la perspectiva de primera persona ayuda a atraer a la audiencia a identificarse con los personajes, una característica de la cercanía, que logra un nivel primario de inmersión. La segunda razón es más completa, pues tiene que ver con la naturaleza del cine en sí.

Esta esencia es la calidad voyeurística que casi cualquier filme posee, pues cuando se mira un filme se observa una porción de la 'vida' de otros, sin ser detectados por estos. Sensación que se produce en el filme *Rear Window* (1954) donde el protagonista observa las vidas privadas de las personas de su vecindario, despreocupado. De modo que

Hitchcock evoca esta sensación de goce que provoca al espectador no permanecer lejos de la pantalla como el personaje que no puede alejarse de su ventana por mucho tiempo.

En *Narratives across media* de la crítica y académica literaria Marie Lauren Ryan hace consciente la necesidad de recobrar las narrativas que se hacen todos los días desde la vida comunicativa hasta los alcances más especializados. Un ejemplo de esto es la lingüística de modo pragmática, es decir, la manera en que se encuentra la tecnología con respecto a la relación que tiene en el día a día de una persona que usa la computadora para relatar una historia a modo de blog, videoblog, correo electrónico y demás expresiones virtuales. Así como narrativas de videojuegos y los sistemas de narración que conllevan un proceso de creación a este nivel pragmático.

En el siguiente nivel, el metafórico, la atención se centra en la aproximación a las narrativas a partir de la búsqueda de inspiración para diseñar y promocionar aplicaciones de computadora que no tienen como propósito en sí contar historias.

La palabra narrar, que también hace una referencia a recontar cosas, proviene del latín *narrare* que en inglés se traduce como 'to recount'. Asimismo, es importante tomar en cuenta la distinción entre 'narrativa' y 'narración', conceptos que, al igual que en el inglés, se diferencian 'narrative' de 'storytelling' utilizados por Ryan; en español esta etimología hace referencia al acto de 'hacer conocer'.

Además de esta distinción, Mary Lauren Ryan también habla de la diferencia entre 'narrativa diegética' y 'mimética', clave para desarrollar una descripción de la capacidad del filme para mostrar experiencias; en el caso de los actos verbales estas experiencias son recursadas, es decir, remiten lingüísticamente a una experiencia.

Las técnicas y cualidades intrínsecas del medio físico permiten maneras únicas de narración que pasan desde los objetivos de un espectro íntimo hasta la objetivación de la

experiencia que deviene de la muerte y atraviesa hermenéuticamente en una interpretación occidental, en este caso, del *Libro tibetano de los muertos*.

Cuando se presenta a alguien percibiendo estamos observando al personaje o al narrador. La subjetividad se puede crear a partir de varias técnicas fílmicas, por ejemplo, la edición y la puesta en escena que funciona como caracterización. Este efecto de subjetividad logra configurar el sistema de inmersión más allá del aparato audiovisual, pues muestra una representación profunda de la perspectiva personal del protagonista, sin un filtro más que el de la pantalla que divide a Oscar y al espectador.

En primera instancia Gaspar Noé intenta crear un personaje representado a través de su percepción personal. Al ver el proceso de personajes percibiendo se requieren pistas que vayan develando al personaje mismo, por ejemplo, el letrero de *The Void*. Para entender el filme desde la teoría mencionada es necesario distinguir entre el concepto del ‘cuerpo del filme’ y ‘cuerpo vivo’; en este sentido el primero es el más explorado por Noé.

Ver una narrativa fílmica es observar el cuerpo fílmico y percibir un mundo ficcional; el cuerpo vivo se refiere al cuerpo experiencial que siente, recibe, imagina y traduce lo que se experimenta por medio de la representación visual. El cuerpo también experimenta y tiene la habilidad de proyectar y percibir a alguien percibiendo, o, mejor dicho la percepción de alguien que percibe.

Otro concepto importante es la objetivación, que refiere a la consciencia que se desconoce y comienza su propio viaje. Aunque la cámara aún representa la subjetividad de la percepción de Oscar, se vuelve más subjetiva mientras viaja por todas las experiencias de vida del personaje y sabe dónde ocurre la acción en el mundo diegético dentro del encuadre para, posteriormente, presentar la consciencia en su forma más pura como un mecanismo perceptual.

La película *Enter the Void* va en contra de varias ideas que el director y creador Dziga Vértov escribió respecto al cine objetivo. Sin embargo, la idea de la cámara objetiva que plantea en su película *Kino Glaz* (1924) como herramienta para lograr la representación objetiva de la verdad es también lograda por Noé en *ETV*.

La cámara se mueve atraída a la acción como si hubiera pasado algo importante después de la muerte de Oscar. Así es como representa la consciencia pura en la cámara de su filme, la cual se vuelve más objetiva por el movimiento orientado hacia la acción.

En este sentido es posible decir que la metáfora de los cristales de tiempo a la que recurre consecuentemente Deleuze es, intrínsecamente, una serie de dicotomías, las cuales se desglosan a continuación con ejemplos de *Enter the Void*.

Según la tesis que formula Deleuze los cristales de tiempo son una forma de entender la memoria y el recuerdo, por lo tanto, hay una contraposición entre lo límpido y lo opaco, es decir, lo actual y lo virtual. Esto deviene en una forma de entender las imágenes que son expuestas como presente y se contraponen con el pasado, lo mismo que la relación entre lo límpido y lo opaco, de igual manera, el presente se contrapondría con el futuro, ya que el presente se convertirá en pasado posteriormente y el futuro será presente desde la perspectiva de la memoria o el recuerdo.

En este sentido la cinematografía de Noé revela esta dualidad en sus tramas recurriendo a una narración en sentido cronológico inverso, que se guía más por los sucesos que revelan información en lugar de una narración ajustada al sentido convencional.

En este caso se supone que la memoria y el recuerdo no solo son un lugar en el tiempo narrativo, sino también en el espacio cinematográfico al tomar en cuenta que las imágenes, recuerdos o imágenes sueño provienen de un relato.

De tal modo, en la intervención del plano objetivo se observan diferentes secuencias en las que el espectador es instado a observar recuerdos que evocan la vida pasada del protagonista, por ejemplo, instantes de su infancia a los que vuelve con la función de armar un rompecabezas que cuenta sucesos pasados y revela razones por las que Oscar y Linda están juntos en el momento en que se asiste al inicio de la película, a media res.

El texto no solo sugiere una manera de abordar los temas de temporalidad en la narrativa del filme, sino que también problematiza la puesta en escena con la finalidad de encontrar los recovecos que aportan sentido a la narración para completarla y ponerla en perspectiva; así como para poder observar su trasfondo semántico, que a su vez se instaura en una tradición simbólica, en este caso la de la historia del cine occidental.

Las anotaciones del filósofo francés Gilles Deleuze sobre la obra cinematográfica del director Krzysztof Zanussi demuestran ‘la estructura de cristal’ que es la metáfora de la película homónima para describir a esta como los dos lados de la misma moneda, es decir dos caras de lo mismo.

La idea de que el cine es un reflejo de la realidad se ejemplifica con una imagen propia de la creación de Zanussi, la del navío, que alegóricamente presenta un desdoblamiento de un buque, por una parte, debajo del agua y por otra en la superficie, reflejando así, el sincretismo que configura la imagen-tiempo producida tanto en la puesta en escena como en la pantalla.

Respecto al espacio y tiempo la principal dimensión en que se realiza un plano es en el tiempo, por la duración. De igual manera el espacio toma importancia, pues los movimientos de la cámara solo transcurren en un espacio determinado dentro del cuadro visible.

Conclusiones

Después de presentar las preguntas, la metodología de la presente investigación, así como las perspectivas que componen el aparato crítico y describir el proceso en el cual se gestó la película del director Gaspar Noé, cabe mencionar que el hecho cinematográfico que atañe a esta investigación es en parte un problema de representación y en parte un análisis semiótico.

Primeramente se demuestra cómo la película construye un proceso de significación a partir de elementos visuales, así como la narración que acompaña el desarrollo de la trama cinematográfica; también se describen y analizan cómo los elementos que conforman el imaginario cultural en el que se instaura *Enter the Void* describen perspectivas que se centran en la representación de experiencias personales como el consumo de sustancias psicoactivas o la interpretación de lo que sucede después de la muerte humana.

Del mismo modo se explora la forma en que la película presenta por medio de la combinación de perspectivas visuales una experiencia inmersiva que produce un afecto en los espectadores, de modo que genera un diálogo con el público para crear un proceso semiótico que se completa con la colaboración de quien experimenta la obra cinematográfica.

Es así como esta investigación describe cómo se crea un discurso visual que se complementa con los elementos propios del cine para llevar un fenómeno audiovisual, por medio de una perspectiva personal, a un plano más inmersivo a través de la ejecución y dirección de una narrativa que intenta esclarecer una de las grandes incógnitas de la consciencia humana, la muerte, que en el contexto del budismo se concibe como parte de

un ciclo que es muy complicado detener, así como un camino hacia la reivindicación o la liberación en un estado ulterior de pureza.

Otro aspecto por describir es la extensa obra de Gilles Deleuze y su noción de la "imagen del pensamiento" que delimita el campo de posibilidades hacia el pensamiento, pues hace visible y enunciable aquello por lo que el pensamiento es afectado en un momento dado. Para Deleuze había predominado la idea de lo verdadero como un dogma desde la época de Platón, la verdad era una idea invariable a la que está dirigida el pensamiento, sin embargo, se encuentra fuera de este. (Gómez, 2011)

Así mismo, postula la necesidad de una nueva imagen del pensamiento, alejada de la repetición como el eterno retorno, entendida como inmanencia o juego de potencias que activan el pensamiento, planteada como un proceso creativo y no de reproducción.

Deleuze plantea destruir los dos pilares de la semiótica del cine que eran Saussure y Lacan. De este modo realiza un desapego por la idea lacaniana de que el deseo cinematográfico se desarrolla en torno a la falta o carencia que surge del vacío entre un significante imaginario y su significado, así como también desarrolla una "oposición a la semiología saussureana porque vacía al cine de su sustancia vital", para Deleuze el movimiento, apoyándose en la Teoría de los signos de Peirce. (Gómez, 2011)

Al modificar la idea de Metz de que el cine es un lenguaje, pero no un sistema lingüístico Deleuze plantea que "la lengua solo existe como reacción frente a una materia no lingüística que ella transforma" (Deleuze, 1986). Esta materia "enunciable" contiene elementos kinésicos, intensivos, afectivos y rítmicos siendo "una masa plástica previa al lenguaje, una materia asignificante y asintáctica, una materia que no esté lingüísticamente formada, aunque no sea amorfa y esté formada semiótica, estética y pragmáticamente" (Deleuze, 1986). (Gómez, 2011)

Por esto los fines del cine serían el auto movimiento y la auto temporalización, pues el cine puede revelar algo sobre el espacio y algo sobre el tiempo que no pueden revelar otras artes. Si la imagen se hace sintagma y se reduce a enunciado se queda afuera su carácter constitutivo, que es el movimiento. Por lo tanto, la narración deriva del espacio y del tiempo que son la esencia del cine. La narración de este modo se fundamentaría en la imagen, ya que dependería de ella, pues el cine quedaría liberado del texto que lo hace 'inalcanzable' para expresarse en signos ópticos y sonoros puros. (Gómez, 2011)

Si en el cine las imágenes son signos productores de ideas y la percepción se encarga de sustraer a la imagen lo que no le interesa al espectador, el cine tendría la capacidad de restituir aquello que le falta, pudiendo lograr una equivalencia entre lo que percibimos y la imagen misma. Para Deleuze el cine tendría la capacidad de acercarnos a una mirada para-humana, siendo capaz de liberar el movimiento entendido como encuentro entre percepción y materia, ya que participa de imágenes materiales inmanentes, previas a la representación subjetiva, aunque se detenga en percepción.

Deleuze llega a estas conclusiones a partir de una clasificación de las imágenes, una taxonomía brevemente explicada con anterioridad en la cual defiende que al cine se le deben aplicar conceptos propios, pues "piensa por sí mismo" más allá de la imagen, es decir, que no representa nada porque el cine es movimiento y tiempo mismo en un solo plano de inmanencia, ya que la imagen no es una copia, sino el elemento que define algo exterior donde se desenvuelve el pensamiento. (Gómez, 2011)

En este sentido es la filosofía la que debe construir el plano de la inmanencia al esbozar nuevas regiones que pueblen los conceptos y lo cinematográfico. De esta manera, se constituye la imagen del pensamiento como superposición de imágenes en un tiempo estratigráfico. Por esta razón es importante retomar la *imagen-pensamiento*, ya que el cine

puede estimular las capacidades críticas y creativas, así como mostrar el funcionamiento del pensamiento en sus propios límites. Ese es el valor que le atribuye Deleuze al cine, encuentra en él una reproducción del propio pensamiento.

Por su parte la película de Gaspar Noé envuelve con todas sus capacidades al espectador por medio del dispositivo cinematográfica, otorgándole un peso semántico primario a la experiencia personal, logrando sumergir al público en un uso, tal vez excéntrico, pero bien logrado, de la perspectiva de primera persona.

Así mismo esta importancia semántica se reproduce a un nivel más robusto cuando se le permite al espectador rellenar los espacios vacíos de los símbolos, así como la conclusión de la historia al permitirle tomar parte en la trama y su desenlace sin dejar fuera las causas y la narrativa que hacen referencia a la dicotomía entre la repetición y la creación de nuevos sentidos por medio del cine y también, produciendo una reflexión sobre la poética del cine y su realización.

El presente análisis muestra cómo Gaspar Noe ha conseguido nuevos niveles de mimesis relacionados con la percepción y utilizando la narración audiovisual como medio para evocar una forma de narrativa que se centra en el efecto de inmersión, no solo en las instancias del tiempo presente, sino también en aquellas en que se muestran recuerdos. Por lo que la composición y el enfoque que retratan el trabajo, tanto de Gaspar Noé como de Benoît Debie, conforman una manera específica de hacer cine en la que se construye un método para corporeizar la perspectiva de POV utilizando técnicas antes vistas y al mismo tiempo innovando en la forma de narración.

Al respecto de las tomas en que se recurre a un cambio de perspectiva, en las que se observa la silueta del protagonista recordando, como un marcador de tercera persona,

también se logran establecer estrategias específicas en la narrativa que permiten presentar el espacio que se crea a partir de la imaginación de Oscar, lo que representa la construcción espacial de la memoria, pues se presentan estas variantes en un estado de conmoción mientras el personaje intenta aferrarse a sus memorias. De manera que también se llega a conformar un método relevante en la construcción y representación de la reproducción de la memoria en el cine por medio de la narrativa audiovisual.

Bibliografía

Aumont, Jacques y M. Marie (1990). Análisis del filme, Barcelona, Paidós.

Aumont, Jacques y M. Marie (1996). Estética del filme, Barcelona, Paidós.

Aumont, Jacques y M. Marie (2006). Diccionario teórico y crítico del cine, Buenos Aires, La Marca

Battle, Diego (2012). Un cuento japonés. Recuperado de: <http://www.otroscines.com/~otroscinesweb/nota?idnota=6207> consultado el 18 de diciembre de 2018.

Barthes, Roland (1965). Elementos de la semiología. Madrid: Alberto Corazón.

Barthes, Roland (1970). Introducción al análisis estructural del relato. Ciudad de México: Editorial tiempo contemporáneo.

Barthes, Roland (1985). La aventura semiológica. Madrid: Paidós.

Barthes, Roland (1957). Mitologías. Ciudad de México: Siglo XXI.

Barthes, Roland (1970) S/z. Madrid: Siglo XXI. pp. 76-77.

Bazin, André (1990). “Una analogía de la interpretación” en ¿Qué es el cine? Madrid: Ediciones Rialp.

Brincken, Jörg von (2016). “Phantom-Drug-Death Ride. The Psycho-sensory Dynamic of Immersion in Gaspar Noé’s *Enter the Void*”. In: Liptay, Fabienne; Dogramaci, Burcu (Hrsg.): Immersion in the visual arts and media. Studies in intermediality, Bd. 9. Leiden; Boston: Brill Rodopi. S. 111-135.

Cervantes, Abel (2015) Roland Barthes y el cine, *Icónica*. [Fecha de consulta: 2021-11-18] Disponible en <http://revistaiconica.com/roland-barthes-y-el-cine/>

Cruzco, Deris (2020). “Muerte, cine y representaciones semióticas en el filme *Mar Adentro*” (2004) de Alejandro Amenábar. Disponible en <https://www.redalyc.org/journal/1990/199064447006/html/> consultado el 18 de noviembre de 2021.

Deleuze, Gilles (1972) “El Anti-Edipo: Capitalismo y Esquizofrenia.”. Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles (1983) “La imagen-movimiento” en *Estudios sobre cine*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles (1986). “La imagen-tiempo” en *Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles [1986] (2000), ‘The brain is the screen: an interview with Gilles Deleuze’, in Gregory Flaxman, *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of the Cinema*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Diéguez, F (2008). Metz, La vocación empírica de la semiótica en laFuga. Recuperado de: <http://2016.lafuga.cl/metz/319> consultado el 15 de diciembre de 2018.

Eisenstein, Sergei (1986). “Una aproximación dialéctica a la forma del cine” en La forma del cine. Ciudad de México: Siglo XXI.

Eco, Umberto (1962). Obra abierta. Barcelona: Planeta.

Eco, Umberto (1981). Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo. Traducción de Ricardo Pochtar. Barcelona: Lumen.

Eco, Umberto (2016). De la estupidez a la locura. Buenos Aires: Lumen.

Elsaesser, Thomas and Malte Hagener (2010), Filme Theory: An Introduction Through the Senses, New York: Routledge.

Evans-Wentz, W. Y., ed. (1960), The Tibetan Book of the Dead (1957 1st (ebook translation) ed.), Oxford University Press. Disponible en: <http://www.holybooks.com/wp-content/uploads/The-Tibetan-Book-of-the-Dead.pdf>

Fabbri, Paolo (1998). El giro semiótico. Madrid: Gedisa editorial.

Fabbri, Paolo. (2013) La semiótica, los signos y su eficacia, según Paolo Fabbri, La Capital. Disponible en <https://www.lacapital.com.ar/senales/la-semiotica-los-signos-y-su-eficacia-segun-paolo-fabbri-n437786.html> consultado el 18 de noviembre de 2021.

Fludernick, Monika. *Towards a 'Natural' Narratology*. London, 2006.

Gómez, Marisa (2011). Imagen y Cuerpo en Gilles Deleuze. Disponible en <http://blog.pucp.edu.pe/blog/latravesiadelfantasma/2011/01/20/imagen-y-cuerpo-en-gilles-deleuze-marisa-gomez/> consultado el 18 de noviembre de 2021.

Hainge, Greg (2012). *To Have Done With the Perspective of the (Biological) Body: Gaspar Noe's Enter the Void, Somatic Filme Theory and the Biocinematic Imaginary*. Somatechnics 2.2: 305–324 Edinburgh University Press

Hansen, Mark B. (2006), *New Philosophy for New Media*, Cambridge, MA: MIT Press.

Harris, Brandon (2010). *The Trip*. Filmmaker (Los Angeles, CA: Independent Feature Project). Recuperado de: <http://filmmakermagazine.com/11207-the-trip-2/#.WibZ7LBrzIU> consultado el 30 de noviembre de 2018.

Leary, Timothy, et al (1964). *The psychedelic experience. A manual based on The Tibetan book of the death*. Recuperado de: <http://psychedelicfrontier.com/wp-content/uploads/2014/02/The-Psychedelic-Experience-A-Manual-Based-on-the-Tibetan-Book-of-the-Dead.pdf> consultado el 1 de diciembre de 2018.

Liberman, Alan Mark (2017) *Representation of consciousness in Gaspar Noe's Enter the Void*. University of Groningen

Metz, Cristian (2002). *Ensayos Sobre La Significación En El Cine Volumen 1: 1964-1968*. Barcelona: Paidós.

Metz, Cristian (2002). *Ensayos Sobre La Significación En El Cine Volumen 2: 1968-1972*. Barcelona: Paidós.

Metz, Cristian (1974). “El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico” en *Lenguajes*, 1(2). Buenos Aires: Nueva Visión.

Metz, Cristian (1972). “El cine: ¿lengua o lenguaje?” *La semiología*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo (pp. 141-186).

Nechvatal, Joseph (2011). *Immersion into Noise*. Ann Arbor, MI:Open Humanities Press.

Pasolini, Pier Paolo (2005). *Empirismo herético*. Córdoba: Editorial Brujas.

Película de culto. (2021, 3 de agosto). Wikipedia, La enciclopedia libre. Disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Pel%C3%ADcula_de_culto consultado el 18 de noviembre de 2021.

Schmerkin, Nicolas (2009). *Interview Gaspar Noe*. Wild Bunch. Recuperado de: <https://medias.unifrance.org/medias/112/164/42096/presse/soudain-le-vider-enter-the-void-dossier-de-presse-francais.pdf> consultado el 30 de noviembre de 2019.

Shavero, Steven (1993), *The Cinematic Body*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Sinnerbrink, Robert (2008), 'Time, affect and the brain: Deleuze's cinematic aesthetics', *Filme-Philosophy* 12:1, pp. 85–96.

Sito Alba, Manuel (1989) "Umberto Eco, de la semiótica a la novela". *Cuadernos hispanoamericanos* (472), pp. 97-98.

Sobchack, Vivian (1992). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: Princeton UP.

Sobchack, Vivian (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley/Los Angeles, CA: University of California Press.

Stephenson Hunter (2010) *Gaspar Noé's Big Trip*. Interview Magazine. Recuperado de: <https://www.interviewmagazine.com/film/gaspar-noe-enter-the-void> consultado el 30 de diciembre de 2020.

Strassman, R. *DMT: The spirit molecule*. (Park Street Press, 2001).

Waldby, Catherine (2000), *The Visible Human Project: Informatic Bodies and Posthuman Medicine*, New York and London: Routledge.

Wigon, Zachary (20 de septiembre de 2010). *Enter the Void*: Gaspar Noé. [tribecafilm.com](http://www.tribecafilm.com). Tribeca Enterprises. Archivado desde el original el 21 de marzo de 2011, recuperado de: http://www.tribecafilm.com/news-features/features/Enter_The_Void_Gaspar_Noe.html consultado el 30 de noviembre de 2018.

ZAK, Ja'bagh Kaghado (2011: online). "Gaspar Noé: Interview & Photos". *Unleash 2* (Autumn 2011). <http://unleashpdf.com/downloads/unleash02.pdf>

Zamora, Álvaro. (2016) *Enter the void*. Disponible en <https://lecturascinematograficas.blogspot.com/2016/01/enter-void.html> consultado el 18 de noviembre de 2021.