

Arlindo Machado

EL SUJETO EN LA PANTALLA

COMUNICACIÓN EDUCATIVA

Colección dirigida por
Roberto Aparici

En este nuevo siglo ya no es suficiente la escolarización básica para adquirir competencias sociales e interpretar la realidad. De hecho, niños y jóvenes pasan más tiempo en contacto con la televisión o los ordenadores que en la escuela, por lo que la incorporación a los planes de estudio de asignaturas que favorezcan la *alfabetización audiovisual* permitirá a los estudiantes desarrollar una lectura crítica del discurso de los medios masivos.

Esta colección tiene como objetivo analizar de qué manera el contexto audiovisual y tecnológico condicionará las formas de aprender y de enseñar a escala local e internacional y se ha de convertir en herramienta imprescindible para estudiantes, docentes, comunicadores, animadores socioculturales, organizaciones no gubernamentales y administraciones que deseen integrar o desarrollar aspectos vinculados con los medios de comunicación y las tecnologías digitales de la información en contextos educativos.

MARCO SILVA **Educación interactiva**
*Enseñanza y aprendizaje presencial
y on-line*

R. TREJO DELARBRE **Viviendo en el Aleph**
*La sociedad de la información y sus
laberintos*

F. SIERRA CABALLERO **Políticas de comunicación y
educación**

ROBERT FERGUSON **Los medios bajo sospecha**
*Ideología y poder en los medios
de comunicación*

ANTONIO PASQUALI **Comprender la comunicación**

BEGOÑA GROS SALVAT **Aprendizajes, conexiones y
artefactos**
*La producción colaborativa del co-
nocimiento*

JOAN FERRES PRATS **La educación como industria del
deseo**

EL SUJETO EN LA PANTALLA

*La aventura del espectador,
del deseo a la acción*

Arlindo Machado

gedisa
editorial

Obra publicada con el apoyo del Ministerio de Cultura de Brasil/Fundación
Biblioteca Nacional/Coordinadora General del Libro y de la Lectura

© Arlindo Machado, 2009

Diseño de cubierta: Departamento de diseño Editorial Gedisa

Primera edición: septiembre de 2009, Barcelona

Derechos reservados para todas las ediciones en castellano

© Editorial Gedisa, S.A.
Avenida del Tibidabo, 12, 3.º
08022 Barcelona (España)
Tel. 93 253 09 04
Fax 93 253 09 05
correo electrónico: gedisa@gedisa.com
<http://www.gedisa.com>

ISBN: 978-84-9784-193-1
Depósito legal: B. 33373-2009

Impreso por Romanyà Valls

Impreso en España
Printed in Spain

Queda prohibida la reproducción parcial o total por cualquier medio de impresión,
en forma idéntica, extractada o modificada de esta versión castellana de la obra.

Índice

PRIMERA PARTE: EL SUJETO EN EL CINE

1. El enigma de Kane	11
2. Ubicuidad y trascendencia	23
3. El ojo privado y su doble	33
4. La ventana del <i>voyeur</i>	45
5. La escisión de la mirada	57
6. El sistema de la sutura	69
7. El espectador en el texto	79
8. Identificación, proyección, espejo	91
9. El punto de escucha	101
10. La crisis de la enunciación	115

SEGUNDA PARTE: EL SUJETO EN EL CIBERESPACIO

1. La automatización del sujeto	123
2. El demiurgo y el robot	131
3. Los personajes artificiales	141
4. Atravesar la pantalla: la inmersión	147
5. Las técnicas del observador	157
6. De regreso a la caverna	167
7. El surgimiento del cuerpo	175

8. Regímenes de inmersión	187
9. Nuevas figuras de la subjetividad	203
Bibliografía	213
Películas y obras digitales citadas	219

PRIMERA PARTE

El sujeto en el cine

El enigma de Kane

El «pequeño defecto» señalado por Pauline Kael (1980: 78) con respecto a la coherencia narrativa de la película *Ciudadano Kane** nos servirá para presentar nuestro problema. En el filme de Orson Welles, la enigmática palabra «Rosebud» es pronunciada por Kane en su lecho de muerte, poco antes de que la bola de vidrio con el paisaje nevado en su interior caiga al suelo y el ruido provoque que acuda la enfermera. Cuando ésta entra en el cuarto (la vemos reflejada en uno de los trozos cóncavos del vidrio), el cuerpo de Kane ya está rígido en la cama. La servidumbre, como sabremos más adelante, había permanecido fuera. Es decir, no había nadie en el cuarto de Kane cuando él muere y, por lo tanto, nadie pudo oír cómo pronunciaba la palabra final. Eso quiere decir que el pretexto principal del filme –la búsqueda de un significado para la palabra «Rosebud», un significado que supuestamente «explicaría» al hombre Charles Foster Kane– se encuentra de pronto comprometido por un «error» en la construcción de su estructura narrativa.

La observación de Kael es irrelevante, puesto que se basa en un concepto de verosimilitud demasiado escrupuloso para las libertades del mundo diegético. Es, sin embargo, un buen pretexto que nos permite investigar la naturaleza del plano cinematográfico. ¿Cómo es posible afirmar que «nadie» vio (ni oyó) a Kane pronunciar la pa-

* El título original de cada película y su año de producción se detallan en la relación de filmes citados, al final del libro. (N. del e.)

labra final, si la imagen y el sonido correspondientes a esa escena se ven y oyen efectivamente en la película? Por lo menos una persona estuvo presente en el cuarto de Kane en el momento de su muerte, y puede atestiguar el movimiento de sus labios pronunciando «Rosebud»: esa persona es el espectador. Y si consideramos que la mirada que el espectador posa en ese pasaje de la película es subsidiaria de otra mirada, la que determina el ángulo, la distancia y la duración con que ese instante es visto, no es difícil imaginar la presencia de otro testigo junto al lecho de muerte, precisamente en la posición que el espectador asume cuando ve la película.

De hecho, siempre hay «alguien» más dentro de la escena de un filme, alguien que a veces sabe más que los personajes y a veces menos, pero de cualquier manera alguien que no es necesariamente un protagonista visible, hecho explícito en la acción. Ese alguien es quien ve, en el final mismo del filme, el trineo siendo devorado por las llamas en la estufa de leña del castillo, y ve también que en él aparece rotulada la palabra «Rosebud». El enigma de la película será revelado a ese alguien y sólo a él (además de al espectador, que asume su mirada), ya que los personajes no estaban presentes en ese lugar y en ese momento, cuando el objeto «Rosebud» es identificado por primera vez. Por lo tanto, dentro del filme hay otra mirada: una mirada que está presente –puesto que es la que atestigua la última palabra de Kane y después revela su significado– pero que no necesariamente se confunde con las miradas que los personajes se dirigen unos a otros. Localizar esa mirada es difícil, ya que, como en la mayoría de las películas, permanece invisible y no se deja identificar en el cuerpo mismo de la narración.

Ese testigo invisible sería –hablando en términos generales y sin considerar las metamorfosis del imaginario operadas por la diégesis– el cámara que «registra» la escena y además todo el personal técnico que participa en la elaboración de la película. Si los planos en cuestión –los labios de Kane pronunciando la enigmática palabra antes de morir y el trineo «Rosebud» quemándose en las llamas– estuviesen presentados en el contexto de un documental o de un reportaje televisivo, no quedaría la menor duda de que por lo menos un testigo ha presenciado las dos escenas: el cámara que las «registró», gracias a quien podemos contemplarlas ahora. Sin ese ojo proveedor del plano, las escenas simplemente no existirían para nuestra mirada. De ahí entonces que el simple hecho de la existencia de un

plano ya presupone el trabajo de *enunciación* de un sujeto que anteriormente lo «vio» (y a veces también lo «oyó») para que, por último, también nosotros, los espectadores, pudiésemos contemplarlo. Pero cuando estamos en el terreno de la ficción –y el cine, o al menos la mayor parte de su producción, nos entrega habitualmente planos cuyo objetivo no es hacer un registro documental, sino crear situaciones imaginarias– es difícil identificar esa instancia responsable de la visión y la audición, ya que seguramente su naturaleza y ubicación deben ser de otro orden. Esto se debe a que, tal como sucede con el narrador literario, la instancia que «ve» y «oye» (y dispone los planos, los monta y los ordena), y que por ende permite ver y oír, es también un hecho de ficción y, como tal, está circunscrita al universo de la diégesis. Preguntémonos entonces qué instancia es ésa y cómo se constituye.

Desde luego, este problema no es nuevo. La literatura, por lo menos, lo ha presentado con una insistencia rayana en la obsesión, hasta tal punto que muchas obras producidas en los últimos cien años constituyen la expresión misma de esa instancia generadora del discurso o, como se suele decir en los círculos especializados, «del punto de vista». Lo que ocurre en la literatura contemporánea es que la narración se deja contaminar cada vez más por su proceso de enunciación, poniendo constantemente en evidencia a ese «alguien» que se entromete en la narración y la condiciona con su visión. Este proceso se da de formas diversas, que van desde la adopción del punto de vista de un personaje (lo que implica introducir un sesgo de parcialidad y de subjetividad en el universo diegético) hasta la disolución del narrador en una multiplicidad de voces que se enfrentan y contradicen a lo largo de una narrativa descentralizada y abierta. De todos modos, en la literatura siempre es más fácil identificar la sombra del narrador porque las señales de su presencia están impresas en el mismo enunciado. En términos generales, todo texto literario está constituido por una «alocución» (*parole*). Por ende, es casi inevitable que de la elemental formulación «eso es una alocución o un discurso» se pase naturalmente a una cuestión que deriva de ella: pero ¿quién habla y desde dónde? Una vez identificada la voz que presenta el texto, es lícito cuestionar la índole de su saber y relativizar su poder en el proceso de la narración. En la literatura moderna ya no hay «historias», sino puntos de vista sobre ellas.

Este problema es fundamental en la película *Ciudadano Kane*, porque está construida precisamente sobre «puntos de vista». El tema ya preocupaba a Orson Welles en la época en que realizó su célebre filme. No olvidemos que cuando llegó a Hollywood ya tenía la intención de adaptar para el cine la novela *El corazón de las tinieblas*, de Joseph Conrad, en la que hay diversos enfoques narrativos (el del narrador anónimo, el de Marlowe y el de Kurtz), que encajan uno dentro del otro. Pero los múltiples «puntos de vista» de *Ciudadano* son literarios, propuestos por el texto (el guión), y no coinciden con el punto de vista del plano, o sea con la posición que ocupa el ojo de la cámara en relación con el motivo. Esto quiere decir que los «narradores» que aparecen en el filme «contando» verbalmente aspectos diferentes y contradictorios de la personalidad de Kane (Thatcher, Bernstein, Leland, Susan y Raymond) no corresponden exactamente al sujeto cinematográfico en el sentido más estricto del término. Pondremos algunos ejemplos que pueden contribuir a comprenderlo. Leland, borracho y dormido sobre la máquina de escribir, no podría haber oído la conversación entre Kane y Bernstein sobre su artículo para el periódico, aunque esa secuencia esté presentada en el filme «dentro» de su declaración. Del mismo modo, Susan, desfalleciente después de su tentativa de suicidio, no podría haber sabido lo que habían conversado Kane y el médico respecto a ella, aunque sea ella misma quien «relata» esa escena. Todo esto significa que después de que cada «narrador» literario empieza a hablar, el filme adquiere autonomía y avanza «por sí solo», incluso a despecho de la visión personal de ese «narrador». Por lo tanto, los «puntos de vista» literarios no resuelven el problema del testigo del plano. Seguimos, pues, sin saber quién estaba presente en la oficina de Leland o en el cuarto de Susan para observar aquello que los «narradores» literarios no podían de ningún modo haber visto u oído. La misma entidad invisible y misteriosa retorna una y otra vez: pero ¿quién es?

Tal vez se podría decir que es Thompson, el reportero que «ata» los diversos «puntos de vista» para llegar finalmente a la conclusión de que es imposible formarse una idea unitaria sobre el personaje llamado Kane. De hecho, él está presente en el filme dentro de una estructura típica de «visión subjetiva»; rara vez aparece dentro del plano y cuando esto sucede está en la penumbra, es decir, que no podemos ver su rostro. De vez en cuando logramos atisbar su silue-

ta furtiva. La secuencia de la declaración de Leland, por ejemplo, aparece casi íntegramente en cámara subjetiva, sin mostrar el contracampo donde estaría Thompson y hacia el cual se dirige la mirada de aquel personaje; es decir, el punto de vista «físico» de Thompson en relación con el plano coincide con el punto de vista de la cámara en muchos momentos. Esta construcción es típica de la subjetividad en el cine, o sea, de la encarnación del sujeto de la visión. Tal vez aquí se perciba un eco del malogrado proyecto anterior de Welles (*El corazón de las tinieblas*), que consistía en presentar al personaje principal (Marlowe) a través de un uso mayoritario de la cámara subjetiva. Welles sólo prestaría su voz al personaje, ya que ésta no sería representada en el plano de la imagen, sino que estaría encarnada en el ojo de la cámara. Así, Welles actuaría como otro personaje, el misterioso Kurtz, de hecho una suerte de *alter ego* invertido de Marlowe (Kawin, 1978: 43-44). Como no pudo resolver todos los problemas técnicos y económicos de ese filme, Welles habría desistido de él pero podría haber transferido parte de los procedimientos a *Ciudadano*.

Sin embargo, en *Kane* la intervención de Thompson es episódica, de modo que un posible indicio de cámara subjetiva no será nunca el procedimiento dominante en el filme. A lo largo de toda la trama, no es Thompson quien ve el desarrollo de los acontecimientos: apenas ve a las personas que sí vieron los hechos relacionados con *Kane*. Y basta con que la película transforme en imágenes la narrativa de cada «narrador» para que tanto el punto de vista de Thompson como el del narrador mismo desaparezcan, con lo que vuelve a entrar en escena la misteriosa entidad que tratamos de identificar. Si *Ciudadano* fuese una novela, su problema estructural se resolvería fácilmente encadenando diversas narrativas en primera persona, cada una de ellas representativa del «punto de vista» de cada personaje. Thompson narraría la historia de su búsqueda del significado de la palabra «Rosebud» y cuando estuviese oyendo las declaraciones de los otros personajes cedería la palabra a cada uno de sus interlocutores, como hacía Joseph Conrad, entre otros. Pero en el cine las cosas no son tan simples, pues no se trabaja solamente en el discurso (verbal) de cada personaje, sino también con la mirada que cada uno de ellos deposita sobre la escena. Más que juego de elocuciones, una «polifonía», como quería Bajtin, en el cine tenemos un juego de miradas, una «polivisión» cuya naturaleza es difícil descifrar.

Si bien en el campo de la literatura el tema de la instancia narradora ha tenido buena fortuna con la crítica, en la teoría del cine aún queda mucho por hacer, a pesar del auge de las teorías de la enunciación en el cine, sobre todo en los años ochenta. En la novela todo gira alrededor de la voz y del modo: ¿quién habla, cómo habla y desde dónde lo hace? La lingüística ya había construido las bases de este debate y después tomó en cuenta el fenómeno de la subjetividad en el discurso verbal, o sea, la relación que el enunciado mantiene con su instancia productora. Los franceses le llaman *énonciation* (Benveniste, 1966: 258-266); los ingleses, *utterance* (Holquist, 1990: 59-63); y los rusos, los primeros que enfocaron el problema, *vis-kázivanie* (Volochinov, 1930: 109-157; Bajtin, 1990: 13). Todorov (1971: 239-240) partió precisamente de la oposición propuesta por Benveniste entre *historia* y *discurso* –dos formas de producción textual en las que la enunciación o bien se borra (*historia*) o bien se muestra (*discurso*) –para construir su famosa tipología del narrador literario, según la cual el sujeto de la enunciación puede ver «desde dentro» (el narrador sabe más que los personajes), puede ver «desde fuera» (el narrador sabe menos que los personajes) o hasta puede ver «junto con» el narrador (que en este caso sabe tanto como los personajes). Tratando precisamente de formalizar más esa clasificación, Genette (1972: 206-207) propone hablar de *focalización*, término que considera más abstracto y más adecuado al texto verbal que, por ejemplo, *punto de vista* o *campo de visión*. Así, en el mismo orden de la clasificación de Todorov, él habla de *focalización cero*, *focalización externa* y *focalización interna* (la que, a su vez, puede ser fija, variable o múltiple). Evidentemente, la clasificación sólo tiene un efecto operativo, ya que es muy difícil trazar con precisión la separación entre lo que procede del narrador y se plantea como tal, y lo que puede ser atribuido a los personajes. La obra íntegra de Mijail Bajtin está dedicada a restituir la riqueza y la complejidad de las relaciones que se establecen, en cada obra literaria, entre los personajes y la «mirada» que la instancia narradora deja caer sobre ellos.

Desde luego, ya se han realizado algunas tentativas de «adaptar» las clasificaciones literarias a la narrativa cinematográfica, pero los resultados no son satisfactorios. Jost (1983: 196), por ejemplo, siguiendo el concepto de focalización de Genette, pero convirtiéndolo en *ocularización*, puesto que en el cine se da una orientación de

los ojos y no (solamente) de la voz, habla de *ocularización interna* y *ocularización externa* para indicar, respectivamente, la identificación del ojo de la cámara con el ojo del personaje (lo que el cine conoce tradicionalmente como *cámara subjetiva*) y la ubicación de la cámara fuera del personaje. También Simon (1983: 156-162) sigue al pie de la letra la clasificación de Genette, tratando de encontrar ejemplos cinematográficos para cada tipo de focalización (focalización cero: *Octubre*; focalización interna: *Rashomon* y *La dama del lago*; focalización externa: *El sueño eterno*) –como si los códigos de las narrativas escrita y filmada se pudieran superponer sin problemas–. Ocurre que, en la práctica, las diferencias son más destacadas que las semejanzas, y las categorías literarias no se prestan a un encuadre satisfactorio en el cine, hasta el punto de que, por ejemplo, Jost (1983: 206) señala que mientras la focalización interna produce una situación «coherente» en la literatura, en el cine resulta «rara», porque, a pesar de que el sujeto asume la narración como si la transmitiera, se sigue viendo sin embargo desde el exterior, y en la escena es objetivado exactamente igual que en la focalización externa. Por ejemplo, quien cuenta la historia de la derrota de Kane en las elecciones es Leland, pero él mismo (el sujeto de la narración) aparece junto a Kane en las imágenes; o sea que «narrador» y «narrado» son vistos de la misma manera por otro sujeto, precisamente ése que ahora tratamos de identificar. Lo que aquí sucede es que Jost confunde al «narrador» planteado por la historia, aquel que aparece en la imagen como un testigo de los acontecimientos y que va a relatarlos con su voz en *off*, con el sujeto propiamente dicho de la enunciación cinematográfica.

Genette es en parte responsable de esa confusión, en la medida en que no presenta como ejemplo cabal de «focalización interna múltiple» una novela sino una película: *Rashomon*. Como sabemos, la trama general de este filme de Kurosawa es la misma que la de *Ciudadano*: tres personajes, refugiándose de la lluvia en el portal de *Rashomon*, alivian el aburrimiento de la espera comentando las diversas versiones de una historia –la emboscada preparada por un bandido contra un samurai y su mujer– todas forjadas según la «óptica» y los intereses de cada uno de los testigos involucrados en el conflicto (Tajomaru, Masago, Tasheshiro y el leñador). Como en *Ciudadano*, a medida que cada personaje empieza a contar su versión, la película la dramatiza en imágenes y sonidos, con lo que co-

loca al «narrador» dentro del relato. Tenemos entonces una misma intriga repetida cuatro veces con variaciones de enfoque, representando cada uno la versión de cada personaje. La «paradoja», según Jost, es que en cada episodio el «narrador» se «duplica»: él cuenta la historia, pero en el filme él se corresponde con la mirada de otro, es decir, aparece en escena visto por otra instancia vidente. «Como testimonio de esto, en la primera narración del leñador el hombre es representado desde el exterior; lo vemos inicialmente frente a la cámara y después de espaldas en un primer plano, avanzando con el machete en su espalda. Los movimientos de la cámara, lejos de modelarse sobre quien evoluciona en la imagen, siguen un curso autónomo, mientras que los ángulos de la toma denuncian la presencia de otra instancia, ausente de la imagen –otro gran imaginador– que a veces toma prestados los signos propios de la cámara subjetiva definidos más arriba» (Jost, 1983: 206).

Lacan (1985: 133) señaló con mucha precisión (de hecho, retomando una argumentación de Bertrand Russell en *Principios matemáticos*) que el «yo» que enuncia, el «yo» de la enunciación, no es exactamente el «yo» del enunciado, el referente (*shifter*) que designa a aquél dentro del enunciado. Por eso que en la expresión «yo estoy mintiendo» no hay exactamente una paradoja, puesto que el sujeto del enunciado dice la verdad, o sea que el sujeto de la enunciación está mintiendo. Y si eso es verdad en cuanto respecta al enunciado verbal, lo es mucho más aun respecto al «texto» cinematográfico, que puede tener muchos «sujetos marcados en el enunciado, debido al carácter heterogéneo de la narrativa fílmica, que es al mismo tiempo *habla* (voz), *sonido* (música, ruidos) e *imagen* (mirada). Veamos un pequeño ejemplo, extraído de la secuencia inicial de *Laura*. La película empieza con la cámara recorriendo en *travelling* el departamento de Waldo Lydecker, mientras que en la banda sonora oímos su voz recordando a Laura. El espectador es inducido a identificar esa voz con la mirada que recorre el ambiente y trata de atisbar la figura de Waldo. En el cuarto vecino espera un detective. La cámara lo localiza en el preciso momento en que la voz en *off* de Waldo dice: «Podía verlo a través de la puerta entreabierta», lo que daría a entender que la imagen del detective estaba siendo proyectada desde el punto de vista del personaje principal. Pero cuando Waldo lo llama, el detective se vuelve hacia la izquierda del cuadro y no hacia la cámara, de donde se presumía que partía la voz. Esto significa que la cá-

mara no estaba personificando el ojo de Waldo, aunque la banda sonora representase su voz. En términos de la clasificación de Genette, aquí hay realmente una paradoja, ya que en esa secuencia tenemos una focalización externa para la imagen y una interna para la voz. Pero ¿quién enuncia esa escena?, ¿el ojo de la cámara o la voz de la banda sonora?

Buena parte de los malentendidos de la cuestión del sujeto transmisor en el cine se debe a su asimilación con la figura del «narrador» literario, aquel que habla (el «yo» del enunciado verbal) en *off* o en *over* (por encima de) la banda sonora. El «narrador» planteado por la historia, ya sea un personaje definido en la narrativa, como por ejemplo el Waldo de *Laura* o el «cantor de cordel» (cantante popular que improvisa acompañándose con la guitarra) de *Dios y el diablo en la tierra del sol*, o una voz sin nombre e indefinida como la que enhebra el relato en *Jules y Jim*, no es en absoluto el transmisor de la enunciación cinematográfica. Podríamos analizar algunos casos muy especiales en los que la voz en *over* de la banda de sonido es la voz del transmisor mismo de la obra, que aparece en escena para mostrar «en vivo» el proceso de indagación y de descubrimiento del filme, como en el caso de *Fraude* y de *Cabra marcado para morir*, pero aquí estamos frente a documentales experimentales, no exactamente narrativos, donde ya no tiene sentido hablar de un «narrador». Por lo tanto, quien narra el filme no es exactamente la voz que habla en él, sino la instancia que deja ver (y oír), que ordena los planos según una lógica de sucesión. Los comentarios extradiegéticos de *Octubre* o la entrada en escena de la cámara para mostrar lo que los personajes no ven (un ejemplo clásico es el trineo *Rosebud* olvidado en la nieve y ardiendo en las llamas, respectivamente en el comienzo y el final de *Ciudadano Kane*) tienen, por supuesto, mucho más que ver con la naturaleza del sujeto cinematográfico que la voz que «cuenta», es decir, que «relata» la historia en la banda de sonido. Las películas «narradas» literariamente en primera persona del singular, por medio del recurso de la voz en *over*, no indican necesariamente una «focalización interna», mientras que otras, en las que no hay indicación explícita de la instancia narradora, se dan cómodamente dentro de la restringida perspectiva de un personaje (*Peeping Tom*, *Blow Up*).

No es posible pensar el problema de la enunciación en el cine a partir de parámetros tomados de la teoría literaria, aunque literatu-

ra y cine tengan una base narrativa aparentemente común. Sin embargo, en el cine no «se cuenta» exactamente una historia. «Contar» implica una relación de *anterioridad* al hecho narrado, al que el narrador abre paso. Es una voz *a posteriori*. Pero en un texto literario escrito en primera persona hay siempre una diferencia fundamental entre el sujeto que enuncia y el sujeto del enunciado, el «yo» que interviene en la historia: este último practica la acción antes que el primero practique el acto de la escritura. O sea que cuando el narrador empieza a escribir, la historia ya ha sucedido; y precisamente por eso puede narrarla. El «habla» que «cuenta» la historia es siempre la *memoria* de los acontecimientos vividos por el narrador en el pasado, escudriñados posteriormente, en la madurez de la vida: el Marcel de *En busca del tiempo perdido* o el Betinho, de *Don Casmurro*, son ancianos que recuperan en el texto las peripecias del joven Marcel o del joven Betinho en una época ya perdida. Pero la narrativa cinematográfica el espectador la vive siempre como un *presente virtual*. En cierto sentido, en el cine no hay pasado; cuando las luces se apagan y la película empieza a proyectarse, la historia comienza, «de hecho», a suceder frente a nuestros ojos: nosotros nos adentramos en ella y, una vez dentro, nos comprometemos en un proceso de participación onírica. Los acontecimientos aparecen directamente ante nuestros ojos y oídos (efecto de realidad), nosotros estamos «allá», como testigos, y todo es *inmediato*.

Por esa razón, en el ámbito del cine sólo en sentido figurado se puede hablar de una «instancia narradora» (y, por extensión, de «narración» y «narrativa»). Asimismo, en el ámbito de la literatura solamente en sentido figurado podemos hablar de «punto de vista» y de «focalización». Si, por comodidad, todavía fuese necesario seguir usando la palabra «narrador» para hacer referencia al sujeto cinematográfico, es preciso tener presente que se trata de una metáfora; y sobre todo de una metáfora con fondo antropomórfico, ya que siempre tendemos, por la fuerza de las determinaciones históricas, a imaginar al sujeto como *alguien* —como una *persona*— y no como una actividad o una función simbólica en el «texto» cinematográfico (Branigan, 1984: 40). Presente virtual o simulación del proceso del sueño, el filme sólo puede ser «contado» después de la exhibición, cuando salimos del cine. Mientras estamos en la sala oscura somos pacientes/agentes de la mirada (o las miradas) que allí está/n depositada/s. Como en el sueño, los eventos empiezan a discurrir

frente a nosotros, y «nosotros» pasamos entonces a ser visión pura, desprovista de cuerpo, visión «de eso». Por eso, en cierto sentido, la búsqueda de ese «alguien» que permite ver (y oír) la película se confunde, en varios aspectos, con la indagación psicoanalítica en torno al sujeto del inconsciente, aunque la teoría cinematográfica lo haga, ya que no podría ser de otro modo, en los términos del sistema expresivo del cine, pues si alguien sirve de mediador entre nosotros y los acontecimientos de la historia seguramente no es un «contador de historias» (a pesar de que el cine así lo pueda sugerir en la banda sonora para imitar a un arte noble: la literatura), sino un «alguien» que sólo puede existir en la estructura del filme como una laguna, para que el espectador ocupe su lugar. Así, sea cual fuere la estructura del sujeto que se pone en circulación dentro del cine, debe poder colocar al espectador en el centro mismo de su proceso de significación. «El espectador y el texto no pueden ser considerados por separado, en un proceso en el que cada uno recibe sentidos preconstruidos por el otro; el proceso de construcción de sentido implica, de por sí, una interacción de los dos» (Kuhn, 1982:56).

Ubicuidad y trascendencia

Es curioso que cuando se trata de identificar al sujeto de la enunciación, la teoría de la literatura utilice una terminología inspirada en el arte figurativo. Se habla de «punto de vista» aunque literalmente el nivel de la narrativa literaria –a diferencia del de la pintura renacentista– no sea un *punto*. En una novela no se trata de una orientación de la *vista* sino del *habla*. En el arte figurativo, el punto de vista es un verdadero punto, el lugar donde el artista coloca un ojo (cerrando el otro), con el propósito de traducir el espacio tridimensional al plano bidimensional del cuadro, según los cánones de la perspectiva central. *Punto de vista* es el estilete que Alberto Durero utilizaba para fijar la mirada, o el orificio de espigar de la *tavoletta* (tablilla) de Brunelleschi, y hasta el visor de las cámaras, la fotográfica y la cinematográfica. Incluso el término *enfoque*, con que la teoría literaria se refiere a determinadas características del proceso narrativo, es también una metáfora inspirada en la óptica. Ahora bien, con la «narrativa» cinematográfica sucede que ésta devuelve el «punto de vista» a su origen óptico, resituándolo en el centro topográfico de la imagen, o sea en la lente de la cámara. Por lo tanto, el cine –el cine narrativo, por supuesto– se esfuerza por lograr una síntesis del sujeto narrador (el que «cuenta») con el sujeto enunciador de la imagen (el que ve y, por extensión, oye); una síntesis intuitiva, desde luego, y no siempre bien resuelta, como sucede en esos momentos en que un comentario *over* (interno, pasado) coexiste con un paisaje obtenido a través del ojo de la cámara (externo, presente).

La pintura del Quattrocento se caracteriza sobre todo por la convergencia hacia un punto de fuga único de todas las líneas que representan los planos perpendiculares a la tela. Ese punto, metáfora óptica del infinito, se sitúa en la punta de una línea recta cuyo objeto opuesto diametral es otro punto, ubicado fuera del cuadro, donde está el ojo nivelador de la escena; en una palabra, el punto de vista del sujeto de la figuración. El punto de vista es, por ende, la inscripción del lugar desde donde se mira la escena, punto de fijación de los aparatos utilizados por el artista para situar la imagen en perspectiva. Con la sistematización del código renacentista de la perspectiva en la cámara fotográfica y cinematográfica, el punto de vista pasó a coincidir con una posición de la cámara en relación con el objeto enfocado. Aunque no se muestre materialmente en el cuadro, y aunque la mayoría de las veces sea un lugar invisible para el espectador, el punto de vista está inscrito en la tela a través del estrechamiento —en forma de embudo— de dos planos en dirección al punto de fuga. En otras palabras, el sujeto, aunque ausente de la escena, se encuentra incorporado a ella por el simple hecho de que la topografía del espacio está determinada por su posición: las proporciones relativas de los objetos varían según que esos objetos se aproximen al punto originario (que organiza la disposición de la escena) o se aparten de él.

Lo que importa para nuestros propósitos es observar que la idea de «punto de vista» y, por extensión, la de «sujeto», nacen como consecuencia de los cánones del código renacentista de la perspectiva. A partir de ella, cualquier cuadro se convierte en una visión organizada por un punto de origen, por un ojo único e inmóvil (el «centro visual»), que otorga coherencia global a los objetos dispuestos en el espacio. Entonces el mundo visible es expuesto a través del prisma incontrolable de la subjetividad: no sólo es un paisaje que se abre ante nuestra mirada, sino uno ya mirado y dominado por otra visión, que conduce la nuestra. Así, la unión de la pintura con la geometría euclidiana produjo una contradicción fundamental en los sistemas figurativos: por un lado, la representación apunta a la objetividad científica, es decir, a la impersonalidad, algo que no debe parecer raro porque en el epicentro se encuentra la visión con aparatos de reproducción automática (la cámara es el ejemplo más obvio); y por otro, sin embargo, esta visión impone la determinación de una visión globalizante, que somete el mundo visible al

arbitrio de un sujeto. «La historia de la perspectiva se puede concebir como un triunfo del sentido de lo real que constituye sustancia y objetividad, pero también como un triunfo de ese deseo de poder que hay en el hombre y que anula toda distancia, como una sistematización y estabilización del mundo exterior, al mismo tiempo que como un agrandamiento de la esfera del Yo» (Panofsky, 1975: 160).

En los dominios de la figuración, como sucedería más tarde en el terreno de la ficción literaria, el punto de vista que torna visible la escena no coincide exactamente con el ojo del pintor, sino que es un dato intrínseco de la figuración y a veces puede estar inscrito dentro del cuadro.

Esto es lo que sucede en la célebre pintura de Velázquez *Las meninas*. En esta obra, los protagonistas principales están fuera del cuadro, ocupando el lugar en que habitualmente se encuentra el espectador, pero señalados interiormente por la dirección de la mirada de los personajes que sí aparecen representados y por el reflejo de un espejo en el fondo de la escena (Foucault, 1968: 17-33). En este elocuente ejemplo, el paisaje que apenas se revela a través del marco del cuadro nos lo da la mediación de la mirada de esos protagonistas invisibles; es un paisaje subjetivo en el sentido lato del término, o sea que está dominado por la verdad que constituye al sujeto. Dentro de esa disposición escénica, el espectador es incorporado a la trama de desdoblamiento: al hacer coincidir su mirada con la del sujeto invisible que contempla la escena, él también se deja subyugar, identificándose así con la invitación a ver. Por tanto, cada vez que contempla *Las Meninas* el espectador encarna el papel de los monarcas, representados por elipsis (ausencia de éstos) y experimenta el goce de ocupar ese lugar privilegiado desde donde y hacia donde se descubre la escena. En ese momento el espectador es, si no el sujeto mismo de la figuración, por lo menos su representante.

El código de la perspectiva renacentista hace que el ojo del sujeto sea el elemento fundacional y central de la representación. Como principio de orden que confiere coherencia al mundo visible, el espectador organiza el universo entero en función de la posición ideal del ojo enunciador. Sin embargo, muchas veces el sujeto no está señalado explícitamente, como en la escena producida por Velázquez. Se encuentra desterrado en un lugar impalpable, privilegiado para la contemplación, un lugar panóptico desde donde el mundo se ve

como un paisaje contemplado por omnividencia. Por supuesto, todo esto está relacionado con las reformas políticas y los desplazamientos gnoseológicos que tuvieron lugar en Occidente alrededor del siglo xv. En ese contexto ideal de «humanización» de la cultura, el mundo es considerado en función de las significaciones que un sujeto trascendente le confiere. «De ese modo [el código de la perspectiva central] ofrece una representación sensible de la metafísica occidental que, por lo menos desde Descartes, opera a partir de la oposición entre el sujeto (de la representación) y el objeto (representado), donde la conciencia se ve frente al mundo, separada de él, trascendente a él, tomándolo como objeto» (Xavier, 1983: 360). El universo representado en la pantalla ya no es un paisaje abierto, impersonal e indeterminado. Compuesto en el interior del encuadre, contemplado por un ojo y dispuesto en relación con él en términos de distancia y de ángulo de la mirada, el universo se transforma en objeto dotado de sentido, es decir, objeto intencional, implicado en la acción del sujeto que lo contempla.

Tanto la cámara cinematográfica como la fotográfica tienen incorporado, en su misma constitución, el código de la perspectiva central; pero la primera, al contrario de la segunda, puede inscribir el movimiento y, en consecuencia, anotar sus propios desplazamientos. Como se sabe, el cine multiplica los puntos de vista por medio de los movimientos del aparato grabador y lo vuelve a hacer gracias a los cortes y la sucesión de los planos. Todo parece indicar que el cine nos ofrece puntos de vista variables, descomponiendo el espacio en una multiplicidad de perspectivas. Algunos analistas poco avisados llegaron a comparar el montaje cinematográfico con la técnica de la fragmentación propia del cubismo, debido a que el corte introduce un desplazamiento de la visión y sustituye así un punto de vista por otro en una misma escena. El error está en pasar por alto todo el trabajo que conllevan los efectos de la continuidad en el cine, tanto en el nivel técnico más elemental como en el nivel sintagmático de articulación de los planos. Ahora bien, lejos de abolir la acción de un sujeto enunciador, el cine refuerza su poder y produce la hipérbole de ese efecto de centralización cuyo principio constitutivo es la perspectiva central.

Empezaremos por analizar cómo se introduce en el cine el sonido sincronizado. Por lo general, la voz y el ruido se colocan en el filme con una intensidad variable, según la distancia a que se en-

cuentren los seres y objetos a los que esas voces o esos ruidos se refieren. Como es fácil imaginar, los sonidos relacionados con objetos distantes de la cámara se oyen con una intensidad menor que los que están más próximos. Ese hecho (que casi siempre se produce artificialmente, en la fase de mezcla de las bandas sonoras) muestra que el sonido se coloca en la película para referirse a un punto de origen que coincide, en el plano de la imagen, con el momento en que se ve la escena. Por lo tanto, el cine sonoro refuerza la inscripción del sujeto enunciador en el «texto» del filme y amplía su hegemonía para abarcar elementos hasta entonces refractarios a ese poder de centralización. Volveremos a esa cuestión cuando tratemos específicamente el tema del sonido en el cine.

Pero eso todavía no es lo más importante. Todo el trabajo de la película tiene la función de organizar la mirada, de identificar el comportamiento de la cámara (y de otros recursos técnicos del filme, como el montaje y el sonido) con la visión de un observador inmaterial y privilegiado, capaz de asumir posiciones y desplazamientos que serían imposibles para un ser humano común. La cámara, encarnación de ese observador omnividente, siempre trata de dar la mejor imagen posible de lo que sucede en la escena, poniendo todo el énfasis necesario para que la historia sea inteligible. La cámara puede ver una acción de modo distanciado, desde un punto alejado y en un plano superior en relación con la escena, y también puede saltar inmediatamente hasta situarse muy cerca de un personaje, apenas para observar un sutil gesto de vacilación en su rostro. En el transcurso de la proyección de la película vemos que esos desplazamientos se multiplican: la cámara salta frenéticamente de un lado a otro, o se desliza sobre sus rieles para seguir el movimiento de los personajes, como si el cuerpo en que se ha encarnado no estuviera trabado por las leyes de la materia:

Tomemos como ejemplo el caso de una marcha de manifestantes por una calle, e imaginemos que alguien observa el cortejo. Para tener una idea clara y exacta de lo que sucede, ese observador se debe desplazar de un lado a otro. Tendrá que subir a un tejado para, desde allí, apreciar el espectáculo en conjunto y evaluar sus dimensiones; después tendrá que bajar a una ventana del primer piso para poder leer lo que transmiten los carteles que portan los manifestantes; y por último, se deberá mezclar con la multitud para tomar un contacto más íntimo con los

manifestantes. O sea que adoptará tres puntos de vista con el propósito de ver la marcha de cerca y de lejos, y así poder formarse una idea completa y exhaustiva del fenómeno que está observando. El cine estadounidense fue el primero que dio a la cámara el papel de observador con esas características. En sus películas los directores demostraron que una escena no se puede registrar solamente con una cámara en el lugar fijo del espectador de teatro, sino que hay que hacer desplazar esa cámara de un punto a otro, como haría el observador de nuestro ejemplo imaginario; y también demostraron que este segundo proceso es más claro y eficaz que el primero. La cámara, que hasta entonces había sido una espectadora inmóvil, finalmente cobró vida. Adquirió la propiedad que la caracteriza: dejó de ser espectadora de teatro y se transformó en una observadora de la realidad (Pudovkin, 1961: 98-99).

Desde que surgió la televisión, con sus técnicas de emisión en vivo, es posible asistir a determinados espectáculos mientras se están realizando. Hoy en día mucha gente prefiere, por ejemplo, ver un partido de fútbol o asistir a un concierto a través de la televisión, en vez de ir al estadio o a la sala de conciertos. Y no se trata sólo de una cuestión de comodidad o de economía. La visión que tiene un espectador frente al televisor es mucho más amplia y, en cierto sentido, más completa que la que tendría si hubiera de valerse solamente de sus propios medios, mezclado con una multitud de otros espectadores. Pero gracias a la intermediación de las cámaras, al espectador le «nacen» alas con las que realiza vuelos rasantes sobre la escena, se aproxima hasta casi tocar a los jugadores o a los intérpretes del concierto y se aparta para contemplar de lejos la multitud que ovaciona o aplaude; realiza, en fin, toda clase de movimientos y experimenta el evento desde todos los ángulos de visualización posibles. Todo ha sido pensado y está preparado para que ese espectador siempre tenga una visión privilegiada: la cadena televisiva reserva las mejores ubicaciones para colocar sus cámaras, distribuyéndolas con objeto de que abarquen toda la escena; utiliza *travellings*, cámaras *dolly*, *steadicam* y otros aparatos de desplazamiento rápido.

Obviamente, en la televisión los desplazamientos de cámara están limitados, si no por los recursos técnicos, al menos por el hecho de que en una transmisión en vivo hay muchos eventos imprevisibles, y suele suceder que los cámaras tengan que aguantar críticas del público. Por ejemplo, se pueden perder un gol, no grabarlo, y

frustrar así a los telespectadores. Pero el cine narrativo, que trabaja con una realidad simulada, puede —mucho más que la televisión— producir una experiencia de esa visión trascendental, esa visión que bien podría ser la de un dios que se desplaza en medio de los acontecimientos como un cuerpo inmaterial, omnividente y sin límites. De hecho, muchas situaciones vividas en el cine jamás podrían ser vividas por un individuo común: por ejemplo, la toma aérea con el punto de vista de las aves en la secuencia del estallido de la gasolinera en *Los pájaros*; o la perspectiva del ordenador Hal 9000 en la secuencia en que «lee» el movimiento de los labios de los astronautas, en *2001: una odisea del espacio*. Es evidente que en el cine el observador ideal no sólo debería tener una movilidad absoluta y una transparencia total, sino convertirse también en una especie de ser omnipotente, capaz de encarnar en un pájaro o en un ordenador, volar como un ave o colocarse en ángulos imposibles, como si fuese una expresión de la divinidad. A ese poder que tiene el ojo enunciador de penetrar en las cosas como un observador invisible y totalizador se le suele dar el nombre de *ubicuidad*, ya que como el «narrador omnisciente» de la literatura, la cámara cinematográfica es un ojo que lo capta todo y puebla todos los lugares, y que consigue de los eventos, aun los más íntimos y los más clandestinos, su visualización ideal.

Cuando el cine introduce el movimiento en el terreno de la representación visual lo hace disimulando, al mismo tiempo, la discontinuidad que lo constituye. Las reglas de la continuidad sirven, básicamente, para recentralizar los eventos de la diégesis, amenazados de dispersión por la multiplicidad de cortes y por los desplazamientos del punto de vista. Es decir que la continuidad cinematográfica ordena la sucesión de planos y de puntos de vista con objeto de obtener un efecto de multiplicación de la mirada ofrecida por la cámara, pero tendiendo siempre a ampliar el poder de esa primera etapa del sentido que está en el centro de todo. Jean-Louis Baudry ha señalado una curiosa correspondencia entre la representación cinematográfica, basada en el principio de la continuidad, y la forma en que la fenomenología de Husserl entiende el acto de la conciencia de «fijar la mirada intencionalmente» y las operaciones de síntesis a través de las cuales el «sujeto trascendental» da sentido a la multiplicidad de aspectos con que el mundo se presenta ante él: «La búsqueda de esa continuidad narrativa, tan difícil de obtener, sólo se

puede explicar por un enfoque ideológico esencial: el intento de salvaguardar, a cualquier precio, la unidad sintética del lugar originario del sentido, la función trascendental constituyente que remite, como consecuencia natural, a la continuidad narrativa» (Baudry, 1970: 6).

En cuanto al espectador, se podría decir que, frente a la película clásica, se identifica principalmente con la mirada de ese sujeto invisible y «trascendente» que centraliza el espectáculo. En la sala de proyección el espectador ya no se encuentra inmovilizado en su butaca: por el contrario, se vuelve elástico, cambia constantemente de posición en relación con las imágenes que pululan frente a él, modificando cada momento su campo visual para así poder abarcar siempre, de la mejor manera posible, la escena de la narrativa. O, para decirlo de otro modo, su butaca se torna un centro espacial, y en relación con éste las imágenes y sonidos se sitúan y luego cambian de ubicación, para desplazar sucesivamente el punto de observación. «Lo que quiere decir que, en el cine, yo estoy al mismo tiempo dentro de la acción y fuera de ella, en ese espacio y fuera de ese espacio. Dotado del don de la ubicuidad, estoy en todas partes y en ninguna parte» (Mitry, 1965, vol. 1: 179).

En el fondo, el gran problema que la filmación narrativa debe resolver es, precisamente, ubicar al espectador en su espacio y dar coherencia a sus desplazamientos, para que se pueda constituir como el sujeto unificador de la visión, el equivalente plástico de lo que Lacan denomina, en el campo de la filosofía, el «sujeto de la certeza» (Descartes). Así, el espectador –aunque inmovilizado frente a la pantalla– se encuentra imaginariamente en perpetuo movimiento, dado que el mundo que tiene a su alrededor (o mejor dicho, frente a él), si bien marcado por la diferencia y por la dispersión, se unifica y centraliza en torno a su figura fundacional. Si la película consigue regular y dominar ese movimiento, logra también producir la fascinación del reconocimiento e insertarse en ese esquema de circulación mercantil que constituye el cine llamado «clásico», «institucional» o simplemente «comercial».

Pero desde luego también existe lo contrario. En manos de realizadores más inquietos, el poder de esa mirada divina que rige los planos puede producir, paradójicamente, una crisis o falencia de la visión. En la periferia de la producción dominante, cuando lo cierto y lo sabido se sitúan entre paréntesis y la investigación supera a la convención, la función de mediación que permite ver (y oír) la

historia se niega a asumir una supuesta condición de divinidad y se reconoce, en cambio, como ojo precario de saber provisional, al que la realidad de los hechos se le escapa como agua entre las manos. Basta con recordar el uso sistemático de la cámara lejana y del trípode bajo que sugieren la mirada de un monje sentado en posición de meditación, por ejemplo, en la reposada obra de Yasujiro Ozu, sobre todo en su período de madurez. O los encuadres tortuosos, oblicuos, muy remarcados, que más bien esconden en vez de mostrar, con lo que incorporan al campo visual zonas muertas del escenario, dificultando así la «lectura» del cuadro. En este caso la posición de mediación de la cámara se percibe como un obstáculo a la visión plena, según se puede constatar, con mayor o menor énfasis, en la obra de autores modernos como Antonioni, Bresson y Straub, entre otros. Y por último, en el límite mismo de la desconstrucción de la omnivigencia, vemos que retorna el plano fijo teatral y la figura del «caballero de la platea», que determinaba el «punto de vista» en los filmes llamados primitivos, como sucede en la filmografía de Syberberg y Duras, por citar sólo los ejemplos más extremos.

El ojo privado y su doble

Así como en la literatura la omnisciencia del narrador se vino abajo cuando surgió otra modalidad narrativa (la que reduce la diégesis al ámbito de una perspectiva individual), veremos que en el cine la instancia omnividente, que presenta el paisaje fílmico, también se estrecha (hasta llegar a una suerte de «miopía») cuando el punto de vista de la cámara es interiorizado en el personaje simulando, literalmente, un punto de vista particular. De hecho, en la historia del cine existen pocos ejemplos de lo que podríamos llamar una «cámara sistemáticamente subjetiva», es decir, que establezca una coincidencia entre la visión provista por la cámara y la de un determinado personaje, y la mantenga sistemáticamente en todos los planos de un filme. El caso más conocido es la experiencia límite de Robert Montgomery en *La dama del lago*. Otras películas como *Eros, o deus do amor*, no son tan sistemáticas. Desde luego, también se pueden encontrar utilizaciones poco convencionales de la cámara subjetiva en cortometrajes experimentales, en los que la cámara asume puntos de vista enigmáticos, como por ejemplo en *Film* (una película dirigida por Alan Schneider sobre un guión de Samuel Becket), a la que nos referiremos más adelante. Recientemente hubo dos ejemplos curiosos de cámara subjetiva sistemática: *El proyecto de la bruja de Blair* y *El arca rusa (Russkii Kovcheg)*, filmes producidos desde dos perspectivas diferentes: la de dos cineastas aficionados y la de un personaje invisible al que no se nombra. Como no se conocen otros ejemplos de disciplina desde el punto de vista capaces de si-

mular, a través de los desplazamientos de la cámara, un personaje que ve pero es invisible y a través de quien se muestra la escena, los resultados obtenidos por esas películas merecen un análisis minucioso, para que podamos avanzar en la investigación de ese sujeto que constituye nuestro problema.

El filme de Montgomery, como se sabe, usa la cámara subjetiva como recurso técnico para transponer al cine el «yo» narrativo (en primera persona) de la novela de Raymond Chandler en que se basa; o sea para construir la narrativa desde el punto de vista del detective Philip Marlowe. La consecuencia es que durante la mayor parte del metraje ese personaje central, que se muestra como «narrador» en un sentido cinematográfico, no aparece en escena, excepto cuando pasa frente a algún espejo, ocasión en que vemos proyectado el reflejo de su imagen, o en los momentos en que hay un corte en la secuencia diegética y el actor que encarna al detective Marlowe (el mismo Robert Montgomery) se desliga de su personaje para esclarecer la situación (con lo cual se asume como autor externo y ya no como «narrador» interno). Por lo tanto, excepto en esos esporádicos «desvíos», el personaje del detective privado se ubica siempre fuera de cuadro, en el lugar ocupado por la cámara, mientras que su presencia en el espacio *off* es denunciada en todo momento por las miradas que le dirigen los otros personajes de la intriga policial. De hecho esa presencia es más que «denunciada», porque en dirección a él (es decir, a la pantalla, al espectador) los otros personajes orientan la acción: el puñetazo que le asesta Lavery es un golpe propinado directamente contra la cámara; el whisky que le arroja De Gummo también se vierte sobre la lente de la cámara; y los labios que le ofrece Adrienne Fromsett para darle un beso se agigantan en la pantalla en dirección a la cámara, en un primerísimo plano.

Una vez que el personaje Marlowe se retira de cuadro, aparece en escena como una laguna: se deja disolver en una entidad fantasmagórica, presente pero invisible, y se reduce íntegramente a una mirada intrusa que coacciona a los demás, los espía —los acorrala— hasta el límite de la obsesión. Se trata de una forma extrema de *voyeurismo*, que fuerza a una identificación única del espectador, pero una de carácter inquietante, ya que en escena no se ha materializado el objeto de la transferencia perceptiva: es como si tuviéramos que identificarnos con un fantasma. Así, el romance entre Marlowe y

Fromsett queda truncado dentro de la experiencia psicológica del espectador, pues aunque el deseo del detective sea transferido a este último mediante la fuerza de la identificación de la mirada, la seducción no se consume ni el portador de la mirada se muestra en el campo de visión para satisfacer por transferencia al espectador. Para usar un vocabulario psicoanalítico, se trata de una castración doble: por un lado, el mismo sujeto es escindido de la escena y entonces ocupa, en ella, el papel de una falta; por el otro, separado del mundo de la mujer por el muro de la enunciación, imposibilitado para pasar al otro lado, para tornarse también objeto de cualquier mirada, él no puede, en el corazón de la trama, poseer a la mujer de sus deseos y guarda, bajo la coraza de la mirada, su castidad incorruptible. Ésa es precisamente la razón principal por la que Eros, o *deus do amor*, a pesar de haber sido pensada para repetir el proceso de *La dama del lago*, no puede hacerlo de forma sistemática: al tratarse de un filme comercialmente presentado como «erótico», el personaje principal, que es también el sujeto vidente, necesita penetrar esporádicamente en el campo visible (¿de quién?) para consumir los actos amorosos que va preparando a lo largo de la película.

Otro problema que surge como consecuencia de una característica propia de la cámara es la dificultad para cortar. Cuando la escena cinematográfica está dominada por la ubicuidad, la multiplicidad de perspectivas es considerada «natural» y de ahí se desprende la posibilidad de recortar ampliamente la secuencia para multiplicar los ángulos de visión, condensar los tiempos o dilatar los espacios, siempre que se cumplan las leyes de la continuidad. Pero si toda la narrativa se circunscribe a una perspectiva individual, el recorrido de la cámara coincide con el del personaje, de modo que no se puede realizar ningún desplazamiento de la visión sin que el personaje también se desplace físicamente. Para retomar el ejemplo de Pudovkin ya citado, en el contexto de una cámara subjetiva el observador sólo podría visualizar un desfile en plano general y a continuación en primer plano si bajara del tejado y se desplazase hasta ubicarse en medio de la multitud. La supresión de ese desplazamiento produciría una elipsis ostentosa y afectaría seriamente a la continuidad de la secuencia. En este sentido, un filme realizado íntegramente con cámara subjetiva corre el riesgo de quedar prolijo y monótono, ya que debe transcurrir prácticamente en «tiempo real». Ya se ha señalado la excesiva verbosidad de *La dama del lago*, pero ese rasgo es casi

inevitable porque la película necesita insertar en los diálogos algunos desarrollos de la acción que exigirían largos desplazamientos del personaje «narrador» si se mostrasen por medio de imagen y sonido cinematográficos.

Para eludir ese problema, Montgomery encontró algunas soluciones, que consisten en puntuar la narrativa con pantallas negras –correspondientes a una temporal pérdida de vista del personaje principal– o, para resumir largos pasajes de la intriga, añadir intrusiones del autor de la novela. Recordemos que Marlowe, además de personaje y narrador, es también el autor/escritor de la historia que narra, y que Montgomery, el actor que lo encarna, es también el director de la película. Por ejemplo: el puñetazo que Marlowe recibe de Lavery le deja inconsciente, y cuando vuelve en sí ya ha regresado a la comisaría de Bay Area (elipsis por medio de pantalla negra). Y el viaje de Marlowe hasta el lago donde tuvo lugar el primer crimen no se muestra por medio de imágenes sino a través de la declaración oral del personaje principal, después de que se libera de la cámara subjetiva y se dirige directamente al espectador. Así, uno de los pasajes más interesantes del libro de Raymond Chandler –el descubrimiento del cadáver en el lago– es simplemente eliminado del filme y reemplazado por una insípida (y larga) declaración. De ese modo, con el pretexto de explorar una posibilidad propia de los medios expresivos del cine (la cámara subjetiva) se cae en una verborragia muy poco cinematográfica, sobre todo en el caso de una película que quiere ser «natural» y «clásica», ya que no se plantea ninguna decisión destructiva.

La novela norteamericana de serie negra, de la que Chandler es un gran ejemplo junto a nombres como Hammett, Cain y también Hemingway, aunque en un registro distinto al de los otros, si bien construida preferentemente en primera persona del singular, intercambia con el cine clásico sus modelos de inspiración; de ahí entonces la designación genérica que le atribuyen algunos críticos: «Escuela de la mirada». En ella todo se concentra en el plano de la percepción ocular: se sacrifica toda psicología, toda indagación interior, para fijarse cuanto más objetivamente sea posible en el comportamiento del personaje en el mundo. Si recordamos que, según Merleau-Ponty (1948: 97-122), el filme no tiene prácticamente «interior», no se ocupa de los acontecimientos psíquicos ocultos en algún lugar del alma, como no sea con gestos y expresiones visibles

desde afuera y susceptibles de ser leídos en la escultura del cuerpo, podemos reflexionar acerca de las influencias recíprocas que la novela y el cine estadounidenses ejercieron entre sí. Ahora bien: si esto es así, ¿cómo explicar que Montgomery hubiese partido precisamente de una novela de Chandler, es decir, de un modelo clásico de cine, para obtener el material con que rodar un filme tan contradictoriamente literario, hasta el punto de transformar al detective Marlowe de la novela original en un escritor, y a la compañía Kingsley, fábrica de perfumes en el relato de Chandler, en una editorial especializada en novelas policíacas?

El proyecto de la bruja de Blair escapa a las limitaciones de *La dama del lago* gracias a la inteligente estrategia de construir la película desde dos puntos de vista, los de dos de los cineastas que «habían registrado» el material que vemos en la pantalla. Como se trata de una simulación de documental, se puede aceptar que luego el material generado por los cineastas haya sido montado por quien lo encontró, intercalando los fragmentos registrados por cada una de las cámaras. En todo caso, *Film* y *El arca rusa*, por ser más experimentales, no se preocupan por la coherencia realista del relato y asumen abiertamente la «incoherencia» de una estructura en cámara subjetiva sistemática, pero con cortes y elipsis para posibilitar la variación –si no de los puntos de vista– por lo menos de los ángulos de visión.

Noël Burch (1991: 241) ha señalado otro problema relacionado con la «coherencia» estructural de *La dama del lago*: la denuncia incesante del artificio de la construcción por las miradas de los personajes dirigidas directamente a la cámara. De hecho, todo el secreto de la *mise en scène* clásica está en la invisibilidad del espectador, o mejor dicho, en la supuesta «ignorancia» del actor/personaje acerca de que está siendo observado por el espectador. De ahí, entonces una de las interdicciones básicas del cine clásico: los personajes no deben mirar nunca a la cámara. Si miran, el «lugar» del espectador es revelado y todo artificio queda al descubierto. «¿Cómo es posible que “yo” siga manteniendo “mi” lugar si ya no soy invisible, si esas personas me miran sin cesar?» (Burch, 1991: 241). Como en la televisión no narrativa, el espectador se siente directamente interpelado en cuanto tal, y de ahí se deriva la sensación de extrañeza y de incomodidad por no poder –en una situación narrativa– identificarse con un personaje.

La dama del lago señala con énfasis las dificultades que entraña mantener coherentemente una narrativa centrada en el punto de vista de un personaje, medidante el uso del ojo de la cámara como indicativo de la inscripción de ese sujeto. El hecho de ocultar el rostro del héroe resulta demasiado insistente y redundante para que al espectador le pueda parecer «natural», al revés de lo que sucede en la narración literaria en primera persona del singular, donde el «yo» narrador sólo es un accidente gramatical y no provoca ningún efecto de extrañeza. La ausencia del personaje central en el campo de visión genera involuntariamente un enigma secundario, parasitario: el misterio de la cara del héroe. La consecuencia es que la trama policial se ve eclipsada por ese enigma, que a su vez eclipsa la diégesis y así nos priva del espectáculo. Ya no se trata de una rueda de testigos reunidos para reconocer al villano, sino de una investigación para encontrar al sujeto. Por eso, el filme juega durante todo su metraje con la cuestión de la autoría de la obra, y acumula en Marlowe todas las funciones posibles (personaje, narrador, autor) y en Montgomery las tareas de centralización (actor principal, director), como si para justificar la desaparición del personaje detrás de las cámaras fuese preciso convertir al detective en escritor. En los inicios de la película se opera el clivaje de la instancia «narradora», que se reparte en sujeto visible (el «relator» de la historia que aparece al comienzo, al final y cuando se refleja en el espejo) y sujeto invisible (el gran *voyeur* que transmite la imagen, y que es al mismo tiempo la persona que nos introduce en la trama). «Agrupando los niveles narrativos —explica Jean-Paul Simon (1983: 171)— el filme saca partido de la ficción policial para transformarla en otra cosa, por medio de la exploración del dispositivo de enunciación cinematográfica que autoriza, por recubrimiento, el juego de palabras *private eye - private I*. La primera expresión significa «detective privado» y la segunda «ojo privado». Así, la investigación del «yo» se visualiza en primera persona del singular.»

No obstante, y a fin de cuentas, ¿cuál es el enigma de ese cuerpo que se esconde detrás de las cámaras? ¿Qué secreto quiere desvelar el *voyeur* en ese acto de espiar el submundo del crimen? En la novela de Agatha Christie *El asesinato de Roger Ackroyd*, el narrador que construye la trama es el objeto mismo de la investigación; o sea que él mismo es el asesino que se busca, lo que solamente descubriremos al final. En el relato de Jorge Luis Borges *La casa de Asterión*, el na-

rrador, oculto bajo el pronombre «yo», habla del laberinto en el que habita y de las personas que mata, pero también apenas al final percibiremos que el texto lo escribió el mismo Minotauro. En ambos casos, el punto de vista subjetivo es un ardid para hacer que el sujeto transite constantemente de la condición de objeto a la de sujeto, y para jugar con la sorpresa de la revelación del enigma del narrador. En general, en la literatura el estrechamiento de la diégesis en la perspectiva de un personaje es, entre otras cosas, un recurso para cuestionar precisamente a ese personaje por el que pasa la narración. ¿Quién es, al final, ese «padre de familia» que se revela en el final de *Die Sorge des Hausvaters*, de Kafka, y que se deja perturbar por la subversiva intromisión en su texto de la palabra/objeto/ser *Odradek*? Y algo más perturbador aún: ¿quién es esa cara opaca, esa figura difusa que se esconde bajo el «yo» narrador de *En busca del tiempo perdido*? Pues bien, en la versión cinematográfica de *La dama del lago* no hay ningún enigma que solucionar, ya que desde el comienzo conocemos al detective-escritor que se hace cargo de la narración. Pero entonces, ¿para qué reiterar con tanto énfasis el artificio de la cara oculta?

Muy diferente, en cambio, es el caso de *Film*, según un texto de Samuel Beckett inspirado en la máxima de George Berkeley, quien dijo: *Esse est percipi* (Existir es ser percibido). Aquí se trata, precisamente, de descifrar el enigma de una mirada que apenas se revelará en el sorprendente final, y observar las relaciones que ésta establece con su objeto de fijación/persecución. Según el guión de Beckett (1985: 29), los dos personajes que se enfrentan en la película se llaman, precisamente, E (*Eye*) y O (*Object*). No hay que olvidar que *eye* se pronuncia igual que *I*. La película empieza con «O» (Buster Keaton) precipitándose hacia una calle vacía, oculto bajo un abrigo oscuro y pesado, con el sombrero echado sobre el rostro. A esa figura la sigue una cámara que, a fuerza de insistir, termina por dejarse sentir como personaje («E»). En algunos momentos la cámara se adelanta e intenta cercar a «O», abordándolo de frente. Al sentirse vigilado, «O» reacciona dando la espalda al extraño personaje invisible, replegándose contra la pared y obligando a «E» a retroceder. Algo más adelante, «O» desaparece repentinamente al entrar en un edificio próximo. Pero luego «E» lo alcanza en el vestíbulo, al pie de la escalera, y lo obliga nuevamente a encogerse y a esconder su rostro entre las manos. «E» retrocede y da tiempo a

«O» para subir la escalera, en el preciso instante en que una mujer vieja desciende. Al llegar al pie de la escalera, la vieja se da de bruces con «E», lo mira fijamente (es decir, mira a la cámara, al espectador), se asusta y cae desvanecida.

En el interior del apartamento de «O», la mirada se multiplica en dos. Por un lado, «E» prosigue con el asedio visual de «O». Por el otro, sin embargo, los detalles de los objetos que hay en el cuarto se transmiten desde el punto de vista de «O». Vemos un gato, un perro, un papagayo encerrado en una jaula y un pececillo en un acuario, todos con la mirada fija en el observador, o sea en «O». Vemos también un espejo, una ventana y una mecedora decorada en la parte superior con dos orificios que más bien parecen un par de ojos. «O» se siente vigilado por todos lados y empieza a reaccionar. Cierra la cortina de la ventana, cubre el espejo con una manta y echa fuera al perro y al gato. Se sienta en la silla mecedora y abre un álbum de fotografías, pero se siente incomodado por un cuadro que tiene frente a él, desde donde le clava los ojos un personaje severo, llamado Dios Padre. «O» se levanta, avanza hasta el cuadro, arranca violentamente la estampa y la rompe en pedazos. Trata de volver a mirar el álbum, pero le molestan las miradas del papagayo y del pez. Sólo después de cubrirlos consigue contemplar las fotografías. Entonces vemos, a través del punto de vista de «E» y a espaldas de «O», el contenido del álbum: son fotos de «O» en varias etapas de su vida, desde la infancia hasta la madurez. Cuando mira la última foto, que lo representa en la edad que tiene en ese momento, «O» no consigue soportar su autocontemplación y empieza a destruir las imágenes. Cansado, termina por sentarse en la mecedora, donde se queda dormido.

«E» se aproxima lentamente. Describe un *travelling* alrededor del cuarto contemplando los objetos y los animales tapados, los papeles rotos en el suelo; luego continúa su recorrido hasta enfrentarse cara a cara con «O». En el momento en que la cámara lo encuadra de frente, «O» se despierta sobresaltado y, por primera vez, podemos contemplar su rostro. Tiene una venda negra sobre uno de los ojos, lo que tal vez signifique que mira como si fuese la lente de una cámara, sólo con un ojo. «O» salta asustado y queda rígido frente a la mirada de «E». Entonces un contracampo desde el punto de vista de «O» nos permite contemplar el rostro de «E» y descifrar el enigma: el observador invisible que lo había perseguido todo ese

tiempo no era otro que «O», su *alter ego*. Esto quiere decir que el personaje, escindido en sujeto y objeto, perseguidor y perseguido, verdugo y víctima, estaba huyendo de sí mismo, mejor dicho, de su autocontemplación. En el final del filme, las dos caras de Buster Keaton sólo se distinguen por la diferente posición de la cámara (pues uno está sentado y mira hacia arriba, mientras que el otro está de pie y mira hacia abajo), por la diferencia del escenario de fondo y por sus expresiones, también distintas. Pero en la metáfora de la escena es como si las estructuras campo/contracampo, espacio *in*/espacio *off*, representasen un personaje que se mira en el espejo.

¿Cómo no pensar en *William Wilson*, aquella extraordinaria narración de Edgar Allan Poe que dramatiza la persecución de un hombre por sí mismo? «Un gran espejo –en mi confusión, al menos, eso me pareció al principio–, se alzaba donde antes no había nada. Y cuando avancé hacia él, en el colmo del espanto, cubierta de sangre y pálida la cara, mi propia imagen vino tambaleándose hacia mí», dice Wilson, el narrador.

Confrontado con la imagen de sí mismo y el «yo» objetivado, sacado fuera de sí, William Wilson experimenta la ambigüedad fundamental que marca en todo ser la relación entre *percipere* (percibir) y *percipi* (ser percibido), ambigüedad que aflora en los instantes de mayor intensidad, en los que el «yo» se piensa, se mide y conversa consigo mismo. En esos momentos es cuando el sujeto se ve como otro, exiliado de sí como un extraño:

Lejos de poner en evidencia la situación anómala de un yo dividido, *William Wilson*, por el contrario, nos enfrenta con la condición universal e inalienable del yo como doble, o sea con la idea de que la constitución de la identidad del yo está marcada, en su raíz misma, por la dialéctica «del yo y el otro». El simple hecho de reconocerse como «yo», el simple hecho de pensar el «yo», equivale a considerarlo un «no yo», un extraño, un forastero. El yo pensado, en el acto de ser pensado, se convierte en signo para el yo que piensa. No hay como escapar de ese juego de espejos. [...] Desde esta perspectiva, nadie es absolutamente un individuo. Conocerse como ser individual es, inevitablemente, hacer surgir (hacer nacer), en el fluir del tiempo, otros «yoes». En esos espejos –en los otros del «yo»– es donde se da, paradójicamente, la constitución de la autoidentidad como alteridad» (Santaella, 1985: 172-173).

Juegos de espejo como el yo y el otro: estamos, evidentemente, en el terreno de Lacan y no es necesario insistir mucho para descubrir en *Film* y en *William Wilson* una representación sensible de la célebre «fase del espejo», en que se da la especularización del cuerpo y la constitución del primer esbozo del «yo» como formación imaginaria. Pues apenas en el momento en que advertimos a «O» reflejado en el contracampo del cuadro cinematográfico podemos establecer, como el niño de Lacan, la síntesis de lo interior (*Innenwelt*) con lo exterior (*Umwelt*) y podemos también nombrar retrospectivamente aquella mirada que no era más que aquella del que es mirado. Huir de la propia percepción es percibir la propia fuga; pero la paranoia, según el psicoanálisis, no es otra cosa que una persecución en la que el perseguidor coincide con una imagen ideal e objetivada del perseguido. Esa cuestión también está en el centro de la película *La dama del lago*, aunque el maniqueísmo de la cámara subjetiva hace difícil plantearla como una evidencia estructural; pero queda claro que Marlowe sólo es reconocido como personaje y como «yo» narrador cuando sale del lente de la cámara y es objetivado en los reflejos de los espejos, haciéndose percibir como percepto. Del lado de acá y del lado de allá de la cámara, en campo y fuera de campo, visibles e invisibles, los personajes de *Film* y de *La dama del lago* realizan –como *William Wilson* en el plano de la narración escrita– esa escisión de la mirada que, en el psicoanálisis moderno, es condición imprescindible para la constitución del sujeto.

El gran salto que el análisis lacaniano promovió en relación con la tradición filosófica fue justamente retirar al sujeto de dentro del hombre, expulsar a ese «hombrecito» que el pensamiento clásico supuso alguna vez que definía interiormente al «yo». Lacan desmonta ese *cogito* cartesiano de que el punto geométrico de la perspectiva renacentista es el equivalente plástico, y devuelve la noción de sujeto a su dependencia significativa: el sujeto ya no es esa instancia fundadora y causal del discurso idealista, sino simplemente un efecto de la cadena de éste. La dialéctica de lo imaginario se inicia con una alienación originaria que sitúa al «hombrecito» fuera del individuo, de modo que su realización siempre dependerá de un «otro» (Lacan, 1970, vol. 1: 89-97). Alienado de sí e identificado en otro, el sujeto es ese estado de ambigüedad que encontramos asumido en las actitudes del niño, del actor y del espectador. Así que, en el plano de la pulsión escópica que aquí nos interesa, la mirada

queda separada del sujeto que mira: el sujeto resulta entonces ser el cuadro que la mirada aprehende; él pertenece ahora –a diferencia del punto geométrico de la perspectiva– al dominio de lo visible (Lacan, 1985: 90-115). Ahora bien, en un cine determinado, el juego alternado del campo/contracampo permitirá construir una reversibilidad infinita del percibir y del ser percibido, de modo que el sujeto ya no es esa trascendencia que condiciona la ubicuidad, sino un efecto de la cadena significativa que configura la geometría de las miradas.

La ventana del *voyeur*

Hablar de la escisión de la mirada implica introducir el sistema de la sutura. Pero antes de llegar a ese punto es preciso efectuar un intermedio y abordar una modalidad narrativa que se sitúa a mitad de camino entre el modelo de la cámara subjetiva y la contraposición de miradas a través de la técnica del campo/contracampo. Estamos hablando del tipo de narrativa cinematográfica que surge desde la perspectiva individual de un personaje, como en *La dama del lago* y *Film*, con la diferencia de que en este caso la interiorización de un determinado punto de vista no se produce usando sistemáticamente la cámara subjetiva sino integrándola en el modelo de la ubicuidad con cortes, variación de ángulos de toma y objetivación del personaje dentro del campo. La diferencia está en que aquí ya no se tiene una visión ubicua en sentido estricto, puesto que lo que rige la evolución de los planos es la visión del personaje principal (que la cámara sigue en igualdad de condiciones, sin despegarse de él), aun cuando ese personaje que revela el paisaje esté presente en el encuadre. En ese tipo de construcción, la mirada del personaje es asimilada sólo parcialmente por la ubicuidad de la cámara, por lo que conserva buena parte de su integridad. Los dos polos no se identifican totalmente; el ojo de la cámara no es el ojo del personaje, la banda sonora no es su monólogo interior en voz *over*, sino que ambos se mezclan, se contaminan, marchan juntos casi todo el tiempo. El sujeto que ve los hechos de la diégesis no es el personaje, ya que la mirada que éste deposita en la escena no va más allá de la experiencia

del protagonista. Para hacer una comparación muy general, sólo a título de ejemplo, podríamos evocar el llamado *estilo indirecto libre* en la literatura, en el que la voz de otro se introduce en el discurso del narrador, pero conservando su autonomía y parte de sus definiciones sintácticas y estilísticas. Aunque esta comparación es apenas una metáfora, porque la literatura no se parece en absoluto a esa co-presencia constante en el interior del campo de visión del personaje que observa y desde ese extremo proviene la dificultad para encuadrar una narrativa de ese tipo en los modelos de focalización literaria (¿interna, externa, nula...?).

Hitchcock es el mayor representante de ese tipo de cine, y *La ventana indiscreta* es su modelo más refinado. El filme empieza con una cortina que se abre y revela el escenario de una casa de vecindad de los suburbios, con sus innumerables ventanucos, detrás de los cuales hay personajes anónimos. La cámara se aproxima lentamente con el *zoom* hasta que la ventana que permite ver el escenario exterior coincide con su encuadre. Esa abertura es significativa respecto al principio narrativo de la película: la pantalla es la ventana del apartamento de Jeff, el fotógrafo accidentado que, inmovilizado en su silla de ruedas, pasa el tiempo espionando a los vecinos. En el transcurso de toda la película la cámara quedará aprisionada en ese apartamento, y todo lo que acontece más allá será expuesto exclusivamente a partir de esa restringida perspectiva. Dentro de ese encuadre/ventana aparecen otras «pantallas» que recortan lo visible, como si el encuadre cinematográfico estuviese estropeado y no pudiese multiplicar la intriga central en una pluralidad de otras más pequeñas. Pero *La ventana indiscreta* no es *La dama del lago*, porque la visión de la cámara no es «subjetiva» de la mirada de Jeff, ya que el personaje principal también aparece dentro del cuadro. Hay una coincidencia de límites: como Jeff, la instancia vidente no puede salir del apartamento pero, al igual que el protagonista, sí puede espiar todo y a todos exclusivamente a través de la ventana indiscreta; como Jeff, la instancia vidente no puede saber lo que sucede detrás de las cortinas cerradas del apartamento de Lars Thorwald, el supuesto asesino. Pero la misma instancia vidente puede ver más que Jeff: la noche del crimen, la última salida de Thorwald no fue vista por el protagonista principal, que se queda dormido en la silla de ruedas. Ese hecho tiene una importancia fundamental en la película, pues justamente en esa escena Thorwald sale con una mujer (¿su es-

posa?, ¿su amante?). Nosotros, los espectadores, pudimos ver la escena porque el «narrador» nos la mostró, pero Jeff no la vio; y debido a esas miradas (esos saberes) diferentes, por un momento el espectador y el personaje interpretan los acontecimientos de dos maneras distintas.

El tipo de construcción que caracteriza lo que ocurre en *La ventana indiscreta* se basa en que el personaje que ve y que pasa los días espionando la privacidad ajena no es visto a su vez por las personas a quienes vigila. Cada vez que su mirada podría ser correspondida desde otra ventana, Jeff apaga las luces de su apartamento y se aleja de la suya. La única excepción es aquel momento en que su novia, Lisa Freemont, es descubierta por el asesino mientras revisa el apartamento de éste: con las manos hacia atrás, ella hace una señal a Jeff, para indicarle que ha conseguido el objeto incriminador (el anillo de matrimonio de la mujer asesinada), pero Thorwald percibe el gesto y, siguiendo con la mirada la dirección en que apuntan los dedos de Lisa, descubre la ventana indiscreta del espía. Toda la situación es un escenario ideal para el surgimiento de esa pulsión que es la clave del placer en el cine: la escopofilia, o *voyeurismo*, sobre todo porque el *voyeur* en cuestión se vale de cámaras fotográficas, teleobjetivos (es fotógrafo profesional, lo que aumenta su obsesión por espiar el mundo) y todos esos aparatos que no son sino extensiones del instrumento emblemático de la escopofilia: el ojo de la cerradura, a través del cual no sólo se puede ver, sino que se puede mirar principalmente lo que es privado o está prohibido.

Otro *voyeur* célebre en la filmografía de Hitchcock es Scottie, de *Vértigo*, que vive una trágica obsesión erótica por una mujer a la que espía, persigue y de cuya imagen no consigue desprenderse. Casi todo el filme está visto desde la perspectiva de ese personaje, pero también en este caso eso no significa un predominio de tomas «subjetivas». La instancia vidente es una especie de acompañante de Scottie, está siempre junto a él y va descifrando el misterio mientras él lo hace; esa instancia sólo ve lo que él ve y desconoce lo que él desconoce. Cuando Scottie sigue a Madeleine por las calles de San Francisco, las tomas no corresponden exactamente a su mirada, no son vistas en cámara subjetiva, ya que el personaje principal está presente en campo, pero la instancia vidente no proporciona ninguna información adicional que no sea estrictamente lo que está en el ámbito de su campo visual. En el Palacio de la Legión de Honor,

Scottie ve a Madeleine sentada en un banco y contemplando un cuadro: el retrato de Carlota Valdés (de quien ella se supone que es una reencarnación). La cámara, cerrada en primeros planos, describe una serie de movimientos para vincular entre sí varios detalles de la escena, pero esto no corresponde exactamente a una toma «subjetiva» del detective, dada la distancia física a la que él se encuentra, sino que concreta lo que él «sabe» respecto a Madeleine: las flores que ella lleva son las mismas que aparecen en el cuadro y el rodete del peinado de la mujer es idéntico al que adorna el cabello de Carlota. Es decir, Madeleine es Carlota, por absurda que al detective le parezca esta constatación. Después de la supuesta muerte de Madeleine, Scottie deambula por las calles y cree ver el rostro de Madeleine en diversas mujeres que circulan a su alrededor. El espectador participa de su confusión, ya que la instancia transmisora explora esas semejanzas en el plano del dato visible.

Sin embargo, en este caso también se debe relativizar la coincidencia de las miradas. El apego a la perspectiva del personaje es una excusa del «narrador» para dejar de brindar informaciones que, en principio, serían necesarias para que la historia fuese inteligible. La omisión voluntaria (que Genette denomina *paralipsis*) genera una zona de misterio, un terreno de incertidumbre que la instancia vidente puede trabajar para producir ese famoso «suspense» emocional, tan fascinante, de un determinado tipo de cine. En *Sospecha*, el hecho de que la narrativa se limite exclusivamente a la que surge desde la perspectiva de Lina MacKinlaw induce al espectador a creer, equivocadamente y de la misma manera que la esposa obcecada, que su marido pretende asesinarla.* En *Psicosis*, el apego que siente la cámara al punto de vista de Marion (y después al del detective Arbogast) nos impide saber qué sucede en el extraño caserón de Norman Bates. La cámara, el montaje y el sonido nos ofrecen, la mayoría de las veces, una visión precaria y también un saber limitado, precisamente porque se restringen a lo que ve y a lo que sabe un personaje, para así poder jugar con la emoción de los espectadores. Pero cuando llegue el momento conveniente, el «narrador» sabrá desembarazarse del peso del personaje vidente y volver a la visión trascendental de aquella omnisciencia que nunca dejó de tener. En

* De hecho, la idea de Hitchcock era que el marido (Cary Grant), en efecto, pretendía matar a la esposa, pero la censura lo impidió. (N. del e.)

Vértigo hay dos momentos en que la cámara se aparta de la perspectiva de Scottie: cuando Midge conversa con el médico sobre el estado de su amigo detective y, más tarde, cuando Madeleine (que es también Judy), sola en su cuarto del hotel, escribe una carta en la que confiesa su culpa. Sólo en esta última ocasión se nos permite ver (solamente a nosotros, no a Scottie) la continuación de la secuencia del crimen de la torre. Esa información nos había sido negada porque la cámara se unía al punto de vista de Scottie y él, que sufre vértigo a las alturas, no había podido subir hasta la cima de la escalera.

El *voyeurismo* de Scottie es avasallador, aunque más sutil que el del Jeff de *La ventana indiscreta*. Su compromiso con la imagen de la mujer que había observado en secreto es tan obsesivo que, en la segunda parte de la película, cuando encuentra a Judy (pero sin saber aún que es la propia Madeleine), él la reconstruye íntegramente como imagen de su fetiche. Lo vemos en la tienda de modas, explicando al sastre la talla de la mujer, eligiendo sus zapatos como un maníaco, obligándola a teñirse el cabello y a hacérselo peinar con rodete. No le interesaba desvestirla, ni poseerla; lo que él quería era transformar a Judy en la imagen ideal que su obsesión había fijado, para dedicarse desde entonces a mirarla indefinidamente. Judy, a su vez, interpreta el papel pasivo ideal para la escopofilia de Scottie: exhibicionista, deja que el hombre la transforme en el objeto de su fetiche. Y por fin, a medida que Judy se va pareciendo cada vez más a Madeleine, ella se desenmascara, porque en realidad es Madeleine. Cuando la mujer sale del baño totalmente transformada en el objeto de la obsesión de Scottie, en ese momento, que debería ser la culminación del placer *voyeurista* del detective, sobreviene la frustración: ella no es otra que Madeleine. Scottie se da cuenta de que ha sido engañado todo el tiempo, y el medallón en el cuello de la mujer es la prueba definitiva.

Es curioso que todos esos filmes, afinados en la perspectiva restringida de un personaje, terminen por presentar, de un modo u otro, el tema de la escopofilia. No es curioso sólo porque esas películas concentran todo el campo visual dentro de aquello que el personaje ve, y reducen así el escenario y a los otros personajes a objetos de una mirada (condición propicia para el ejercicio del *voyeurismo*), sino también porque ese tipo de construcción remite directamente a la situación del espectador en relación con la imagen exhibida. La escopofilia —el placer de tomar a otro como objeto,

sometiéndolo a una mirada fija y curiosa— es uno de los principales componentes de la seducción que el cine ejerce sobre el público. La película (cualquier película) trabaja fundamentalmente con esa perversión de la mirada indiscreta, que se satisface viendo al otro convertido en objeto. «Aunque la película esté siendo mostrada y, más aun, exista para ser mirada, las condiciones de proyección y las narrativas dan al espectador la ilusión de que realiza un rápido espionaje en un mundo privado» (Mulvey, 1983: 441). De hecho, para que el efecto de realidad se pueda producir en el cine, es preciso que el filme se enmascare, que todo en él simule una distancia y una indiferencia a la presencia de la platea, que finja no saber que está siendo mirado. Así, mediante la mirada de la cámara, el espectador puede espiar, en la sala oscura del cine, la privacidad de los personajes, penetrar sin ser visto en el lecho de amor y aproximarse a los personajes hasta casi poder «leer» las expresiones de sus rostros. En cierto sentido, el éxito y la magia de un tipo determinado de cine que hemos convenido en llamar «clásico» o «dominante» está en saber manejar el placer visual de la platea y en reflejar algunas obsesiones psíquicas concretas de la sociedad que lo produce.

Varios analistas han indicado que existe una extraordinaria semejanza entre la situación diegética planteada por *La ventana indiscreta* y la que reina en la sala de proyección, hasta el punto de que algunos consideran que el filme de Hitchcock es una metáfora de la recepción cinematográfica. Como el mismo espectador, Jeff está inmobilizado y no puede hacer nada para modificar la situación que ve frente a él. Está allí, frente aquella pantalla/ventana, y está sólo para mirar, para escudriñar la intimidad ajena. Cuando surge el peligro, él, que apenas es testigo de los acontecimientos (como el espectador), lo único que puede hacer es sufrir en silencio en su silla de ruedas o en su sillón. La mujer que está a su lado, Lisa Freemont, a pesar de todo su despliegue exhibicionista, no logra despertar en él el menor interés sexual, hasta que ella recorre la distancia entre el cuarto de Jeff y el edificio de enfrente y reaparece dentro de la «pantalla», en el campo de visión del fotógrafo, al otro lado de la ventana. Lisa entra, por lo tanto, en la dimensión de lo simbólico, y añade así una carga erótica ante los ojos de Jeff, que sólo puede prestar atención a lo que está dentro del ámbito de la pulsación escópica, en el interior, por así decir, de ese ojo de la cerradura que es su ventana indiscreta. Como ha observado Mulvey (1983: 450), Jeff no sólo

puede ver a la mujer a través de las gafas, bajo el fuego cerrado de su mirada, sino que también la ve encuadrada en el campo de lo simbólico: ahora ella es una intrusa, expuesta al ataque de un hombre peligroso que la amenaza con un castigo, es una mujer que clama por el auxilio de su *voyeur*. Así, alimenta la fantasía erótica de Jeff, de la misma forma que el filme explora la fantasía erótica del espectador.

Entre todos los escopofílicos célebres del cine, hay uno que no podemos dejar de recordar, incluso por las referencias explícitas que hace al dispositivo del cine. Se trata del Mark Lewis de *Peeping Tom*. La película de Michael Powell no es tan sistemática como las de Hitchcock en el manejo de esa visión paralela a la del personaje, aunque en general la instancia vidente también siga en ella el punto de vista del protagonista. Pero lo que en ella llama la atención es que hay largos pasajes en cámara subjetiva que focalizan el *voyeurismo* de Mark Lewis. Aunque se trata de una cámara subjetiva diferente de las que el cine conocía hasta entonces, pues con ella vemos «a través del ojo de la cámara», al pie de la letra, sin ningún subterfugio. Solamente en *El proyecto de la bruja de Blair* volvemos a tener esa experiencia de una cámara subjetiva *ipsis litteris*, en la que las miradas de los personajes están diegéticamente mediadas por las cámaras. Lewis, un ayudante de fotógrafo que trabaja profesionalmente en el cine, dedica su tiempo libre a practicar una forma perversa y extrema de escopofilia sádica: invita a mujeres para que le sirvan de modelos a un estudio cinematográfico que trabaja en 16 mm. Cuando empieza a filmar el *strip* de esas mujeres, el trípode de su cámara se transforma en un estilete afiladísimo, con el que mata a todas las modelos que posan frente a él. La obsesión extrema, que este hombre persigue hasta llegar al trágico final, es conseguir contemplar (y fijar en la película de su cámara), la expresión más exacta y auténtica del horror frente a la muerte. No satisfecho con el desempeño de ese dispositivo, instala frente a la cámara un gran espejo cóncavo, a través del cual la mujer sacrificada puede contemplar su propia expresión de terror en la hora de su muerte, una expresión incluso ampliada por las deformaciones producidas por el espejo. En un cuarto escondido de su apartamento, el psicópata colecciona los ejemplares de su mórbida cinemateca y los ve todos los días, mortificándose por no haber obtenido todavía la expresión cristalina del miedo a la muerte, lo que exigirá nuevas mejoras en el dispositivo. La cámara

de 16 mm registra la trayectoria de seducción de la mujer y la preparación del ritual y el sacrificio, y luego nos permite (a nosotros, a los espectadores de *Peeping Tom*) verlo todo a través de la cámara de Lewis, una cámara en verdad subjetiva, ya que no sólo las tomas corresponden al punto de vista del fotógrafo, sino que además ese punto de vista está mediatizado por una cámara (los símbolos internos del encuadre aparecen en la pantalla).

Voyeurismo limítrofe el de Mark Lewis, ya que al final de su trayectoria lo que quiere ver ya no es un objeto (la expresión de la mujer que muere) sino otra mirada confrontada con la autocontemplación: ¿qué es lo que ve quien se ve a sí mismo muriendo? En su penúltimo asesinato, Lewis ya había ensayado esa metamorfosis, cuando pide a la mujer que se coloque detrás de la cámara (se encuentran en un estudio de cine) y lo enfoca, mientras él la filma, con su cámara asesina: verdugo y víctima se enfrentan y se miran, sólo que ahora, duplicando el dispositivo de la ventana indiscreta, lo hacen a través de la mediación de las cámaras: ambos se ven y son vistos dentro de las respectivas lentes. Superados los límites del *voyeurismo*, la mirada del otro es lo que empieza a interesar a este personaje. Ya no le importa ver la expresión de horror del otro; lo que ahora quiere es ver lo que ve el otro en el momento del horror. El espejo cóncavo todavía no es suficiente, puesto que deja ver el rostro del que mira, pero no la visión del otro. En el extremo de su locura, Lewis inicia la experiencia definitiva: se hace filmar por la cámara asesina, suicidándose con el estilete de su trípode, y en esa ocasión el espejo cóncavo que se encuentra frente a la cámara le devuelve el miedo de la mirada, le devuelve al otro que mora dentro de sí mismo. Cuando llega la policía él ya está muerto. Si alguien revelase la película que está en su cámara, descubriría la imagen que el fotógrafo buscó durante toda su vida, sólo que en ella él sería lo visible, no lo vidente. Por primera vez sale del lugar del sujeto geométrico para convertirse en sujeto en la mirada del otro. En el límite de la perversión, superada ya la obsesión de la mirada, el *voyeur* encuentra finalmente la redención y se convierte en un Narciso necrófilo.

En un trabajo de 1915, en el que profundizaba su estudio sobre la escopofilia, Freud (1972: 11-44) observa que el destino de la pulsión es revertirse en su opuesto, cuando el placer de mirar se transfiere a la mirada del otro, y cuando su finalidad activa es sustituida

por la finalidad pasiva (ser mirado). El placer de percibir (*percipere*) y el placer de ser percibido (*percipi*), escopofilia y exhibicionismo en el lenguaje de las perversiones, son, por lo tanto, dos caras de la misma moneda. Además, el exhibicionista sigue siendo un *voyeur*, aunque su placer es verse en la mirada ajena, es decir, mirarse en el espejo del otro. «La anterior dirección activa de la pulsión persiste, en cierta medida, junto con su dirección pasiva posterior, aun cuando el proceso de su transformación haya sido muy extenso. La única afirmación correcta que se puede hacer sobre la pulsión escópica es que todas las fases de su desarrollo, tanto la fase preliminar autoerótica cuando su forma activa o pasiva final, coexisten una junto a la otra» (Freud, 1972: 31). Así, la ambivalencia (término que Freud tomó de Bleuler) sería la condición fundamental de la mirada, y posteriormente el psicoanálisis habría de desarrollar ese descubrimiento de Freud, al concebir el campo escópico como el entrecruzamiento de lo visible con la videncia.

¿Cómo funciona esa ambivalencia en el cine? Ya hemos señalado que el placer de ver una película tiene una base escopofílica inevitable, porque en el cine sometemos la imagen —la imagen del otro— a una mirada concentrada e indiscreta, como si la espiásemos por el ojo de la cerradura, ocultos en las sombras de la sala de proyección. Sin embargo, el *voyeurismo* liso y llano no garantiza la seducción del filme si el entrometido espectador no se siente también mirado por el otro. Y prueba de ello es el rotundo fracaso de una película *voyeurista stricto sensu* como *La dama del lago*, y la casi inexistencia de otras tentativas de hacer filmes del mismo tipo (*Film* no llegó al circuito comercial, y *El arca rusa* funcionó como un producto «alternativo» dentro de ese circuito). Pero ¿cómo surge la experiencia del narcisismo si la película soslaya al espectador y los protagonistas jamás le dirigen una mirada? Ahora bien, si el espectador que está en la sala debe reprimir su exhibicionismo, lo que hace es proyectar en los protagonistas su deseo reprimido. Al identificarse con los personajes, el espectador convierte la pantalla transparente en un espejo, donde ve proyectado(s) su(s) ego(s) ideal(es) y donde se puede reconocer. «Las convenciones del cine dominante —dice Mulvey (1983:442)— dirigen la atención hacia la forma humana. Tamaño, espacio, historias, todo es antropomórfico. Aquí la curiosidad y la necesidad de mirar se mezclan con una fascinación por la semejanza y por el reconocimiento: el rostro humano, el cuerpo humano, la

relación entre la forma humana y los espacios ocupados por ella, la presencia visible de la persona en el mundo.» Por lo tanto, cuando el sujeto mira puede olvidar quién es y reconocerse en la persona que está siendo vista por él. La posibilidad de identificación —de verse en lo visto— completa el mecanismo de seducción en el cine, donde se puede percibir por qué la estructura de la cámara subjetiva pura y simple (el modelo de *La dama del lago*) no tuvo éxito, y por qué la modalidad narrativa en que el *voyeur* también es visto en la pantalla (el modelo de *La ventana indiscreta*) hizo historia. Si la perspectiva vidente aparece simultáneamente con la presentación del sujeto que ve, el espectador puede incorporar también en ese mismo momento una mirada y reconocerse en quien mira, como si la pantalla fuese al mismo tiempo el ojo de la cerradura a través del cual él espía, y también un espejo donde se reconoce como el *ego* que espía.

El último ejemplo de solidaridad del sujeto del filme con la visión de un personaje pone de nuevo en escena a otro *voyeur*, uno célebre, nuevamente un fotógrafo. Y éste también descubrirá un crimen por azar, espiando el mundo con su cámara (la recurrencia del tema otorga una dimensión verdaderamente ontológica a la figura del *voyeur* en el cine). Sólo que aquí se presenta una diferencia: ahora el sujeto que permite ver el filme se encuentra de tal manera unido al personaje principal que no será capaz de brindar ni una sola información adicional que no pertenezca al campo de visión de este último. Ya no se trata de una coartada del «narrador», como sucedía en las películas de Hitchcock y, en cierta medida, también en *Peeping Tom*. Lo cierto es que la zona de misterio sigue siendo común tanto al protagonista cuanto a la instancia vidente (y, por extensión, al espectador): uno y otro caminarán juntos en la tentativa de descifrar el enigma, se perderán en una selva de pistas falsas y finalmente se frustrarán por no haber conseguido aportar alguna luz sobre el misterio. La mirada depositada en la escena es una mirada precaria y errática, se pierde en hechos insustanciales, no encuentra el extremo del hilo ni consigue unir los retazos de la historia. Ahora el sujeto debe gobernar una narrativa donde los eventos de la diégesis están fragmentados, donde falta un centro regulador. Su única garantía es el personaje principal, al que se aferra fuertemente, antes de hundirse, junto con él, en el mundo de las apariencias. Estamos hablando, desde luego, de *Blow Up*.

¿Qué es lo que se amplía en *Blow Up*? La mirada. En la intriga que se insinúa (pero que no llega a salir a la superficie) se trata de mirar de nuevo la escena que ya se había visto antes, en la tentativa de descubrir lo que no fue percibido. El instrumento instaurador de ese descubrimiento será la cámara del fotógrafo. El protagonista Thomas había fotografiado, por no tener otra cosa que hacer, a una pareja de amantes en un parque. Pero después, la insistencia con que la mujer intenta obtener los negativos le lleva a sospechar que esas fotos contienen algo incriminador. Frenéticamente, el fotógrafo se encierra en su laboratorio e inicia un trabajo de investigación, con la intención de descifrar el enigma de las fotos. El proceso del descubrimiento se podría resumir de la siguiente manera: Thomas revela el filme, elige algunos negativos, los amplía y los pega en una pared. En una de las fotos, la mujer mira atentamente hacia un lado. El fotógrafo sigue con el dedo la dirección de esa mirada y descubre un arbusto que debería corresponder a la cosa vista. Después de ampliar el detalle del arbusto, Thomas forja un contracampo artificial: contrapone por un lado a la mujer que mira y por el otro a la cosa mirada. De hecho, la mujer ve algo en el arbusto. Vuelve a ampliar y algo así como un revólver parece salir del arbusto. En la sucesión de fotos, la mujer se gira hacia la cámara y descubre al fotógrafo entrometido. Nueva foto: la mujer mira angustiada hacia el arbusto. En la última foto, ella huye por un cerco y sus pies parecen tropezar con algo. La ampliación revela qué es ese algo: es el cadáver de su amante.

Así, la secuencia de hechos en que se produce el crimen es rescatada por medio de una simulación del proceso del cine: una contraposición de «planos» (fotos) permite jugar con lo visible y con el vidente, a través del campo y del contracampo. Pero ese juego que el fotógrafo articula para reconstruir el crimen es al mismo tiempo, también, articulado por el «narrador» para revelar su proceso de descubrimiento: la mirada de Thomas desde un lado y las fotos de otro (las cuales son también el congelamiento de la mirada del fotógrafo en otro momento) se alternan en la sucesión de los planos para rescatar el otro juego de miradas, el que se produce en el interior de las fotos. En este ejemplo, el *voyeurismo* puro y simple ya no basta para revelar lo visible porque lo que se ve escapa al control y al conocimiento del *voyeur*, tiene más que «decir» que lo que la mirada entrometida puede percibir. Lo mismo sucede con la instancia vi-

dente, que tampoco es capaz de darse cuenta de lo que ocurre, aunque lo vea todo y lo haga bien. O sea que para que el evento pueda surgir en su plenitud, es preciso dejar que él también «hable» con las miradas que ya están contenidas en él; es preciso someterse a esa geometría de miradas, reverberación infinita del *percipere* y del *percipi*, cuya elocuencia marca la ambivalencia del sujeto de la mirada.

5

La escisión de la mirada

Si bien en el cine son raros los ejemplos de uso sistemático de la cámara subjetiva como encarnación de la mirada de un personaje, el cierre de la narrativa en una perspectiva individual constituye una práctica corriente sólo en algunos instantes privilegiados del «texto» fílmico, hasta el punto de crear, junto con la ubicuidad, una tensión rica en consecuencias. Por ejemplo, en *El profesor chiflado* (nada que ver con la espantosa nueva versión interpretada años más tarde por Eddie Murphy, sino una parodia cinematográfica de la historia del doctor Jekyll y mister Hyde, de Stevenson, que es también una incursión literaria en los dominios del espejo y del doble), poco después de que el profesor Julius F. Kelp, horrible y zaparrastroso, se transforme en el seductor Buddy Love (ambos interpretados por Jerry Lewis), tenemos una secuencia íntegra en cámara subjetiva desde la perspectiva de este último, mientras camina por las calles de la ciudad, bajo las miradas maravilladas de los transeúntes. Aquí se juega inicialmente con el enigma de la cara oculta del héroe (ya que hasta entonces el tal Buddy Love no ha sido mostrado objetivamente en la pantalla, y el asombro de la multitud que lo observa podría indicar tanto que se trata de un galán como de un monstruo), para luego invertir las miradas y objetivar al personaje en la pantalla. El sujeto que mira y que dirige la cámara subjetiva se convierte también en objeto de la mirada, sin que para ello sea necesario presentar un espejo en la escena; y en este caso el juego del campo/contracampo funciona como resguardo de los reflejos. Buddy Love está

sucesivamente detrás de las cámaras y frente a ellas, en ambos lados de la mirada, constituyéndose como sujeto en la ambigüedad fundamental del *percipere* y del *percipi*.

La organización de las miradas, o sea el juego entre lo que cada personaje ve y cómo es visto dentro de la trama, constituye en el cine, sobre todo en el llamado «clásico», la clave de un tipo determinado de construcción narrativa que ya no se basa —o por lo menos no principalmente— en la perspectiva ubicua de ese sujeto trascendental que manipula los personajes como si fueran piezas en un tablero de ajedrez, sino en esa simetría o asimetría de intenciones y conocimientos que cada personaje posee en relación con los demás. En ese tipo de construcción, parte de la trama se ofrece en cámara subjetiva y simula una perspectiva concreta, como en el caso de *Film* y de *La dama del lago* pero, a diferencia de estos últimos, la sucesión de los planos hace variar al personaje interiorizado en el ojo de la cámara para que, a lo largo de cada secuencia, la mirada materializada en la pantalla se multiplique en una pluralidad de miradas diferenciadas. La estructura básica del campo/contracampo permite hacer perceptible la cadena de acciones y reacciones que mueve a los agentes de la intriga, constituyéndolos simultáneamente en sujetos y objetos de las mutuas miradas. Es evidente que, en términos muy generales, una estructura de esa especie todavía está regida por una omnivigencia central que establece la mediación de las miradas, pero que aquí ya no asume la perspectiva trascendental e inhumana de quien se superpone a los eventos como un observador inmaterial. Por el contrario, esa perspectiva se apoya ahora en la confrontación de las informaciones que cada personaje acumula sobre los restantes. De ahí, entonces, esa perspectiva cambiante, ese pluralismo que constituye la complejidad y la fascinación del filme «clásico», que no es sino el efecto de una modulación de miradas que la instancia narradora opera por intermedio de la suya, como en un juego de espejos.

En inglés se da el nombre de *eye-line match* (concordancia de la dirección de la mirada) para concretar ese tipo de construcción en la que toda la coherencia de las relaciones espaciales y del desarrollo de la intriga se produce predominantemente a través de la dirección de las miradas en una sucesión de planos. Los franceses tienen una expresión más poética para designar la misma construcción; se trata de una metáfora: *mise-en-regards*. Ambas expresiones preten-

den abarcar ese trueque sistemático de miradas a través del juego de posiciones de la cámara, esa ambigüedad fundamental del sujeto/objeto que intercepta la acción de los personajes y diseña la interacción en que están involucrados. Estas expresiones condensan el concepto de la reversibilidad de los puntos de vista en la escena clásica del cine, o sea, la idea de que el corte y el desplazamiento de posición de la cámara tienen la función primordial de hacer alternar los puntos de vista de los personajes. Por esa razón en ese cine, al contrario que en la escena basada en la ubicuidad, no hay gran variación de ángulos de toma, ya que la posición de la cámara está determinada por la posición de cada personaje que entra en escena. El corte clásico, basado en la alternancia del campo/contracampo, funciona reiterando en todo momento un número limitado de puntos de vista, correspondientes a la distribución topográfica de los personajes que están en escena. Pero lo que se quiere no es producir la experiencia de la omnipotencia de la mirada, sino de la «ambivalencia de la constitución del personaje» (Aumont *et al.*, 1983: 179) en relación con la mirada del otro.

Para poner un ejemplo concreto y brillante de esa intrincada geometría del campo escópico, tal como nos lo da el cine «clásico», recurriremos a un estudio ya consagrado de este tema: el minucioso análisis que hizo Raymond Bellour (1969: 24-38) de una secuencia de *Los pájaros*, la que muestra el recorrido de ida y vuelta de Melanie Daniels en barco a través de las aguas de Bodega Bay hasta la mansión de los Brenner, para llevar una jaula de pequeños pájaros a la hermana de Mitch, con la intención de seducir a este último. El estudio de Bellour es demasiado exhaustivo para los límites de este texto y no viene al caso repetirlo aquí, cuando su mejor abogado defensor es el autor. Por eso sólo citaremos algunos ejemplos, que nos parecen valiosos para evaluar esa dualidad de la mirada que causa la ambivalencia del sujeto y para verificar en qué nivel de complejidad se puede jugar con la dirección apuntada por los ojos, hasta el punto de construir un diálogo mudo pero muy elocuente entre los dos protagonistas principales.

En términos generales, la secuencia se construye por medio de planos que describen una alternancia observador/observado en la que el espectador es encuadrado en un plano fijo próximo (entre primer plano y plano medio) y el observado en plano distanciado (del plano medio al plano de conjunto) con movimiento. Durante el

trayecto de ida, Melanie hacer las veces del observador, puesto que Mitch, el observado, todavía no sabe que está presente. En consecuencia, todas las imágenes de Mitch son presentadas como «subjetivas» de Melanie. Pero tan pronto como la mujer deposita la jaula con los pájaros en la mansión de los Brenner y vuelve al barco, se produce una ruptura en el esquema que ya hemos descrito. Melanie, encuadrada en primer plano, pasa a ser observada y se convierte en objeto de la mirada de Mitch. La ruptura se explica: el joven Brenner descubre la presencia de la mujer y la capta en su mirada con ayuda del catalejo. La narrativa, ordenada hasta entonces por la visión de un único personaje, se desdobra para responder a la dualidad de la visión. Después de un plano inicial en el que la mujer aparece encerrada en la máscara del catalejo sin devolver la mirada a Mitch (está ocupada en hacer funcionar el motor del barco y no mira a quien la contempla, pero seguramente sabe que está siendo observada) se produce el encuentro de miradas porque los dos se ven vistos: cada plano convierte simultáneamente a cada personaje en observador y observado: la imagen de cada uno funciona como «subjetiva» del otro, que lo mira y a la vez es observado por el primero. El intercambio de miradas termina, finalmente, con una doble sonrisa cómplice, cuando cada uno de los personajes siente que el otro capta su deseo.

Por razones de reducción, es evidente que estamos simplificando bastante las cosas. En el análisis de Bellour, ese esquema aparece matizado por desvíos de la más diversa especie. Por ejemplo: el viaje a través de la bahía que hace Melanie a la ida se muestra inicialmente por medio de tres planos generales, antes de que la secuencia concluya en el juego de miradas al que ya nos hemos referido. Son tres planos aparentemente inexpresivos, que apenas parecen explicar la duración del recorrido en barco de la mujer. Sin embargo, esos planos ya están atravesados por la escisión del ojo y de la mirada. El plano inicial muestra el barco de Melanie a través de un descenso (*plongée*), que hace que la posición de la cámara se corresponda con la de los ojos del pescador que se ha quedado en el muelle. La mirada de éste, a partir de la cual se produce, en cámara subjetiva, la imagen de la mujer, corresponde exactamente al punto que será ocupado más tarde, en el recorrido de vuelta, por la mirada de Mitch, cuando esté esperándola en el muelle. Lo curioso es que Melanie no advierte la mirada del pescador, porque está ocupada en descubrir al joven Brenner al otro lado de la bahía, el mismo joven que ya la

aborda premonitoriamente, instalado en la mirada del pescador. El plano siguiente sirve sólo de transición, ya que no está dominado por ninguna mirada, excepto la ubicuidad de la cámara. Pero en el tercer plano general, Melanie es vista desde el punto de visión de la mansión de los Brenner, ese mismo punto que, momentos después, será ocupado por Mitch, cuando éste tome su catalejo. Ese plano, que muestra a la mujer observando a los habitantes de la casa antes de que ellos la hayan visto, ya la coloca, en detrimento de esa situación, en la posición de objeto de una mirada que sólo intervendrá más tarde. Incluso antes de que se produzca el encuentro de los protagonistas, el paisaje ya está cargado de miradas, que se intercambian de un lado al otro de la bahía.

En el final de la secuencia, cuando Mitch espera a Melanie en el muelle, al mismo tiempo en que le dirige la mirada, transformando la imagen de la mujer en una imagen «subjetiva» de su mirada, se produce una inversión de la relación *observador/plano aproximado - observado/plano distanciado*, que venía dominando hasta entonces. Mitch aparece encuadrado en plano general y Melanie en plano medio. Pero esa inversión encuentra una explicación en la sucesión de los planos: Melanie, observada por Mitch, no está mirando en ese instante al sujeto que la aborda, sino a uno de sus guantes, manchado con la sangre de la herida que le ha causado una gaviota. Entonces, la alternancia de la mirada se desplaza: Melanie sustituye a Mitch en la cadena significativa y se convierte ella misma en objeto de su mirada, en el preciso instante en que es objeto de la mirada de Mitch. El plano, que muestra el dedo manchado de sangre, constituye la mediación de los ojos conjugados de Mitch y Melanie. Se trata de una mirada «subjetiva» de Melanie incrustada dentro de una «subjetiva» de Mitch, como en las construcciones entrecruzadas de la herálica. Él la mira, pero ella no lo ve, aunque se sepa observada, porque está preocupada con su herida. El plano resume muy bien la situación que se produce en el muelle: los ojos de Melanie se encuentran en aquella encrucijada en que su mirada se cruza con la de Mitch y devuelve lo visible al vidente. Bellour define muy bien esa situación como «la visión de Melanie Daniels, jugando con la ambigüedad del término “visión”»: la visión que ella tiene de los otros y la que los otros tienen de ella.

En el cine «clásico», la alternancia de los puntos de vista determina una intensa fragmentación de la escena para multiplicar la mi-

rada en una pluralidad de visiones particulares. La instancia vidente se borra, por así decirlo, detrás de las miradas que se enfrentan y se superponen en la escena, renunciando la mayoría de las veces a su propia visión en beneficio de la que tienen los personajes unos de otros. «Pero ese juego, que es grave, no nos debe hacer olvidar que es ficticio» (Bellour, 1969: 37). De hecho, según las normas de ese cine, el sujeto de la enunciación no se deja disolver totalmente en la multiplicidad de las miradas, sino que se retira discretamente y queda fuera del alcance del espectador, para evitar que su presencia condicione la evolución de la trama como si fuese un orden superior. Las imágenes nos llegan a través de la subjetividad del personaje, lo que impide toda intromisión indiscreta de un observador privilegiado aunque seguramente él está allí, listo para reasumir el control cada vez que juzgue necesario ordenar la narración. Por esa razón el filme «clásico», a pesar de activar un conflicto de miradas, según la experiencia perceptiva del espectador nunca resulta caótico ni inarticulado. Las miradas se reparten y se superponen armónicamente porque la instancia narradora está presente, acechando, enmarcándolas para garantizar un flujo «natural» de la intriga.

Por citar un ejemplo del propio Hitchcock, en *La sogá*, mientras todos los invitados están distraídos conversando, la cámara se desplaza alejándose de los personajes para mostrarnos un detalle enteramente desvinculado de la fiesta: el ama de llaves recogiendo los platos sucios que estaban sobre el baúl y preparándose para guardar en el mueble los libros esparcidos por el piso. No habría nada de especial en ese hecho si el espectador no supiese (porque lo ha visto al comenzar el filme) que el cadáver de David está oculto dentro de aquel baúl y que si la mujer lo abre todos los invitados se enterarán del crimen. Ahora bien: la escena del ama de llaves haciendo la limpieza no la ve ninguno de los personajes. Entonces, ¿quién la ve? Evidentemente, el «narrador», interesado en aprovechar, para el desarrollo de la trama, lo que el espectador sabe y los personajes no. Volviendo a la secuencia de *Los pájaros* ya citada, Bellour (1969: 35) señala algo semejante. Cuando Melanie deposita la jaula con los pájaros en el interior de la mansión de los Brenner, el montaje introduce, en la sucesión de los planos, un primerísimo plano que muestra la jaula y las manos de la mujer rasgando el sobre dirigido a Mitch (¿por vergüenza?, ¿por sentimiento de culpa?) Ese plano no corresponde a la visión de Melanie, puesto que la posición de la cá-

mara es totalmente opuesta a la de sus ojos. Bellour señala que ese detalle «rima» con el otro único plano de detalle de la secuencia: el del guante ensangrentado de Melanie que, como dijimos, surgió como resultado del cruce de las miradas de ambos protagonistas. La vinculación entre esos dos planos colocados en ambos extremos de la secuencia y en los dos lados de la bahía deja entrever una connotación de fondo moral que sólo se puede atribuir a la intromisión de una instancia omnividente: la punición simbólica que alcanza a Melanie en la mirada de Mitch, a través del golpe del ave asesina, deriva de la culpa por la entrega simbólica de los pájaros del amor (los periquitos, llamados también *pájaros del amor*, porque viven siempre en pareja).

El esquema de la concordancia de las líneas de la mirada se rige, por lo tanto, por una autoridad narradora que preserva su saber (poder) frente a las visiones particulares de los personajes, manteniendo unificada y homogénea la evolución de la trama. «Hay un centro fijo —explica Ismail Xavier (1983b: 58)— a partir del cual se dibuja la visión del mundo que domina la relación narrador/narrado y que mantiene la nítida separación entre los polos de esa relación.» La heterogeneidad del campo escópico no impide que para nosotros lo visible se centralice a través de la cámara y del montaje que la rige. Si a una recepción desatenta, ese tipo de discurso cinematográfico le parece sin voz (sin mirada), es porque «habla» por medio de las visiones de los personajes y los manipula en su beneficio, como una forma de jugar con el conocimiento y el desconocimiento de los protagonistas y espectadores. Así la instancia omnividente puede esconder hechos y dar pistas falsas, elaborando la información que tienen unos personajes de otros y la emoción del espectador frente a lo conocido y lo desconocido. Las miradas que se intercambian en el campo/contracampo no vagan en la escena como cometas errantes, sino que gravitan en torno de ese «centro» que se presenta como la mediación necesaria, sin la cual la inteligibilidad de la intriga no sería plena y la incursión en el imaginario no estaría administrada.

La precariedad de la visión en los filmes de Hitchcock (por ejemplo, no sabemos concretamente qué es lo que sucede en la torre en *Vértigo*, ni en el caserón de Norman Bates en *Psicosis*) funciona como un dispositivo de ocultamiento de datos, que el «narrador» maneja con maestría con el propósito de captar la atención del espectador. ¿Habría burla mayor en el cine que la que Hitchcock establece en

Sospecha, donde tanto el personaje Lina MacKinlaw como el del espectador sufren terrores de todo tipo, al suponer que John Aysgarth piensa matar a su esposa, para que al final se descubra que todo había sido una ilusión óptica? La instancia omnividente escoge, en cada etapa de la intriga, lo que debe mostrar u ocultar para insuflar misterio a la historia y para generar tensión en los espectadores. Así, los momentos clave de la trama son revelados al final o en las escenas convenientes. Por eso en la mayoría de filmes de Hitchcock el misterio se explica al final (*Vértigo*, *Psicosis*, *Marnie*), las cosas se arreglan y el orden vuelve a reinar en la escena, amenazada hasta entonces por la heterogeneidad del campo escópico. Eso no es así en *Los pájaros*, su película más desconcertante, porque allí el «centro fijo» no puede brindar competencia para que una narrativa que se abre cada vez más y que escapa –a medida que se multiplican los pájaros y las miradas– a toda posibilidad de explicación que sea más coherente. Además, en este caso la parábola de la moral doméstica ya no es suficiente para explicar la hecatombe que se precipita sobre Bodega Bay. Eso se debe a que *Los pájaros* ocupa una posición limítrofe en la obra de Hitchcock, ya que en ella, como en *Blow Up* de Antonioni, los datos que faltan para explicar la trama no están simplemente ocultos, sino que permanecen fuera del alcance de los personajes, de los espectadores y hasta de la instancia omnividente, hasta el punto que se podría decir que la «laguna» es un elemento constitutivo de la misma obra.

El cine moderno no prescindió del juego alternativo del campo/contracampo, tal vez la invención más elocuente del cine «clásico», pero lo ejerció en detrimento de ese «centro fijo» que ordena las miradas. Decimos «cine moderno» por una cuestión de localización diacrónica, pero de hecho se trata de un retorno a la libertad de tratamiento de los planos y de las miradas que tenía el cine llamado «mudo», antes de que el modelo «clásico» fuese hegemónico. De hecho, en una película como *El perro andaluz*, por ejemplo, ya encontramos escenas de campo/contracampo absolutamente alucinatorias, como aquella en que la mujer sale de su casa, situada en pleno centro urbano de París, cierra la puerta a sus espaldas y lanza una mirada asombrada al espacio *off* que tiene frente a ella, al mismo tiempo que un contracampo muestra lo que ella ve ante sus ojos: una playa salvaje, donde la espera su amante. En cuanto a los soviéticos, cuya negativa a aplicar las reglas de la continuidad no hacía

concesiones, no utilizaron la contradicción del campo/contracampo para reconstruir un espacio-tiempo lineal, coherente o, por decirlo así, «natural», sino para producir una situación y un ambiente fundamentalmente ambiguos e inciertos. Y lo hicieron porque la lógica de la concordancia de la línea de las miradas depende de una obediencia ciega a las reglas de la oblicuidad de la mirada y de la variación de los ángulos de toma dentro del eje de la cámara, sin lo cual nadie puede saber con exactitud quién mira a quién, ni hacia dónde se dirige la mirada. Gracias a esas reglas fijas, la instancia omnividente puede disponer de la sucesión de los planos en su beneficio, centralizando la contraposición de las miradas. Pero una vez soslayadas esas reglas, la escena se descompone en una multiplicidad de perspectivas que disuelve cualquier «centro fijo» imaginable, efecto que recuerda el paisaje fracturado del cuadro cubista. Sirva como ejemplo la secuencia inicial de *La tierra*, en la que la dirección de las miradas de las personas reunidas en torno al viejo moribundo no permite reconstituir una escena «coherente» según el sistema «clásico» de orientación de las miradas; o la secuencia del drama en la proa del barco en el filme *El acorazado Potemkin*, cuando cada uno de los pelotones de marineros mira hacia una dirección diferente en el momento en que en el mástil surge el espectro de los ahorcados. Y todo eso sucedía cuando al mismo tiempo –antes aun del advenimiento del sonido sincronizado– el modelo «clásico» ya mostraba su vitalidad en filmes como, por ejemplo, *El doctor Mabuse*.

En el cine moderno veremos, a partir de la *nouvelle vague*, a Godard reinventando de manera totalmente anticonvencional el mecanismo de la concordancia de la línea de la mirada. Toda la claridad, toda la transparencia de la topografía de las miradas, que en el cine clásico garantizaba el refinado industrial del producto, ahora se encuentra problematizada por un manejo del campo/contracampo que mezcla las categorías del *percipere* y el *percipi* en un nivel de complejidad que muestra que ya no se puede seguir trazando con precisión los límites entre «el narrador» y «lo narrado». A partir de *Al final de la escapada*, la figura iluminadora del «centro fijo» se encuentra en crisis de autoridad y de competencia y ya no puede poner en funcionamiento, con la misma seriedad de intenciones del cine «clásico», los procedimientos de construcción de la trama a través de las miradas de los personajes. Cada plano sigue siendo el campo donde se

deposita una mirada; pero ¿la de qué personaje y de qué instancia vidente? Esa ambigüedad es el efecto de una multiplicación de «voces» (de miradas) que incorpora la escena a una experiencia sobre ver y oír más abierta y menos controlable que la que puede motivar el producto tradicional, con su tabla de valores bien definida. La ruptura con el esquema monológico de la mirada bendecido por la industria amplía el alcance del debate propuesto por el filme y produce una representación donde al espectador se le obliga a considerar de una manera más compleja la experiencia social y humana, con sus contradicciones y sus múltiples aspectos. Así, imagen y sonido escapan al control de calidad –convenciones del cine dominante– y el narrador no ostenta la misma certeza de que esas convenciones son capaces de abarcar «todo lo fundamental que hay para decirse, para expresar» (Xavier, 1983b: 61).

Veamos algunas verificaciones. En *Une femme mariée*, Charlotte hojea una revista femenina y el contracampo nos muestra una sucesión de anuncios publicitarios de prendas de vestir íntimas, que supuestamente debería corresponder a la mirada de la mujer. Pero de pronto, como en un torbellino, el personaje pasa frente a un anuncio y entonces descubrimos que ya estamos en la calle, que aquel está en el cartel al aire libre y ya no en la revista, y que la mirada que se posa en el paisaje ya no es la de la mujer. «La mirada de Charlotte, que es la única seguridad que la narrativa nos ofrece, no puede englobar la tarea de armonizar la secuencia de miradas en el cine; a medida que la mirada de Charlotte se niega a trabajar para ellos, los espectadores se comprometen en un activo proceso de visión» (MacCabe, 1980: 38). Y hay un caso aún más desconcertante: en *Deux ou trois choses que je sais d'elle*, Juliette, sentada a la mesa de un café, observa a una pareja que tiene frente a ella. El hombre, que lee el *France Soir*, se vuelve de vez en cuando hacia Juliette y le dirige una mirada. La mujer que está con él se encuentra completamente absorta en la lectura de una revista femenina y no se da cuenta de que Juliette la aborda. Un corte, un contracampo ¿y qué vemos entonces? ¿Un primer plano de la mujer desde el punto de vista de Juliette? De ninguna manera: lo que vemos es, nuevamente, una serie de detalles de la revista hojeada por la mujer de la pareja. Sólo que ahora esas imágenes que pertenecen a la exclusiva mirada de la desconocida son transmitidas a través de la mirada de Juliette. Una mirada dentro de otra, un contracampo, algo parecido al guante ensangrentado de Me-

lanie en *Los pájaros*, con la diferencia de que ahora un narrador *over* entra en la banda sonora y mezcla las cosas diciendo: «*Voici comment Juliette, à 15h 37, voyait remuer les pages de cet objet que, dans le langage journalistique, on nomme une revue*» («He aquí que Juliette, a las 15.37 ve desplazarse las páginas de ese objeto que, en lenguaje periodístico, se llama revista»). Ahora bien, quien ve las páginas de la revista es la otra mujer y no Juliette. Por lo menos, así sería en una «lectura» tradicional, si esa escena no estuviese atravesada por una ambigüedad fundamental: las imágenes que muestra la revista –dibujos eróticos de mujeres semidesnudas– activan la mediación del deseo que la mujer busca en la revista y en la otra mirada femenina que la aborda, en el deseo que Juliette busca en la otra mujer y que el hombre busca en Juliette. ¿Quién ve el deseo de quién? En la escisión del ojo y de la mirada, cada personaje ve que su deseo se multiplica infinitamente en el deseo del otro.

En la estela de la revolución godardiana, el cine moderno ya nunca consiguió tomar demasiado en serio la funcionalidad de las reglas de la concordancia de la línea de la mirada; e incluso cuando lo hizo (como ocurre a menudo en los filmes de Fassbinder), el resultado tendía más bien hacia la perversidad corrosiva de la parodia que había en la celebración de valores cristalizados. Ahora cada nueva película descubre su propia manera de jugar con lo visible y lo vidente y de extraer consecuencias de esa reversibilidad infinita del sujeto y del objeto. En *Persona*, cuyo tema es la (con) fusión de personalidades entre la paciente, Elizabeth Vogler, y su enfermera, Alma, la ambigüedad del *percipere* y del *percipi* es llevada a la evidencia estructural, con la repetición de la misma escena desde dos puntos de vista diferentes, campo y contracampo reconstituidos integralmente y no reconstituidos ni asimilados a las reglas de continuidad, para que finalmente los dos rostros reversibles de la observadora y de la observada aparezcan fundidos en una cara única, como los rostros fragmentados de Picasso. Y en *París, Texas*, en las dos secuencias que transcurren en el *peeping show*, se desmonta el campo/contracampo por medio de una separación física entre el hombre y la mujer, interponiendo entre ellos un cristal falseado, que hace que el hombre pueda ver a la mujer pero que no pueda verle a él. La comunicación entre ambos se produce exclusivamente en el plano sonoro, pero las dos voces se escuchan deformadas por los aparatos intercomunicadores. Oculto en su apartamento oscuro, Tra-

vis se niega, sin embargo, a encarar directamente a la mujer, y da la espalda al lugar del contracampo, mientras que Jane sólo se puede ver reflejada en el vidrio del *peeping show*. Ninguna imagen es «subjetiva» de nadie, puesto que ningún protagonista puede ver al otro, o se niega a mirarlo. La estructura del campo/contracampo permanece sólo como una posibilidad abstracta, que la instancia narradora asume de forma alterna. Entonces, cuando Jane percibe que la historia contada por el desconocido es su propia historia, se dirige a la barrera de vidrio y trata de mirar hacia el lado exterior. El rostro próximo de la mujer proyecta una sombra en el trozo correspondiente del cristal, de modo que Travis, que ahora la observa, se ve también reflejado dentro del rostro de Jane, lo que produce una extraña fusión de fisonomías: el otro dentro de uno mismo. Finalmente, la idea de invertir la iluminación de los respectivos apartamentos permite crear una penumbra que armoniza los dos ambientes, de manera que cada personaje pueda ver al otro a través del mismo cristal en que se ve reflejado. En cierto sentido se trata de la reformulación de una idea ya explorada por Akira Kurosawa en el final de su película *El infierno del odio*, cuando los dos personajes principales se enfrentan en la prisión y se encaran al mismo tiempo en que el cristal que los separa refleja, para cada uno de ellos, su propia imagen. La crisis existencial que, en *París, Texas*, separa y al mismo tiempo atrae a la pareja, encuentra aquí una expresión plástica absolutamente elocuente y cinematográfica, pues coincidiendo con la crisis de la institución misma del campo/contracampo permite vislumbrar nuevas formas de «decir» realidades no conocidas. El tortuoso juego de miradas, en cuyo movimiento los protagonistas se seducen, se repelen, se torturan, se enmascaran y se desean, marca un momento en que a la producción del imaginario le falta la certeza originaria de un sujeto trascendente. Ahora el sujeto es lo que falta, no lo que llena.

6

El sistema de la sutura

«¿Por qué reconocemos al primer vistazo una foto tomada de una película?» —pregunta Pascal Bonitzer (1982: 97)—. Y se responde a sí mismo: «Porque las líneas más destacadas de la imagen, los movimientos congelados, las miradas y las líneas de fuga del escenario parecen estirados, aspirados por un centro de gravedad situado más allá del cuadro y oblicuo al eje del objetivo». Ya se sabe que la mirada que se dirige directamente a la cámara es habitual en la fotografía y una norma común en la televisión, mientras que en el cine, e incluso en el cine documental, tiene un efecto francamente transgresor. Asimismo, el plano frontal es bastante frecuente en la fotografía (principalmente en los retratos de personas y en los paisajes) y es casi una ley en la televisión pero en el cine es tan raro que cuando se usa sistemáticamente (Méliès en el primer cine y Syberberg en el cine moderno) produce un efecto «teatral» o, como se suele decir, «anticinematográfico». En el cine predomina el encuadre oblicuo respecto al eje del objetivo, lo que hace que las miradas (todas, sin excepción) que se cruzan en la escena no se dirijan jamás a la cámara, sino a un punto situado a la izquierda o la derecha del cuadro, en el espacio *off*. Mientras que el presentador de televisión «conversa» directamente con su platea, el personaje del filme la omite, puesto que el interlocutor al que se dirige siempre es otro personaje, situado en el espacio establecido más allá del cuadro y revelado sucesivamente en los planos siguientes. Por lo tanto, el espectador de la película nunca es interpelado directamente por los personajes. En el

cine, la mirada directa hacia la cámara es lo único para lo que no existe ninguna concordancia posible de la línea de la mirada, excepto que esa concordancia se establezca con la misma cámara, y a no ser que se desee revelar su presencia (como en la televisión) o escapar más allá del espacio diegético del filme (Branigan, 1984: 46). Así, ocultando la existencia de la cámara se puede preservar la condición del espectador como *voyeur* invisible y desconocido. Pero si bien el espectador es el gran ausente del sistema signifiante de la película, ese rasgo es el que le dará un papel importante, ya que le permitirá experimentar los eventos de la diégesis en la función de su sujeto.

¿Por qué, entonces, esa oblicuidad de la escena en relación con el plano de la tela y de las miradas en relación con la mirada del espectador? Para responder esa pregunta tenemos que volver a las consideraciones que ya hicimos al ocuparnos del origen pictórico de la imagen cinematográfico y al código basado en la perspectiva renacentista incorporado en ella, el cual introdujo en el cuadro el «punto de vista» que lo produce. Lo que caracteriza al «texto» de la pintura figurativa clásica es que no se puede reducir a lo que en él es visible, o sea que su sentido no se agota ni se define sólo con aquello que aparece efectivamente representado dentro del cuadro. La escena inscrita en esa pintura siempre es doble: de un lado está lo visible, el motivo que se representa dentro del cuadro; y del otro, la instancia que mira hacia él, es decir, que no aparece en el cuadro. Pero sin ella la organización topográfica de este último sería absurda. Alguien ve la escena de esa manera, y sin la consideración de la presencia de ese «alguien» la pintura queda despojada de sentido. *Las meninas* es ejemplar en la revelación de esa duplicidad: está la escena del taller del pintor, donde se ve a las damas de compañía; y está también la otra escena, en la que aparecen el rey y la reina de España, desde cuyo punto de vista se representa la primera escena. En ese sentido, el objeto figurado en el cuadro funciona como índice de la presencia del sujeto en el compartimento anexo, en la «cuarta pared», en ese lugar en el que todo cuadro figurativo siempre es un «agujero», es decir, un campo ausente. La presencia del sujeto está señalada en la escena con la forma de una ausencia: es la presencia de algo vacío, de una laguna que llenaría aquel que se sitúa frente al cuadro para mirarlo: el espectador. La imagen siempre es considerada incompleta, puesto que si así no fuese, no habría lugar para el observador. En ese sistema pictórico, el espectador se encuentra impli-

cado en el espacio, y esa inscripción se produce a través de la duplicación del dispositivo escénico: los elementos incluidos dentro del cuadro funcionan como los signos de esa inscripción, es decir, los signos de la «sujeción» del espectador. Por lo tanto, a todo campo simbólico le corresponde un campo ausente, el lugar de un personaje que podemos llamar –en el sentido lacaniano– el Ausente, y que el imaginario del espectador recoge en el acto de la «lectura». Ese lugar no siempre está definido como en la escena del cuadro de Velázquez, sino que también puede permanecer desterrado, ubicuo, exigiendo una «lectura» fantasmagórica por parte del espectador, puesto que, a pesar de que la posición de este último siempre es privilegiada en relación con lo visible, no se da a conocer más que como en la forma de un abismo. De todos modos, la imagen figurativa no se puede entender como un discurso si no entendemos al mismo tiempo la posición que el destinatario ocupa en su estructura.

Aunque el cine no se pueda reducir a un cuadro, ya que en él intervienen el movimiento, la duración, el corte, el sonido y el desplazamiento del punto de vista, ese dispositivo también funciona en él, dado que en el cine todavía impera el código renacentista de la perspectiva. Sin embargo, es preciso evaluar las condiciones específicas en que eso se produce. En general, la sucesión de los planos presupone a su vez una sucesión de miradas, de modo que el sujeto de la visión no sólo está siendo sucesivamente reemplazado, sino que además se le nombra a menudo. Por lo tanto la pregunta, que es excepcional en la pintura sobre ¿quién está viendo esta escena de esta manera? (según *Las meninas*), en el cine se vuelve regular y sistemática, ya que allí el plano es, casi siempre, la representación de la mirada de un personaje que la trama define. Lo que le sucede entonces a la relación imagen/espectador frente a ese intercambio de miradas, algo peculiar del cine, es que ahora esa relación será fundamental para la articulación de los planos, por lo menos en un tipo determinado de cine, el más difundido. Se suele decir que los planos se articulan entre sí en una sucesión, pero lo más correcto sería decir que, en primer lugar, el campo fílmico se articula con el campo ausente o el campo imaginario de la película. En la sucesión, la relación especular se invierte, de modo que el plano siguiente actualiza el campo ausente del plano anterior, convirtiéndolo en campo fílmico, y conduce al campo fílmico anterior a lo que ahora es el lugar de lo ausente. Así, en ese cine la articulación de los planos se produce como

un sistema de trueques entre el campo presente y el ausente, un juego de espejos en el que el sujeto y el objeto de la visión se alternan en ambos lados de la mirada.

El dispositivo que estamos describiendo se conoce, dentro de la teoría cinematográfica, como el *sistema de la sutura*. Fue propuesto por Jean-Pierre Oudart (1969a: 36-39; 1969b: 50-55; 1971: 19-26), quien así inició una vasta polémica a la que contribuyó en gran manera la crítica en lengua inglesa (Dayan, 1974: 22-31; Heath, 1977/1978: 48-76) y otros que se citarán más adelante. El término *sutura* fue introducido por Jacques-Alain Miller (1977-1978: 24-34), dentro del contexto de la teoría lacaniana y para designar la relación del sujeto con la cadena de su discurso. La intervención de Miller, que en realidad es un comentario sobre el tema de la causa del sujeto que Lacan (1985: 191-245) exploró en su seminario de 1964, plantea que la circulación de los significantes en el discurso, es decir, si el sujeto es el efecto o el resultado (el lenguaje es la causa del sujeto), exige una lógica, la «lógica del significante». Si en la acepción lacaniana el sujeto sólo se puede constituir en el juego simbólico mediante una división, en la que para aparecer como sujeto necesita ser excluido o enmascarado por el significante, se llega a la conclusión de que sólo podrá ser *alguien* (uno) por su estructura de «menos que uno», o sea cero. Millar usa la metáfora del número cero en la serie numérica, según la cual sólo se puede pensar un número de ese tipo como algo que marca una ausencia: el cero es necesario para la lógica de la cadena, pero sólo está presente para representar una ausencia. Por lo tanto, el objeto es separado de sí mismo, anulado y excluido del discurso que produce. Para el psicoanálisis moderno, precisamente lo que toma el lugar del sujeto excluido es lo que sutura su ausencia.

¿Cómo se produce esto en el cine? Tomemos un ejemplo del mismo Oudart, del filme de Buster Keaton *El maquinista de La General*. Se trata de la secuencia en que se produce el encuentro de los dos ejércitos, en el margen del río, cerca del puente incendiado. Un grupo de soldados atraviesa el río, encuadrado por una cámara en posición de «picado» (*plongée*) y abierta en un plano general. De pronto, en un primer plano (*foreground*) surgen soldados enemigos, exageradamente grandes en relación con el grupo anterior. Justo entonces el espectador se da cuenta de la existencia de un espacio que prolonga el que aparece en la pantalla: es algo así como una ele-

vación que domina el río y que la posición de la cámara nos impide ver. En ese momento se puede intuir ese espacio que no se ve y que el encuadre oculta. La «cuarta pared» se manifiesta como una ausencia que muy pronto llena el fantasma que el espectador coloca en su lugar (Oudart, 1969b: 50).

Cuando el espectador descubre el cuadro –el primer escalón en la lectura de un filme– el triunfo por su anterior posesión de la imagen se desvanece. El espectador percibe que la cámara está escondiendo algo y, en consecuencia, desconfía de ella y del mismo cuadro, que ahora considera arbitrario. Entonces se asusta por ver al cuadro de la manera en que éste es presentado. Eso transforma radicalmente su modo de participación: el espacio irreal entre los personajes o los objetos deja de ser percibido simplemente como placentero. [...] El espectador se da cuenta de que su posesión del espacio apenas era parcial, ilusoria. Se siente despojado de aquello que se le impide ver y descubre que sólo está autorizado a ver lo que sucede en el recorrido de la mirada de otro espectador, que está fantasmático o ausente (Dayan, 1974: 29).

La sutura, en su forma más elemental, en el cine se presenta en la estructura del campo/contracampo. En el campo, algo o alguien aparece en el cuadro. En el contracampo, esa imagen es designada retrospectivamente como objeto de la visión de un personaje que está ausente de ella. O viceversa: la mirada es nombrada en el campo y su objeto en el contracampo. La mirada que ordena ese dispositivo no es la mirada de nadie, que se convierte (con el contracampo o viceversa) en la mirada de alguien que el espectador asume. Por lo tanto, la experiencia visual del espectador es ordenada por ese dispositivo especular: su campo visual se identifica, supuestamente, con el del personaje que ve, en la medida en que éste introduce al portador de la mirada en el campo ausente. Por tanto se puede decir que el contracampo sutura el agujero abierto en la relación imaginaria del espectador con el campo fílmico. La novedad, en relación con la pintura clásica, es que en el cine la articulación del campo visible con el campo ausente se produce como una articulación de planos: cada plano sutura la «cuarta pared» de lo que le antecede o le sucede, de modo que a lo largo de una secuencia montada en campo/contracampo, lo visible y lo invisible van cambiando de lugar en ambos lados del dispositivo especular (de ahí, entonces, que Oudart afirme,

citando a Robert Bresson, que las imágenes cinematográficas sólo se pueden explicar por su «valor de trueque»). Sabemos que la mayoría de las veces la estructura del campo/contracampo produce una confrontación entre dos (o más) personajes, que se encaran mutuamente; y cada uno de ellos es, a la vez, el sujeto y el objeto de la mirada. Ahora bien, el mismo sistema significante demuestra que no existe una diferencia estructural entre campo y contracampo ni entre sujeto y objeto de la mirada, excepto por el hecho de que uno es la inversión especular del otro, lo que quiere decir que, aun cuando el dispositivo se enfrenta a un personaje que ve y a un objeto inanimado (por ejemplo, en el campo aparece un rostro que mira y en el contracampo una piedra), este último funciona allí, dentro de la posibilidad de inversión de los papeles, como sujeto vidente por derecho propio. O sea que el sujeto que ve la piedra puede decir, en el cine, que esa piedra también lo ve.

Estructuralmente, lo que garantiza esa reversibilidad en el cine es que la mirada es oblicua en relación con el eje de la cámara. Por tanto, ahora ya estamos en condiciones de responder a la pregunta antes formulada. Según las reglas de la continuidad, el montaje de un dispositivo especular coherente exige una ubicación oblicua de los personajes que se enfrentan en la escena, ya que sólo así, jugando con el posicionamiento a la derecha y a la izquierda del cuadro, se puede indicar que hay campos opuestos. Si en una estructura de contracampo la cámara asumiese al pie de la letra el «lugar» (es decir, el punto de vista) de cada protagonista, los dos personajes que se enfrentan serían mostrados de frente, en un encuadre frontal, lo que comprometería toda la coherencia espacial de la concordancia de la línea de la mirada, ya que no sería posible indicar planos (y campos) contrapuestos. Esto explica por qué Oudart considera que la estructura reversible del campo/contracampo no marca al pie de la letra una visión «subjetiva», o sea el punto de vista de cada uno de los personajes, localizada en el espacio. Por el contrario, la visión subjetiva sólo indica la perspectiva de este o aquel personaje, pero sin asumirla físicamente. En otras palabras, hay una divergencia entre la posición de la cámara y la del personaje al que ésta «señala»: la cámara se encuentra a su lado, pero no en su lugar. Y el espectador no se identifica con el personaje que está ausente sino con el Ausente propiamente dicho, aunque sepa que el personaje está, imaginariamente, en el lugar con respecto al cual está desubicado.

Recordemos que Jean Mitry define el campo/contracampo como «el paso alterno de un plano a su plano inverso simétrico», lo que se entiende como una rotación de cámara de 180 grados. «En los 90 grados», sostiene Mitry (1965, vol. 1: 153), «ya dejaría de ser un contracampo, puesto que los dos personajes se verían de perfil.» Ahora bien, la mayoría de los contracampos conocidos se producen en un ángulo de inversión de cámara bastante estrecho, de alrededor de 90 grados, precisamente para mantener la oblicuidad de los ojos y garantizar la «legibilidad» de los campos contrapuestos. Una estructura de campo/contracampo tomada a 180 grados no la entendería como tal un espectador «alfabetizado» según la sintaxis de la concordancia de la línea de la mirada, ya que ésta presupone siempre cada plano construido en función de su relación con el otro (su contracampo) y nunca ubicado en términos absolutos. Para Oudart, el contracampo a 180 grados es una aberración porque impide el «valor de intercambio» de los planos y toma las miradas de los protagonistas como si fueran absolutas. Sabemos que Yasujiro Ozu es quizá el único cineasta que emplea sistemáticamente campos/contracampos a 180 grados, pero en este caso se trata de representar un rasgo de la cultura japonesa, que consiste en evitar mirar directamente al interlocutor durante una conversación (se considera que hacer esto es un acto agresivo e incómodo). Por paradójico que pueda parecer, la mirada de los personajes de Ozu, dirigida directamente a la cámara, no indica que las personas *se miran*, sino por el contrario, que dejan vagar su mirada mientras conversan (Sato, 1987: 193-6).

Sin embargo, la estructura del campo/contracampo no es el horizonte de Oudart. Éste piensa que el sistema de la sutura permite superar esa estructura, siempre que las miradas oblicuas en relación con el eje de la cámara se conviertan en el mismo fundamento de la organización de los planos de un filme. Además, en los filmes de Robert Bresson advierte una utilización sistemática de ese proceso, y considera que su momento capital se encuentra en *Le procès de Jeanne d'Arc*. Se podría decir que *Le procès* es «la primera película que, dentro de la representación, necesaria en el cine, de la relación del sujeto con su discurso, dominó su sintaxis» (Oudart, 1969a: 39). Marcando fuertemente la divergencia de la posición de la cámara en relación con la del personaje ausente, el filme de Bresson introduce infinitas modulaciones de los ángulos de toma: hay momentos en

que los personajes casi están enfrentados (como en el caso del juez) y otros en que se toman a 90 grados (Jeanne), lo que hace que el veredugo parezca más severo, más autoritario (pero también, al mismo tiempo, más vulnerable) que la acusada. La cámara ya no incorpora la visión «subjetiva» de un personaje (o de varios), sino que se ubica para lograr que esa visión de un sujeto ficticio se vuelva «legible» para un sujeto imaginario, es decir, un sujeto fílmico: el espectador. Sin embargo, al mismo tiempo el espectador recupera su diferencia, porque el personaje ausente es el sujeto de una visión que no es exactamente la suya. «En el proceso de cualquier lectura cinematográfica, una vez que el sujeto –que ignora que su función está en acción y está siendo representada en la lectura– nos da la clave, Bresson probablemente sea el primer realizador que (aunque no lo puso en práctica concretamente) planteó el principio de una cinematografía que permite que esa función actúe de una forma que ya no carece de propósito ni está vacía» (Oudart, 1969a: 39).

La demostración de Oudart de que en la articulación recíproca del campo fílmico con el campo ausente se activa el destino del significante en el cine fue atacada en diversos flancos por sus adversarios. Algunos sólo vieron en esa teoría una disimulada defensa de la estructura clásica del campo/contracampo, acusación que estaría mejor dirigida si apuntase a sus divulgadores y/o adaptadores, como es el caso de Dayan, que lo afirma textualmente. En este campo se generó una polémica bizantina para saber si el campo/contracampo es o no el modo predominante de construcción del filme. Por un lado, Dayan respondió afirmativamente; y por el otro, Salt (1977: 46-57) presentó interminables estadísticas sobre la producción cinematográfica de los años cuarenta, para probar lo contrario. Desde luego, todo es muy relativo, ya que si en un autor predomina la temática del *voyeurismo* y su principal preocupación estética consiste en dramatizar la cuestión de la mirada en el cine –como es obviamente el caso de Alfred Hitchcock– la incidencia de tomas en campo/contracampo será mucho mayor que en los autores que trabajan con planos abiertos de larga duración, contruidos con profundidad de campo (planos-secuencias), en los que la coreografía de los movimientos en el encuadre es más importante que el problema de la mirada. En cambio, otros cineastas como William Rothman (1975: 45-50) expresaron que no todas las tomas en campo/contracampo están marcadas por el juego de miradas que los personajes inter-

cambian entre sí, ya que incluso hay campos y contracampos que no corresponden al punto de vista de ningún personaje. Por ejemplo, en el enfrentamiento entre Melanie y la madre de Mitch en *Los pájaros*, Hitchcock coloca la cámara en posiciones excéntricas en relación con las miradas de los personajes. Por supuesto, todo plano es el resultado de un entrelazamiento de funciones que el análisis teórico sólo puede aislar con fines exclusivamente operativos. Una imagen puede ser presentada desde el punto de vista concreto de un personaje, pero un movimiento de *zoom* (el ojo humano no tiene *zoom*) basta para concretarla en un detalle, lo que sería una manera de indicar que hay algo que es significativo para el personaje. Así, vemos que dos elementos diferentes se funden en un único plano para sugerir simultáneamente una mirada (el punto de vista) y un saber (la irrupción del *zoom*, que muestra lo que el personaje ve en la escena). En el ejemplo de *Los pájaros*, ya citado, la estructura del campo/contracampo indica (abstractamente) el cruce de miradas de las dos mujeres, ya que la posición divergente de la cámara contribuye a sugerir la fuerte tensión emocional sobre la que se asienta todo el diálogo.

El principal problema de la teoría de Oudart (y de su seguidor, Dayan) es que en su formulación no queda claro si el sistema de la sutura es interpretado como la verdadera posibilidad de significación en el cine o como una operación «ideológica» (término frecuentemente empleado por Dayan) que se propone producir un sujeto como unidad, como eslabón de coherencia que articula los planos del filme. El lector no debe pasar por alto el hecho de que Oudart califica la operación suturante del sujeto como «teológica», ya que su análisis tiene, realmente, un fondo teológico indiscutible. El ojo que ve la escena a partir del «extracuadro» –aunque tal vez sería mejor decir el Ojo, ese Gran Vidente– se encuentra en una situación de constante exceso en relación con las miradas que los personajes intercambian entre sí. Ese Ojo designa, por defecto o por ausencia, a un observador privilegiado, cuya visión «trasciende» la escena y las miradas que en ella se suceden. El espectador participa de ese dispositivo con una reverencia que no deja de ser mística o religiosa: entrega al Otro (al Ausente) el peso de la causa, ya que el sentido no es presentado como producto o como antecedente de su visión, ni de la de cualquier otro personaje que está en escena. En ese sentido, al denunciar (o celebrar, eso no se sabe muy bien, por-

que los textos son ambiguos con respecto a ello) el carácter metafísico de la representación cinematográfica, Oudart no hace más que retomar, de una manera más tortuosa que quienes lo precedieron (por ejemplo, Baudry), el tema de la ubicuidad de la cámara, que estaría funcionando en la misma estructura del campo/contracampo e incluso en las tomas llamadas «subjetivas». Además, la descripción de la operación suturante como síntoma de la falta del sujeto, del eclipse del significante, de la pérdida del objeto (derivada, como no podría ser de otro modo, del exagerado énfasis que el psicoanálisis lacaniano aplica sobre el complejo de castración, algo que otros analistas, como Gilles Deleuze y Felix Guattari, no se cansan de denunciar), conduce fatalmente a una «lectura» deserotizada, desentendida del enunciado fílmico, que está muy lejos de coincidir con aquella otra elaborada por el espectador común. De hecho, si la «lectura» del filme contrariara abiertamente el placer de la posesión de la imagen, como afirma Oudart, no habría industria cinematográfica que pudiera resistir y sobrevivir.

El espectador en el texto

Según algunas opiniones, Nick Browne fue quien realizó el cuestionamiento hasta ahora más certero del sistema de la sutura; sus correcciones constituyen un progreso para la investigación sobre el enigma del sujeto cinematográfico. Este autor considera, para empezar, que el grupo de Oudart aportó una contribución muy particular al análisis fílmico: la incorporación de un dispositivo gracias al cual la visión del espectador está mediatizada por la visión de alguien que permanece fuera de la escena, y que en ese dispositivo la posición de la cámara se asimila a la estructura narrativa del filme. Pero esa simple inscripción de una mirada en la escena –a pesar de estar dotada de autoridad– no consigue explicar adecuadamente el proceso de significación en el cine. Aunque yo vea a través de los ojos de los personajes (o del Ausente, si se prefiere), la relación emocional, la empatía que establezco con esos intermediarios dependerá de un encuadre creado por el conjunto del «texto» fílmico, y esa relación es compleja porque incluye también, además del intercambio de miradas, la intervención de la maquinaria sonora y el importante papel que desempeña el montaje. Por lo tanto, la controversia en torno a la posición que ocupa el espectador en la ficción que se desarrolla en la pantalla no se agota en el proceso de identificación con la cámara, a pesar de que ésta ocupa el lugar geográfico y el punto geométrico de visión de un personaje. Todo lo contrario, la película trabaja justamente en la diferencia que se establece entre esos puntos de vista físicos, primarios, y el punto de vista figurado

que construye la enunciación. «Lo que cabe discutir –aclara Browne (1977: 20)– es la función y el poder del sujeto que enuncia la narración, es decir, que presenta el discurso. A pesar de que el sistema de la sutura invoca un sujeto de la enunciación (el personaje fuera del campo), se trata sólo de un sujeto aparente, que existe en el mismo nivel narrativo que los otros personajes representados en la ficción dentro del plano del enunciado. Ese sistema no muestra los términos adecuados –los que abarcan el nivel de la propia narración (la enunciación)– como para considerar la producción del personaje cuya mirada domina el espacio.»

En el cine, la instancia transmisora (a la que Browne llama el «narrador», como en la literatura –un desliz de sus textos–) no sólo ordena la orientación de la cámara, sino también la *mise-en-scène*, es decir, el montaje y el sonido, situando al espectador en una relación determinada con el mundo representado. Esa posición no es geográfica como en el sistema de la sutura, no es exactamente un lugar, ni siquiera el de la cámara, sino que es una posición de ficción a la que Browne denomina el «espectador en el texto». Para decirlo de otro modo, tanto la posición del espectador como su empatía no se identifican ni con la ubicación de la cámara ni con el punto de vista de alguno de los personajes de la trama, sino que se inscriben en una compleja estructura significativa que corresponde describir a la teoría cinematográfica. Por ende, hay una diferencia entre lo que el personaje ve (la parte de su visión que se muestra) y lo que vemos nosotros, los espectadores; esa diferencia no sólo corresponde a una divergencia en la ubicación de las visiones, sino que por detrás está toda una teoría fílmica que la condiciona. «Mientras que las visiones de los personajes conservan su propia integridad, el lugar del narrador es el que las exhibe como visiones y el que nos hace verlas como parte de un amplio cuadro, gracias al poder de su comentario. O sea que el narrador se relaciona con los personajes al mismo tiempo a través de las estructuras de analogía (se puede apropiarse de sus miradas) y de las de independencia (puede mostrar sus visiones como simples visiones)» (Browne, 1977: 20).

En resumen, la instancia transmisora no es meramente un ojo ni está simplemente en determinada posición («ausente») en relación con el cuadro que organiza: es un hecho de la producción de ficción y, como tal, conduce los procedimientos de «lectura» que el espectador incorporará.

En el sistema de la sutura, la escena siempre se refiere a la autoridad de la mirada de un ausente o, mejor aún, de dos ausentes que se distinguen uno del otro: el personaje fuera del cuadro (que ya fue o será revelado en el contracampo) y el espectador que asume el campo visual del gran Ausente: la cámara y su encarnación metafísica. El origen del campo fílmico se establece solamente con referencia a la acción de la(s) mirada(s) que en él está(n) depositada(s), y no se tiene en cuenta la acción final, es decir, la autoridad de un «narrador». La cuestión del punto de vista en el cine no se agota, sin embargo, sólo en la productividad de quienes están viendo los eventos de una u otra manera, sino que es el resultado de una compleja confluencia de factores que comprende la manera en que los personajes se ven el uno al otro y la forma en que esas relaciones se muestran al espectador. O sea que es lo que se debe invocar para afrontar el problema de la enunciación en el cine, incluyendo en él la separación de las tomas y su ordenamiento, la repetición de ángulos, las posiciones de los personajes en relación con la cámara y los cortes que las relacionan. Por lo tanto, el problema consiste en explicar el funcionamiento de un «narrador» implicado en la historia y los efectos de posicionamiento del espectador que derivan de ese extremo.

Las ideas de Browne no constituyen un cuerpo de conceptos abstractos que se pueda insertar al azar en cualquier película. Son, por el contrario, el resultado de una minuciosa investigación de la producción de sentido en el cine, realizada principalmente a través del análisis exhaustivo de algunas secuencias fílmicas de *La diligencia* y de *Au Hasard, Balthazar* (Browne, 1975/1976: 26-38; 1977: 19-31). A título de ejemplo presentaremos un resumen del excelente análisis de Browne de una secuencia de *La diligencia*, la que muestra la comida de los viajeros en la fonda de Dry Fork durante el viaje en diligencia a Lordsburg. Recordemos que los principales protagonistas de esa secuencia son: por un lado, la mujer de un oficial de caballería, Lucy, y su caballeresco acompañante, Hatfield; y por el otro los fuera de la ley, una prostituta, Dallas y un prófugo de la justicia, Ringo. En virtud de circunstancias fortuitas, élite y plebe, ciudadanos y marginales terminan cruzándose en la misma diligencia y deberán sentarse a la misma mesa para participar del refrigerio. La presencia de una prostituta al lado de «madame» genera un malestar inocultable, hasta que Hatfield encuentra una salida elegante para Lucy pero humillante para Dallas. Dice, dirigiéndose a

«madame»: «*May I find you another place, Mrs. Mallory? It's cooler by the window*» («Permítame que le ofrezca otro lugar, señora Mallory. Junto a la ventana está más fresco») como un pretexto para ubicarla en el extremo opuesto de la mesa.

En la estructura campo/contracampo «ortodoxa», cada toma es «leída» como la representación de la mirada del personaje que está fuera del cuadro y que, momentos antes, había sido mostrada en un contracampo. Pero como pocas tomas de esa secuencia siguen ese patrón, Browne prefiere formularlo de una manera diferente. La secuencia completa juega con dos posiciones de cámara que se alternan y que forman dos series de tomas, a las que Browne denomina «serie A» y «serie B». Las tomas de la serie A corresponden al encuadre a partir de la cabecera de la mesa, donde está Lucy, y se relacionan con su atención visual. Pero esas tomas sólo serán leídas como representación de la mirada de Lucy retrospectivamente, después de que las tomas de la serie B muestren a la mujer ocupando ese lugar donde está la cámara. En cuanto a la serie B, agrupa las tomas encuadradas en uno de los dos lados de la mesa, a la izquierda de Lucy, y no se justifica como la representación de la mirada de ninguno de los personajes. Desde el punto de vista del sistema de la sutura, estas tomas podrían ser atribuidas a las percepciones visuales de Dallas o de Ringo, ya que satisfacen la condición establecida por ese sistema: los dos «ilegales» quedan siempre excluidos o están ausentes del cuadro. Sin embargo, si en la serie A hay una coincidencia de lugares geográficos (el ojo de Lucy y la cámara están en el mismo lugar), en la serie B no es así, puesto que ni Dallas ni Ringo están ubicados en la escena de manera que pudieran mirar desde el ángulo que muestra la cámara.

Percibimos, en primer lugar, que las series A y B introducen en el espacio de la escena una división que no sólo es geográfica, sino principalmente social. El espacio de la acción está escindido en dos campos fílmicos: en uno (serie B) vemos a Lucy y al grupo que está tras ella (Hatfield, el banquero, el comerciante y el delegado) y que participa de sus respuestas y repite la dirección de su mirada; en el otro (Serie A) la pareja «ilegal» se encuentra aislada en un espacio separado. Y el drama que será puesto en escena —un drama casi silencioso, que «habla» sobre todo con los juegos de miradas— tendrá como tema justamente el antagonismo entre los dos papeles sociales: Lucy, la mujer casada y bien integrada en las costumbres, frente

a Dallas, la forastera y meretriz que infringió las leyes. Las tomas de la serie B, a la izquierda en la mesa, corresponden a una visualización externa con respecto al drama, cuya finalidad es señalar, por lo que incluye y por lo que excluye, el antagonismo de las posiciones sociales dentro del grupo, que se ve todavía más reforzado en la articulación del juego compositivo de la secuencia, por medio de la asimetría de los dos campos fílmicos contrapuestos. Ya no se trata de una estructura de campo/contracampo regular: el observador y el observado no se alternan desde los dos lados de la mirada. Cuando las dos mujeres se enfrentan en primeros planos separados y se miran (tras lo cual Dallas baja los ojos, avergonzada), la asimetría de los campos antagónicos queda marcada porque la imagen de Lucy está totalmente de frente (ella no está bajo el punto de vista de ningún personaje), mientras que la imagen de Dallas aparece oblicuamente (ella sí está en el campo de visión de Lucy). «La posición de frente de Lucy —sostiene Browne (1975/76:31)— marca un desplazamiento que corresponde a la ausencia social de Dallas en la secuencia completa, a su exclusión del cuadro en B y a su aislamiento como objeto de la mirada desdeñosa de Lucy en A.»

Por lo tanto, las series A y B no se alternan en función de dos miradas, sino de la contraposición entre el ojo y el cuerpo de Lucy. En otras palabras, en la serie A, Lucy es presentada como una mirada que se asoma a la escena, es el sujeto de ficción de la imagen; pero en B se percibe en carne y hueso dominando el primer plano y como objeto de la atención de su grupo. Estructuralmente, la secuencia alterna la presencia de Lucy como un cuerpo, en el nivel de la acción representada (serie B), y como un ojo invisible en el nivel de la representación (serie A). El ángulo B es impersonal, lo que le permite ser «leído» como la idea que Lucy se formula de su papel en la jerarquía de los valores, o sea (aunque en un sentido metafórico), como el «punto de vista» que ella tiene de sí misma. Así, la posición privilegiada de la esposa del oficial de caballería se convierte en el centro de la orientación espacial y de la «legibilidad» del fragmento de *La diligencia* que hemos analizado. Por el contrario, el ojo de Dallas nunca es considerado como fuente de autoridad en ningún plano; siempre es objeto de la mirada del otro y siempre se desvía tímidamente como presintiéndolo, condición que corresponde a su inferioridad en la pirámide de los papeles sociales.

No obstante, todo posible sentimiento de empatía del especta-

dor queda reservado para la mujer humillada, mientras que la actitud de Lucy sólo le inspira repudio. Ahora bien, en los términos de las teorías del punto geométrico y de la sutura, en ese hecho hay una paradoja: toda la secuencia se relaciona con el punto de vista y los intereses de Lucy, pero el espectador experimenta un sentimiento de simpatía (o de piedad) por la prostituta. ¿Cómo puedo identificarme con la situación de humillación si las imágenes de ella que recibo pertenecen a otro personaje, precisamente al que estoy a punto de rechazar? ¿Cómo ubicar en la topografía de la escena la paradójica situación de un espectador que no se identifica con la fuente de la mirada sino con su objeto pasivo? Esa incongruencia entre el sentimiento experimentado por el espectador y el dispositivo formal donde se forja la ficción demuestra que no es preciso analizar el funcionamiento del filme en función de uno solo de sus elementos –aunque éste sea hegemónico– sino como una máquina integrada de producción de sentido, como una retórica.

En este punto quiero hacer una aclaración sobre lo que hasta ahora se ha dicho. En realidad, ni siquiera se puede hablar de una identificación plena con Dallas. Cuando la mujer humillada desvía sus ojos de la mirada de Lucy, al mismo tiempo baja la cabeza, avergonzada, demostrando con ese gesto que acepta la imagen que los otros tienen de ella. Sin embargo, si bien nosotros podemos decir que nos identificamos con Dallas en su papel de exiliada y forastera, nuestra respuesta como espectador o espectadora no es ni de vergüenza ni de sumisión. Nosotros comprendemos perfectamente el sentimiento de la prostituta, pero no volvemos a poner en escena su acto, ni repetimos su dolor. La identificación no es una encarnación pura y simple del otro; es un estado emocional y cognitivo que los procedimientos expresivos forjan a lo largo de la trama. Nosotros fuimos preparados desde las primeras imágenes del filme –cuando el grupo de las señoras decentes prácticamente empuja a Dallas a la diligencia, obligándola a partir– para pensar que esa exclusión es un acto abyecto e inaceptable. Así, en el momento culminante, aunque compartamos la posición geográfica de Lucy y de su punto de vista, ya estamos condicionados para no aceptar esa imagen (esa «versión» óptica de los hechos). «En otras palabras, yo puedo refutar la imagen producida por Lucy y el juicio que emite sobre Dallas sin negarlos como percepción visual y crítica, aunque Dallas, cautiva de la otra mujer, no pueda hacerlo. Dado que nuestros sentimientos como

espectadores no son análogos a los intereses y sentimientos de los personajes, no estamos obligados a aceptar la visión que ellos tienen de sí y de los otros» (Browne, 1975/1976: 33). Por lo tanto, la posición del espectador en el «texto» fílmico no se define en términos de orientación geográfica ni de encarnación pura y simple en el personaje que ve o en el que es visto. Su participación en el «texto» se da como un tercero, como alguien capaz de incorporar o rechazar lo vidente o lo visible.

Así, a pesar de que la secuencia está, en cierto modo, «centrada» en la figura de Lucy, ese «centro» funciona como un «principio de legibilidad espacial» (Browne), y no es necesariamente un punto literal que el espectador deba asumir. El compromiso emocional del espectador no está en ese «centro», no está en Lucy, ni en la posición de la cámara, aunque mantenga alguna relación con ellos: de asunción, de rechazo, de distanciamiento o de cualquier otra clase. El espectador siempre es diferente del personaje, y el punto de vista que encarna no está definitiva o sumariamente establecido por una simple toma o por una serie de ellas. «La identificación nos convoca, como espectadores, a estar en dos lugares al mismo tiempo: donde está la cámara y con el personaje representado, es decir, en una doble estructura de observador/observado. Como es un proceso emocional poderoso, la identificación no pone en tela de juicio ningún trazo de la posición del personaje como centrado en un único punto o simplemente en el centro de cualquier sistema óptico. Ese pasaje muestra que la identificación tiene una estructura necesariamente doble, de modo que involucra al espectador al mismo tiempo en la posición de alguien que ve y de alguien que es visto» (Browne, 1975/1976: 33).

Uno de los principales postulados de Browne es que, tratándose de cine, el problema de la representación no se puede reducir a la construcción de un punto en el espacio. Nuestra participación como espectadores en la acción se construye con el desenvolvimiento de los eventos en el tiempo, es decir que es todo un proceso que debe ser pensado en términos de su duración a lo largo del filme. De este modo, la dialéctica del posicionamiento del espectador –su proceso al «habitar el texto»– es el efecto de un modo de secuencia, de una oposición regular de integrados y marginales, de una modulación de la actitud receptiva a lo largo de la dimensión temporal. Cuando se inicia la secuencia en cuestión, la primera

toma de la serie A muestra a Ringo ofreciendo el asiento a Dallas pero esa toma, en ese momento, todavía no es «leída» como el punto de vista de Lucy, ya que ésta aún no ha sido mostrada como objeto de la mirada. Además Lucy no podría, de ningún modo, ocupar el origen de esa percepción visual porque ni siquiera había tomado conciencia de la presencia de Dallas en la sala. Justo después de oír a Ringo decir a la prostituta: «*Sit down here, ma'am!*» (Siéntese aquí, señora) percibe la escena que considera una afrenta, y esa mirada puede abarcar también, retrospectivamente, el plano anterior, que ella todavía no podía ver, aunque ya hubiese sido mostrado desde su posición. El cine está lleno de esos campos/contracampos «falsos». Varias de las tomas de *La ventana indiscreta* que se concentran en las actividades de los vecinos nunca podrían ser vistas por Jeff, porque el contracampo lo muestra en una posición que no le permite mirar, como por ejemplo besando a Lisa o siendo masajeador por Stella. Lo que forja la mirada en el cine (con su reversibilidad visible y vidente) no es la coherencia de la sucesión de los planos en la dimensión temporal, sino una contraposición física, inmediata, absoluta entre un ojo y un campo visible. Por lo tanto, la personalización de la mirada en esa secuencia de *La diligencia* se genera lentamente, a medida que los campos filmicos contrapuestos, los encuadres y las diferentes direcciones de las miradas proporcionan un acto de visión coherente. Para que la elocuencia de la mirada se pueda ejercer en la pantalla hace falta tiempo, o sea una secuencia de tomas.

Pero así como la evolución de los planos puede construir una mirada, también puede anularla, en un proceso que Browne llama *fading* (desvanecimiento). La «lectura» de un filme se hace tanto con lo que se acumula de un plano a otro como con lo que se olvida. Como en el sueño, yo he olvidado que estaba allí, cambié de lugar, el juego de las miradas fue alterado, pero nada de eso me parece absurdo. Habíamos dicho que las dos series, A y B, representaban el punto de vista de Lucy en un sentido literal (A) y en un sentido metafórico (B). Esto se corresponde con la impresión general de los seis primeros planos de la secuencia. Aun así, el séptimo plano inicia una nueva línea de acción dramática, que a su vez dará nuevo sentido a los encuadres. Ese plano se produce en el momento en que Hatfield interviene en la escena para atender a Lucy, ocasión en que ésta desvía los ojos de Dallas y se vuelve hacia el caballero. En cuanto a Rin-

go, que hasta entonces estaba ocupado en atender a Dallas y se limitaba, como ella, a posar como objeto en la mirada de Lucy, ahora dirige una mirada fija e intensa más allá del encuadre, hacia la dirección del encuadre B. No se trata de decir que la serie B haya pasado a representar la mirada de Ringo, ya que nada ha cambiado en términos de la posición física de la cámara: sabemos que el encuadre B no puede corresponder al punto de vista literal del prisionero por la divergencia del ángulo de toma, pero también sabemos que, a pesar de eso, la escena que abarca está siendo percibida por esa mirada. En contrapartida, las tomas de la serie A dejan de ser «leídas» como representación de la mirada de Lucy (ya que ésta mira hacia el otro lado de la mesa), lo que en cierto sentido las hace impersonales. La oposición rígida entre los encuadres A y B, que corresponde a la rigidez de los papeles sociales, termina por ser matizada por la «lectura» que hacemos de sus significaciones secundarias, puesto que los efectos del desvanecimiento permiten jugar de modos diferentes con las posiciones figuradas, es decir, con los «puntos de vista» en el sentido metafórico de la expresión.

El lugar que el espectador ocupa en el «texto» es una construcción de ese mismo texto, una construcción que ordena la acción de determinada manera, sugiere un camino de «lectura» concreto y es el producto de la enunciación de lo que Browne llama el «narrador». Sólo que este último se borra en el cuerpo de la trama, en beneficio de los personajes y de la acción. El narrador no es de la misma naturaleza que los personajes, razón por la cual no es pertinente considerarlo simplemente visible o invisible, presente o ausente. Además, tampoco se presenta frente a su público adoptando la forma «teológica» de una divinidad, ya que de hecho no se presenta de ningún modo, excepto a través de la acción de los personajes. El hecho de que la presencia de ese «narrador» se borre, la disolución de sus marcas en el enunciado y el enmascaramiento de su autoridad, todo ello tiene la función de hacer que la historia parezca contarse a sí misma. La autoridad narrativa se interioriza, por así decirlo, en los personajes, que parecen convertirse en la fuente de exposición de la historia. Desde luego, aquí Browne se refiere a un determinado tipo de películas, a la modalidad llamada «clásica», de la que *La diligencia*, no sin motivos, es el modelo más acabado, la fuente constante de referencia. Este autor no se refiere a la modalidad más concretamente «discursiva», de la que el cine mudo soviético (prin-

principalmente *Octubre y Tchelovek s Kinoapparatom* [El hombre de la cámara]) es la referencia más celebrada, pero que también está presente en el cine de Hollywood y sus congéneres, conforme a los ejemplos ya mencionados de *Ciudadano Kane* (el trineo *Rosebudd*) y *La soga* (el baúl donde está el cadáver). Todo el análisis de Brown debe ser ubicado dentro del contexto cinematográfico a que se refiere, ya que fuera de él deja de funcionar.

No obstante, la importancia de ese análisis es que demuestra, contradiciendo las teorías vigentes, que el sentimiento de identificación del espectador no coincide necesariamente con una cámara separada del cuerpo (la cámara subjetiva) ni con el personaje cuya visión representa. Contraponiéndose sobre todo a los teóricos franceses (Baudry y Oudart, entre otros), para quienes el «lugar» del espectador en el filme dependería de la posición central que el ojo proveedor de la perspectiva ocupa en la representación óptica, Browne señala que el lugar literal (óptico) que el espectador ocupa en la sala de proyección, es decir, su posición en la topografía de la imagen, son diferentes de su lugar figurado, su lugar como sujeto de la retórica del filme, como lector/productor de sentido. Gran parte de la teoría francesa se encuentra fuertemente marcada por la crítica que hizo Derrida de la «presencia», del «centro», hasta el punto de considerar «teológico» al espectador, por estar «centrado» en el eje de la perspectiva. Pero el hecho de que el espectador vea siempre la escena a través de la mediación del centro óptico de la perspectiva, es decir, a través del ojo de la cámara, no justifica que se saque la conclusión de que se identifica fatalmente con ese punto. En *Psicosis*, por ejemplo, el plano en que el detective Argobast cae de la escalera después de haber sido apuñalado por «alguien» en el caserón de Norman Bates, se muestra íntegramente desde el punto de vista de ese «alguien», precisamente porque la cámara subjetiva permite esconder la identidad del agresor. De todos modos, sería un despropósito afirmar que en ese caso existe algún tipo de compromiso emocional o hasta de transferencia perceptiva entre el asesino invisible y el espectador, porque este último no se puede identificar con él, ya que ni siquiera lo conoce. En ese plano, el ojo de la cámara es absolutamente el ojo del otro. El espectador del filme —aclara Browne— es, en parte, como el sujeto de un sueño, un sujeto plural que se va transfigurando a lo largo del proceso onírico. El sujeto del sueño está en varios lugares al mismo tiempo, no es él mismo sino que a veces ac-

túa como observador y a veces como observado, y aun así puede evaluar los requerimientos de cada uno y responder a ellos. Esto no quiere decir que no esté «centrado» (en realidad lo está, porque el filme clásico le otorga precisamente esa garantía de coherencia espaciotemporal que es la base del éxito industrial de un tipo de cine determinado), pero es preciso pensar en ese «centro fijo» como una noción problemática, cuya complejidad y función en el discurso crítico no se pueden reducir solamente a un determinismo técnico.

Identificación, proyección, espejo

Al comienzo de *Akasen Chitai*, cuando el policía pregunta a las prostitutas qué piensan de la nueva ley sobre la prostitución que se debe votar en el Congreso, una de ellas levanta el dedo y parece estar a punto de iniciar una respuesta, pero inmediatamente sus ojos recorren el lugar y, como si presintiera algo, se tapa la boca y guarda silencio. ¿Qué habrá visto? Nada preciso o definido. Simplemente, como «las paredes tienen ojos y oídos», la prostituta sospechó que podrían oírla. ¿Quién la oiría exactamente? No lo sabemos. Los paisajes de Mizoguchi, siempre poblados de presencias, siempre llenos de ojos y oídos que espían furtivamente, hacen que los personajes se retuerzan y controlen, como para prevenir el enfrentamiento con el otro. Sucede que el cine es exactamente eso: un arte de la multiplicación de la mirada y de la audición, que pulveriza ojos y oídos en el espacio para construir con ellos, entre ellos, una «sintaxis», o sea una intrincada red de relaciones.

Observemos el caso de *Chikamatsu Monogatari* (*Los amantes crucificados*). En el siglo XVII, un calígrafo que servía al emperador del mikado, acusado de traidor, huye con la esposa de su señor. Sin embargo, ninguna culpa atormenta a los fugitivos. A pesar de las apariencias, ambos tienen un motivo noble para huir: el calígrafo había falsificado un documento para ayudar al hermano de la dama a saldar una deuda y la mujer quiere escapar de su marido, un personaje sórdido e infiel. Huyen juntos, pero casi por casualidad: nada fue premeditado, ellos ni siquiera saben, hasta la segunda parte del

filme, que están destinados a amarse. Pero siempre, por una fatalidad del destino, se les sorprende en situaciones equívocas, comprometedoras a los ojos de los otros personajes, a los ojos del señor y de la ley; pero son absolutamente inocentes desde el punto de vista del otro testigo de la escena: el espectador. Así, a medida que avanza la película se multiplican, a los ojos del espectador, las pruebas de la inocencia de la pareja, mientras que a los ojos de los otros personajes se acumulan las pruebas de su adulterio. Nosotros, los espectadores, testigos mudos e invisibles, vemos a los amantes (aunque todavía no lo son) hablándose muy unidos y tomándose las manos, pero percibimos la nobleza de sus gestos, la mutua solidaridad frente al infortunio y también la ingenuidad casi irritante de esas criaturas incapaces de darse cuenta —ya que sólo se miran el uno al otro— de que sus gestos equívocos están siendo interpretados erróneamente por quienes las vigilan en la sombra de la noche. Todo eso queda claro para nosotros, pero sólo para nosotros, ya que a los ojos del señor, de la policía que persigue a los fugitivos, de los espías que los vigilan y de los jueces que los juzgan, todo parece indicar una culpa inequívoca, que debe conducirlos fatalmente a la crucifixión. Esos ojos no están claramente presentes en la escena, pero se dejan sentir en el paisaje, donde el espectador ve, con terror, que los amantes no saben que les están observando y que la visión del otro lado, del lado del paisaje, es parcial, deseosa de acumular pruebas de culpabilidad. Dondequiera que los amantes se refugien percibimos que las puertas se cierran bruscamente, que al fondo se escuchan ruidos sospechosos, que en el lago donde ellos navegan los juncos se separan, que por todas partes el paisaje está poblado de ojos y oídos; es decir, que no hay manera de escapar a la fatalidad que se avecina (Bonitzer, 1982: 91-95).

El aspecto más específicamente cinematográfico de esa estructura es que moviliza la mirada de múltiples maneras. Desde el inicio tenemos el ojo frío de la cámara que «registra» la acción, aunque aprovechando la ambigüedad de la situación, es decir, jugando con los distintos tipos de mirada que dramatizan el campo de la ficción.

Miramos las miradas de la pareja, que apenas se entrecruzan y que no ven nada de lo que discurre a su alrededor, como si estuvieran encerradas en sí mismas. Luego está la mirada inquieta y llena de simpatía del público, identificada con los protagonistas en cuanto ellos tienen de transgresores y de víctimas, pero también aparta-

da de ellos por lo que tienen de estúpida inocencia. Y todavía existe otra mirada, virtual y hostil, que es la del aparato represor, que entra en escena como un intruso enemigo. «Lo que dramatiza la imagen —observa respecto a eso Pascal Bonitzer (1982: 95)— es que todas las miradas, tal vez con excepción del ojo inhumano de la cámara, son parciales, interesadas, ciegas a todo lo que no esté de su parte.» Por lo tanto, cada mirada se encuentra en situación de ver siempre menos de lo que la escena muestra, actuando de algún modo como el avestruz, con su mirada parcial e interesada, y por eso el conflicto no se sitúa exactamente entre los protagonistas sino entre lo que se ve y lo que se ignora en cada una de esas miradas. Se trata, sin duda, de un problema de recorte; no del recorte físico, el corte del plano con la tijera o la disminución de la duración, sino lo que cruza en ese recorte, lo que se ve y lo que se desconoce respecto a cada sujeto o a cada objeto, en cada uno de los sentidos reversibles.

Lo que percibo en el cine no sólo es lo que veo, no sólo es lo que se me muestra en el recorte del cuadro, mediante la cámara. Mi percepción depende fundamentalmente de lo que adivino en la percepción del otro, de lo que supongo que el otro ve (o no ve) y de lo que yo supongo que el otro sabe (o no sabe) que yo veo. El mismo campo esópico que constituye el sujeto también es el lugar donde dicho sujeto fracasa como fuente originaria, como enfoque, como «punto de vista», porque —a pesar de que esté en un punto privilegiado para mirar— no es el único que ve la escena. La mirada, como señaló Merleau-Ponty (1971: 235-237), es un *quiasma*, el punto donde se produce el cruce y la reversibilidad del yo y del otro, doble inscripción del dentro y del fuera. El vidente y lo visible funcionan, en relación con la mirada, como el derecho y el revés. Uno no existe sin el otro; uno es apenas la reversión, el desdoblamiento del otro, al igual que los cuerpos que se acarician se evaden mutuamente, se contaminan y se confunden en un quiasma. En realidad no existimos: ni yo ni el otro; ni el sujeto ni el objeto; ni el vidente ni lo visible. Cada uno es el otro lado del otro y entre nosotros está la mirada en la curva, en el punto de giro. En el cine, ¿quién puede saber exactamente quién ve y quién es visto, si las distintas miradas del filme se cruzan y se revierten las unas en las otras? Esta circularidad infinita es, sin duda, la sintaxis más profunda de la película.

Hasta aquí hemos analizado distintos modos de acción o diversas especies de sujetos cinematográficos: lo que percibe y lo que es

percibido; lo que sujeta al otro a su mirada y lo que se sujeta a la mirada del otro (ambigüedad que el término portugués *sujeito* manifiesta en algunas circunstancias y que conduce a los vocablos del inglés [*subject*] y del francés [*sujet*], que designan al mismo tiempo el sujeto y el objeto, además de ese proceso más completo de «sujeción», de la sintaxis fílmica dotada por el «narrador» del que habla Nick Browne). Lo que hasta aquí se ha descrito es la manera en que se organizan las distintas miradas que ofrece el filme: las miradas que los personajes se entrecruzan en la escena y esas miradas problemáticas, medio internas y medio externas, que el espectador y la instancia vidente depositan en el encuadre (a veces coincidiendo, a veces discrepando) con todos los desdoblamientos, multiplicaciones y asimilaciones de unos por otros. «El filme pasa frente a mí, me ve (yo soy su destinatario) y yo nunca puedo mirar desde donde él me ve, excepto cuando me toma como el límite de su relación cambiante, término de su pasaje (él se mueve a través de mí, que soy el giro que efectúa a través de su representación) y de su punto (él se desplaza hacia mí, que soy la ficción de su unidad): es un equilibrio en el que yo siempre estoy en el campo simbólico e imaginario, es decir, en el que soy producción y producto» (Heath, 1977-1978: 67).

Así, el proceso que llamamos «identificación», una de las claves de la legibilidad (inteligibilidad) del filme, no se debe considerar como algo estático sino como un sistema maleable (aunque consistente) de trueques provisionales, en el que los distintos ojos del filme (entre los que se cuentan los del espectador) se sustituyen según un modo de accionar que puede ser cerrado o abierto, «centralizado» o múltiple, según las necesidades de cada película. Habitar el «texto» fílmico como un «lector» quiere decir dividirse para ocupar muchos lugares al mismo tiempo, y también experimentar al otro como una entidad móvil y escurridiza.

Hablamos de permutas, de cambios de papel y de juegos de dominio y de objetivación. Sin embargo, toda esa reversibilidad del proceso de identificación no coincide exactamente ni es una consecuencia automática de la variación de los ángulos de toma que caracteriza al filme clásico. Si bien es cierto que, en efecto, el «texto» fílmico «juega» con las posiciones de la cámara y con las miradas laterales que plantean esas posiciones en la escena para implicar al espectador en su campo simbólico, nada permite señalar que allí existe un simple

determinismo, en el que un componente funcionaría como «modelo» o «soporte» del otro. Cuando la mujer acorralada en la cocina ve que el marido alucinado avanza hacia ella, machete en mano, en *El resplandor*, advertimos la reacción de la mujer a través de los ojos del marido e incorporamos la mirada de éste, que en ese momento es la instancia vidente, pero nuestra identificación se desplaza hacia el personaje indefenso (la mujer), objeto de la mirada del otro, y con ella experimentamos el miedo a la muerte.

No obstante, en otras ocasiones en las que la anomalía del agresor está menos definida, es frecuente que el espectador se encuentre en la posición ambivalente del asesino y de la víctima al mismo tiempo. Hasta se puede decir que buena parte de la fascinación ejercida por la película de terror o de suspense emotivo está en ese deslizamiento de la subjetividad del espectador hacia el agresor para identificarse con la víctima y viceversa, lo que le permite experimentar una mezcla de seguridad y fragilidad, omnipotencia y desamparo (si sólo hubiera seguridad, el asunto sería muy monótono, y si sólo hubiera fragilidad sería desagradable). En este punto fallan las teorías convencionales de la identificación, que sostienen ingenuamente que el espectador cinematográfico proyecta su ego en uno o dos de los personajes importantes de la película (el «héroe» o la «heroína», Cenicienta o el príncipe) y sostiene esa identificación desde el comienzo hasta el final del filme. La identificación superficial es un fenómeno banal, producido artificialmente, y apenas encuentra eco en el fondo de la subjetividad de cada espectador. No es difícil que en el cine alguien se sorprenda porque simpatiza con el verdugo, encuentra agradable al «malo», o se siente atraído por un personaje secundario pero enigmático. Las proyecciones/identificaciones, como dijo Edgar Morin (1980: 81-106), son «polimorfos», se manifiestan de una forma fluida, intercambiable y ambivalente, superando la nómina de los personajes fijos para colocarnos tanto dentro del semejante a nosotros cuanto del desconocido, lo que además explica la diversidad que muestran las películas y el ecléctico gusto del público.

Pero a pesar de todo, no basta con apuntar a la ambigüedad. Es preciso conocer su modo de articular los opuestos y comprender el mecanismo que utiliza el espectador de un lado y del otro de la mirada. Algunos autores, como Jean-Louis Baudry y Christian Metz, hablan de que en el cine existe una doble identificación haciendo

con ello referencia a la distinción freudiana (y más tarde lacaniana) entre identificación primaria y secundaria como factores responsables de la formación del yo. Estos autores llaman «identificación primaria» a la asimilación, por parte del espectador, de la mirada que domina el plano, del ojo de la cámara o de la instancia vidente. Un buen ejemplo de esto es la identificación del público con el detective Marlowe en *La dama del lago*. «El espectador –dice Baudry (1970: 7-8)– se identifica menos con lo representado, es decir con el mismo espectáculo, que con aquello que pone en acción o presenta el espectáculo; es decir, con lo que no está visible sino con lo que permite ver, en el mismo movimiento en que él, el espectador, ve, obligándolo a ver lo que él ve, ya que ésta es la función que se le asigna al lugar variable de la cámara.» En cuanto a la identificación secundaria, ésta sería la identificación *lato sensu*, la que se da con lo representado, con los personajes de la trama. Desde luego, la identificación de la que aquí hablamos –como ya señaló Metz– es la que se produce en el interior de la sala oscura del cine y no la que emerge en los primeros años de la vida de una persona y que al final constituye su yo. Y a esa identificación se la llama «primaria» o «secundaria» solamente según cuál sea el proceso cinematográfico correspondiente, ya que en el restringido sentido del psicoanálisis, toda identificación que no sea la del espejo sólo puede ser secundaria. «El espejo es el lugar de la identificación primaria. La identificación con la propia mirada es secundaria en relación con el espejo, o sea, propia de una teoría general de las actividades adultas, pero es el ente fundador del cine y, por lo tanto, primordial cuando hablamos de cine: esa identificación es, precisamente, la identificación cinematográfica primaria» (Metz, 1977: 79).

Como se sabe desde la intervención de Lacan, la fase del espejo, vivida por el niño entre los 6 y los 18 meses de vida, es la experiencia responsable de que en el individuo surja la dualidad entre el sujeto y el objeto, o entre el yo y el otro. Sin embargo, para que esa constitución imaginaria se pueda producir son necesarias dos condiciones complementarias: la inmadurez motriz (el niño todavía no coordina, o lo hace mal, sus movimientos) y la maduración precoz de su organización visual (sólo mediante la mirada el niño descubrirá en el espejo la imagen de su propio cuerpo y la diferenciará de la imagen de su madre y del resto del ambiente). Teniendo en cuenta que esas dos condiciones –suspensión de la motricidad y predomi-

nancia de la función visual– se repiten durante la proyección cinematográfica, algunos autores pensaron en la posibilidad de que ahí existiese algo más que una simple analogía (por ejemplo Baudry, 1970: 7). De hecho, esa entrada del sujeto en lo imaginario, que es la matriz de todas las identificaciones posteriores, encontrará en ese dispositivo psicoanalítico privilegiado que es el cine una especie de *replay* transformado. Como el niño situado frente al espejo, el espectador sólo se puede constituir como sujeto vidente reconociéndose en otro (el reflejo en el espejo, el embudo de la perspectiva, que «refleja» lo que ve el ojo de la cámara), es decir, percibiéndose como objeto. Christian Metz ya señaló el hecho de que la pantalla no es un espejo, puesto que nunca refleja la imagen del vidente; y el espectador no es un niño, sino que ya pasó por la experiencia del espejo, ya se sabe reconocer y ya superó la indiferenciación primigenia del yo con el no yo. Pero con todo necesita identificarse con una instancia vidente, se debe constituir como sujeto dentro del filme; de lo contrario, hasta la película más banal le resultaría totalmente incomprendible. Incluso en esos documentales geográficos en los que no hay forma humana de que uno se pueda identificar con algo, el espectador se debe ubicar dentro del «texto», se ha de descubrir en el interior de la escena como alguien que ve y que es visto (no olvidemos que en el cine la piedra también nos «ve»). Así, a pesar de que el cine se produce en la vida de los individuos después de la fase del espejo y de que ya pertenece al campo de lo simbólico, lo que importa es que «él [el cine] se inscribe en su estela (la del espejo), según una incidencia al mismo tiempo muy directa y muy desviada, sin un equivalente exacto en otros aparatos de significación» (Metz, 1977: 70).

Por lo tanto, en el cine la identificación primaria se produce con una diferencia básica respecto a la experiencia del espejo: el sujeto se reconoce, sobre todo, en aquello en lo que él no está, en el cuadro en el que fundamentalmente figura como un excluido. Pero si bien está ausente del cuadro, muestra su presencia en la escena como si fuera invisible, ya que justamente para él desfilan las figuras y en función de su ubicación los personajes entran y salen del campo visual. Todo el material perceptivo termina por depositarse en el espectador, como si éste fuese una segunda pantalla, y allí, en la pantalla del yo excluido, la secuencia se constituirá y cobrará sentido, permitiendo al imaginario proyectado ascender al campo de lo simbólico.

Sólo en ese aspecto el público se encuentra «centralizado». ya que todo el paisaje del filme se organiza en función de su lugar, que no es el lugar óptico que él ocupa en el recuadro de la escena, sino su lugar dentro de la ficción, como el elemento que «cose» esa sucesión de fragmentos que llamamos planos y les da una forma orgánica. Ese lugar puede ser privilegiado, divino o dotado de ubicuidad, como suele suceder en el cine llamado «clásico», cuya vinculación con el modelo topológico del idealismo fue muy bien denunciada por Baudry. Pero también puede ser un lugar precario, donde el espectador, de alguna manera, se encuentra desubicado, fuera del centro, en la incómoda situación (rica, sin embargo, como experiencia estética), de ver y saber menos que en el filme convencional, de sentir que la «historia» (sea lo que fuere cuanto sucede frente a él) se desvanece, escapa a su control, aspirada por una determinada fuerza centrífuga. Y cuando vemos una película como *India Song*, nos asalta la sensación de que la «historia» parece que se desarrolla en otro lugar, de que no es posible visualizarla desde el punto en que nos encontramos; es una sensación, en fin, de que nos encontramos desubicados (descentralizados) en relación con ella.

Lo que llamamos identificación primaria no es, como dijimos, un monolito sino un nudo de numerosas proyecciones. En primer lugar nos hacemos proyectar en esa instancia que permite ver (y oír), una instancia que es algo más que el mero ojo de la cámara. Esa instancia —el sujeto de la enunciación o, según un concepto menos preciso, el «narrador»— en general no es visible en la escena «clásica» y no se muestra en el enunciado. Como el «narrador» es transparente y la cámara y las marcas del trabajo (montaje, sonorización, etc.) son invisibles, el espectador tiene la impresión de que él es el sujeto, aunque un sujeto vacío, algo así como una pura capacidad para ver y oír. Pero el sujeto que decide los planos, al que generalmente el espectador no ve, se puede diluir en la escena, transfiriendo a los personajes el tratamiento de la historia.

En ese caso el espectador se identifica con los personajes, pero esa identificación todavía es primaria en términos cinematográficos, ya que se trata de ver a través de la mediación de las miradas de los personajes (cámara subjetiva, campo/contracampo). De todos modos, en la mayoría de los casos esa identificación se produce con la figura invisible, la que permite ver aunque momentáneamente quede fuera del cuadro. La única diferencia es que ese sujeto ficticio ya

tiene nombre: está ausente de uno o más planos, pero la sucesión de esos planos lo ubica y también personaliza su mirada. Como sucede en el espejo, la identificación primaria es una identificación con lo mismo, o sea, con la propia mirada. La mirada del personaje vidente cruza oblicuamente la mirada del espectador y luego se confunde con éste, en la medida en que ambos tienen en común el hecho de indicar la existencia de un sujeto situado fuera del cuadro, es decir, el que ve la imagen de la forma en que ésta se ofrece. Así, la identificación primaria ya está marcada por un encabalgamiento de proyecciones: la mirada del espectador, necesariamente mediatizada por el encuadre de la cámara y trabajada por el «narrador» a través del uso de los códigos y subcódigos cinematográficos, desdoblada después en la mirada del personaje ausente y finalmente atomizada en las miradas que figuran en la escena. A lo largo de ese recorrido, la mirada «sale de sí misma» hasta transferirse a los personajes y convertirse en otra, es decir, hasta metamorfosearse como identificación secundaria.

La identificación secundaria también es una etapa de ese proceso de constitución imaginaria del yo que acompaña al individuo toda su vida, después de la experiencia del espejo. La experiencia encuentra su momento crucial en el período de crisis conocido en psicoanálisis como el «complejo de Edipo».

Aquí no estamos hablando del estereotipo propio de esas crisis, que presenta al muchacho deseando a su madre y odiando a su padre, sino de su funcionamiento más profundo, ambivalente por naturaleza, en la medida en que también revela al niño identificándose con su rival en el triángulo edípico: su padre, que le impide el acceso a la madre. De hecho, en la escena original el niño se encuentra en la contradictoria situación de odiar al agresor que le roba el amor de la madre, a la vez que se identifica con él en sus prerrogativas sexuales sobre ella. Según el análisis lacaniano, el yo es una función imaginaria que se define por identificación con un «otro». En definitiva, el yo no está centrado en el sujeto, no es una unidad unívoca, sino el resultado de una maraña de identificaciones, de un movimiento de proyecciones poco coherente y muy conflictivo. «Lejos de ser el lugar de una síntesis de la conciencia del sujeto realizada por sí mismo, el yo se define sobre todo por su función de desconocimiento: debido al juego permanente de identificación, el yo se dedica, desde su origen, a lo imaginario, al engaño. Se construye por

medio de identificaciones sucesivas, como una instancia imaginaria en la que el sujeto tiende a alienarse; y ésa es, además, la condición *sine qua non* de la delimitación del sujeto por sí mismo, de su entrada en el lenguaje, de su acceso a lo simbólico» (Aumont *et al.*, 1983: 180). En ese sentido el cine —experiencia cultural que apela claramente a las proyecciones psicológicas— desempeñará un papel privilegiado en las identificaciones secundarias. Y a través de ese papel, el ideal del yo se puede constituir y evolucionar mediante identificaciones con modelos muy distintos y particularmente contradictorios. Al menos en determinados aspectos el espectador del filme se encuentra atrapado en un dispositivo que reedita algunas circunstancias de la escena primigenia: el mismo sentimiento de exclusión frente a la imagen recortada por el cuadro, la misma impotencia motriz y la misma pulsión *voyeurística* que le garantiza una hipertrofia de la mirada (y de la audición).

9

El punto de escucha

Hasta este capítulo, cada vez que nos referimos a la enunciación dentro del cine abordamos ese proceso como una doble circunstancia simultánea: la de la mirada y la de la audición, pero sin entrar en detalles sobre la última. En el campo teórico existe una tendencia general a considerar el cine como si estuviera constituido por la imagen y el sonido, es decir, como un par sincronizado y complementario. Para Chion (1990: 3), por ejemplo, en sus dispositivos técnicos e imaginarios el cine no moviliza ni la audición ni la visión por separado ni sumadas, sino una *audiovisión*, entendida como una actitud perceptiva específica y única. Por su parte, Akchoté (1995: 100) piensa que el cine materializa (o promete materializar) la verdadera posibilidad de una *estereoscopia* (aunque sería mejor hablar de una esteropercepción), que supuestamente sería la perfecta combinación cognitiva de sonido e imagen. Y respecto a la enunciación, también parece obvio deducir que si hablamos de *punto de vista* en cuanto a la imagen, asimismo podemos y debemos hablar de *punto de escucha* en cuanto al sonido, ya que damos por sentado que, en el cine, imagen y sonidos se combinan y funcionan sincrónicamente. Antes ya me referí al hecho de que los sonidos cinematográficos parece que se perciben desde algún punto del espacio que, más o menos, coincide con el punto de vista de la cámara. Por lo tanto, parece obvio que el micrófono debería estar colocado lo más cerca posible de la cámara, para que los sonidos producidos por fuentes distantes (de la cámara) se puedan oír con menor intensidad que los producidos por

objetos próximos. Procediendo de ese modo podríamos obtener algo parecido a una *perspectiva sonora*, que sería solidaria y coherente con la perspectiva lineal de la imagen.

Sin embargo, cuando emprendemos el examen de las obras concretas que nos ha legado el cine, las cosas no siempre funcionan tan bien como en su idealización teórica. En verdad, la idea de «punto de escucha» es bastante problemática, porque presupone que la banda sonora del filme funcionará de la misma forma que la pista de imágenes, o sea, organizada en función de un punto originario en el espacio, aquel donde se supone que se encuentra el sujeto que ve. Pero como señaló Chion (1990: 80), si tenemos en cuenta la naturaleza omnidireccional del sonido (ya que se propaga en todas direcciones) y también la de la escucha (los oídos, situados en una posición opuesta entre sí, captan circularmente todos los sonidos que se producen a nuestro alrededor), no resulta fácil pensar en el sonido como algo derivado de un punto. Chion cita el ejemplo del violinista, que se encuentra ubicado en el centro de una sala circular, rodeado por un auditorio dispuesto a lo largo de las paredes. En esa situación, y al margen de su ubicación, cada oyente escuchará (salvo diferencias mínimas derivadas de las reverberaciones e imperfecciones acústicas del local, que sólo un oído entrenado técnicamente es capaz de percibir) el mismo sonido que sus compañeros de audiencia, mientras que obviamente la imagen del violinista que percibirá será diferente a las diversas que captarán los otros oyentes: unos lo verán de frente, otros de espaldas y algunos de perfil. Cuando estamos en un ambiente tridimensional real, el oído tiene menos orientación espacial que la visión, ya que mis ojos sólo pueden percibir lo que tienen frente a ellos, a diferencia de mis oídos, que captan sonidos que se originan más allá de mi campo visual y que vienen de arriba, de abajo, de atrás y de los lados. Se puede considerar que la mirada siempre está orientada a partir de un punto y se dirige a un determinado lugar del espacio, lo que nos permite afirmar que es lineal. En cambio, el proceso de ubicación de un punto de escucha y de un enfoque acústico de atención exige operaciones psicológicas muchísimo más complejas que un simple giro de la cabeza.

Además, es preciso observar que si un sonido se oye en una sala cinematográfica, muy difícilmente podrá ser localizado en un punto del espacio o percibir su posición con respecto al lugar donde se encuentra el espectador. Recordemos que en la mayor parte del

acervo cinematográfico acumulado a lo largo de más de cien años el sonido es *monofónico* y, por lo tanto, unidimensional e inadecuado para representar un espacio tridimensional. Ahora bien, en la banda sonora monofónica, el sonido no posee ni siquiera *lateralidad* (sugerencia de izquierda y derecha, tal como concibió la estereofonía), que proporcionaría otras referencias espaciales más complejas. Sólo después de la incorporación al cine de dos pistas sonoras estereofónicas, o más recientemente aún, con los actuales sistemas de sonido tipo Dolby o equivalente (en los que distintas pistas sonoras simultáneas permiten habilitar varios altavoces en puntos diferentes de la sala de proyección), fue posible sugerir la ubicación del sonido —o de los sonidos— en el espacio. Pero todo esto sólo es una parte del problema. Mientras que, por lo menos en el cine llamado «clásico», la imagen es concebida como algo homogéneo, como una materia plástica obtenida en un único registro de cámara, la pista sonora siempre aparece como un híbrido en el que se convocan, por lo menos, tres especies diferentes de fuentes —los diálogos, los ruidos y la música— y en el que la combinación final la realiza un trabajo de *mezcla*, en diferentes intensidades. Algunas de esas fuentes (principalmente los ruidos, pero también las voces de los personajes, siempre que no se trate de un comentario *over*) se pueden relacionar más fácilmente con lo que está sucediendo en las imágenes, y también se pueden calibrar, en términos de intensidad, para designar un posible punto de escucha; pero otras —como la música, con excepción de los casos en que la produce alguna fuente que aparece en la imagen— tal vez ya no pertenezcan al universo de la diégesis, y surjan como un comentario externo y abstracto que no puede, de ningún modo, marcar una experiencia de subjetivación.

Por lo tanto, la cuestión que queda por resolver es la siguiente: ¿los diálogos, los ruidos y la música de un filme, por separado o integrados, poseen la capacidad de sugerir una posición auditiva, de representar determinada experiencia sensorial y psicológica y de ser considerados como *enunciados* por un sujeto? ¿Puede un sonido ser localizado en el espacio y designado como aquello que algo o alguien está oyendo? ¿Puede la percepción sonora del espectador ser considerada una experiencia de subjetivación, ya sea de un personaje o de una instancia oyente sin nombre? Y si la respuesta es afirmativa, ¿cómo se puede «filtrar» la percepción del espectador a través de la percepción de ese mediador auditivo?

Antes de internarnos en esa cuestión es preciso señalar que, en el grueso de la producción cinematográfica habitual, la designación de un sonido como *visto* por un personaje es algo que se produce más frecuentemente en el plano de la *imagen* que en el sonoro. Si una persona gira bruscamente la cabeza hacia la izquierda del cuadro exactamente en el momento en que se oye un ruido en la banda de sonido, se da por sobrentendido (aunque el sonido sea unidimensional) que el ruido viene de la izquierda del cuadro y que el personaje lo percibió. Por lo tanto el gesto, la reacción del personaje –mostrado en la pista de imagen– es lo que permite localizar el sonido, enmarcarlo en una perspectiva subjetiva y designarlo como algo experimentado por quien reaccionó ante él. Pero si, por el contrario, el personaje no reacciona ante un ruido, se supone que éste no es significativo para él, que sólo es «ambientación» y que no se puede considerar como centrado. Por supuesto, cuando decimos «personaje» estamos refiriéndonos a cualquier fuente de *agencia* de los recursos retóricos, e incluimos en ella a ese hiperpersonaje, invisible e inaudible, que es la instancia vidente y oyente, es decir, el «narrador» de la película. Y esto es así porque un ruido, aunque no sea percibido por los personajes visualizados en la pantalla, siempre es perceptible para ese gran *rhétoricien* que conduce la narración. Cuando en *Chikamatsu Monogatari* se oye el ruido producido por el movimiento de los juncos, adivinamos inmediatamente la presencia de un espía escondido entre la vegetación aunque los amantes, visibles en la pantalla, no se den cuenta del ruido ni de que hay del intruso. Esto es así porque, aunque ninguno de los personajes se gire bruscamente hacia la fuente del ruido con objeto de localizarlo y designarlo así como percibido, el modo en que el ruido es presentado al espectador (en un volumen más alto que los otros ruidos del paisaje y a veces también acompañado de la imagen en primer plano de los juncos moviéndose) hace que su presencia sea inequívoca y que el «narrador» exhiba su intención de marcarlo como significativo.

Sin embargo, ¿no será posible que la banda sonora traduzca un *parti pris* auditivo por sí solo, sin la invocación de la imagen? Lo es, pero en algunos casos especiales. Determinados ruidos de voces se dirigen específicamente a un punto en el espacio, donde se supone que está un destinatario bien identificado. El *susurro*, por ejemplo, da por sentado que quien habla se encuentra muy cerca del interlocutor y se dirige a un punto específico: el oído del confidente. Si en

la banda sonora se oye un susurro, en la mayoría de los casos se considera *subjetivo*, porque se da por sentado que sólo podríamos oírlo en el caso de que nuestro oído coincidiera en ese momento con el del personaje confidente, aun cuando la imagen lo desmienta y muestre a ese mismo personaje en un plano distante de la cámara. Y al revés, en el inicio de *Mister Arkadin*, cuando el moribundo susurra su última confidencia junto al oído de Milly, aunque la cámara está bastante cerca de los personajes, no oímos lo que Bracco dice porque, según la estrategia escogida por el sujeto enunciador, es importante que el espectador todavía no se entere de algunos detalles importantes de la intriga: un caso típico de *paralipsis*, según Jost (1987: 49). Las conversaciones telefónicas brindan ejemplos semejantes. Cada vez que un personaje aparece hablando por teléfono pueden suceder dos cosas: o escuchamos la voz del interlocutor, con todas las distorsiones producidas por el canal de comunicación, o no tenemos acceso a la voz que suena en el otro extremo de la línea. En este último caso, es evidente que no hay ninguna percepción auditiva. Pero en el primero podemos decir que la escena construye un punto de escucha –el oído del sujeto que habla por teléfono– aunque el punto de vista de la cámara sea otro. En este caso, el punto de vista es «objetivo», externo al personaje que habla, mientras que el punto de escucha es «subjetivo» y nos hace asumir el lugar del personaje. *La dama del lago* tal vez sea el único caso en que se dé una coincidencia entre el punto de vista y el punto de escucha de Marlowe, en las escenas en que éste habla por teléfono. En todos los otros ejemplos es inevitable que se produzca una disociación entre los dos puntos de percepción.

Otra manera de traducir un *parti pris* auditivo es hacer que la posición de la cámara se tome como referencia para crear un ambiente sonoro. En el cine se puede sugerir un punto de escucha (que coincida con la posición de la cámara) por medio de la combinación de dos recursos: el volumen del sonido (mayor intensidad significa mayor proximidad de la fuente sonora en relación con la posición del micrófono y de la cámara) y la relación entre sonidos directos y reverberados (la preponderancia de sonidos directos indica mayor proximidad, mientras que el predominio de aquellos reverberados indica mayor distancia). Así, controlando adecuadamente el volumen y el «aspecto» de cada sonido, se puede sugerir un determinado grado de proximidad o lejanía de cada fuente sonora en relación

con un punto (único) de escucha, lo que configura algo que se podría denominar como *perspectiva sonora*. En general, ese efecto se produce artificialmente en los trabajos de mezcla y de tratamiento de la onda sonora, o sea en la fase de posproducción del filme, y los casos en que el resultado deriva de que, en el momento de la toma, la ubicación del micrófono coincida con la de la cámara, son raros.

Sin embargo, si estudiamos los filmes bien producidos veremos que en la mayoría de los casos el punto de vista designado por la cámara y el punto de escucha marcado por el lugar en que se sitúa el micrófono no coinciden exactamente. En términos generales podríamos decir que los ruidos reconocen más la posición de la cámara y que los diálogos son captados más a menudo por un micrófono frontal, ubicado cerca del locutor. Y hasta cuando los personajes aparecen en plano general o están dentro de un automóvil que es filmado desde fuera, el diálogo que sostienen casi siempre se registra con un micrófono que está bastante cerca de quienes hablan, en una especie de «primer plano» acústico. Cuando el diálogo es extenso, la cámara puede asumir varios puntos de vista diferentes, encuadrando a los personajes a veces individualmente, en ocasiones en conjunto, en algunos momentos de cerca y en otros de lejos, es decir, de frente, de perfil o desde el interior o el exterior del ambiente donde tiene lugar la conversación. Pero durante toda la secuencia el diálogo se oye con una sola intensidad sonora, lo que indica que existe un micrófono que siempre está en el mismo lugar. A ese respecto Chion (1985: 52) nos llama la atención sobre ese paradójico efecto que el cine produce: lo que él llama «desprendimiento espacial». Este efecto se produce cuando se oye un diálogo bastante íntimo entre dos personajes, al mismo tiempo que se ve la imagen de una nave espacial que se desplaza en el espacio cósmico, donde supuestamente están los personajes que mantienen el diálogo. Lo que sucede es que, en general, el cine «enmarca» la voz de los personajes en un plano que inicia la secuencia e identifica a los que hablan. Luego, una vez especificado el contexto del diálogo, la cámara se puede desplazar a voluntad en el espacio, ya que la unidad de la secuencia estará garantizada por la uniformidad de la banda de sonido.

Esa disociación entre punto de vista y punto de escucha se suele justificar alegando que al final el cambio de ubicación del micrófono para acompañar todas las variaciones del punto de vista de la cámara desembocaría en una irritante falta de uniformidad, en un in-

soportable desequilibrio de la continuidad narrativa e incluso en una dificultad para seguir y comprender los diálogos. De hecho, llevando la contraria en cierta manera a lo que dijimos antes, el sonido tiene una direccionalidad que, a pesar de ser muy sutil, se torna perceptible cuando al oyente se le presenta una serie de fragmentos sonoros tomados con diferentes posicionamientos de micrófonos. Los sonidos agudos son más direccionales que los graves, lo que quiere decir que hay una ligera diferencia entre un sonido captado de frente y el mismo captado de perfil. Cuando alguien nos habla de perfil, oímos menos armónicos agudos en su voz que cuando nos habla de frente (Chion, 1990: 81). Los filmes y los vídeos grabados con sonido directo, a partir de un micrófono acoplado a la cámara de quien filma (como es habitual en los reportajes y en los documentales), registran esas diferencias cada vez que la cámara cambia de posición. Esas fluctuaciones dan a dichas filmaciones un colorido muy especial y en general el público las interpreta como un indicio de la autenticidad de los registros, a pesar de que ese efecto se puede simular en un estudio de grabación. Actualmente se produce una gran cantidad de películas de ficción que imitan procedimientos propios del reportaje televisivo. Pero en la producción cinematográfica más habitual esas fluctuaciones son consideradas como indeseables porque distraen la atención e incluso se dice que entorpecen la ilusión mimética que el cine aspira a producir. Por eso la ubicación del micrófono (al menos en los diálogos) suele ser independiente de la ubicación de la cámara: la voz se registra siempre de frente, a través de un micrófono de solapa escondido en la ropa del actor, por medio de las llamadas «jirafas de micrófono», que se desplazan junto con el actor e incluso en los trabajos de doblaje. Eso produce un resultado más uniforme y fácilmente asimilable a las reglas de continuidad del cine clásico. Además, no olvidemos que la uniformidad de la banda sonora (diálogos y música) constituye un recurso importante para ocultar los cortes y las elipses.

La ubicación de los micrófonos, siempre muy cercanos a la boca de los intérpretes, también se justifica por la búsqueda de cierta homogeneidad acústica y en razón de la inteligibilidad de los diálogos. Colocar el micrófono frente al que habla y siempre cerca de la fuente sonora permite registrar una mayor cantidad de los registros agudos de la voz, y eso permite distinguir mejor los sonidos (Chion, 1990: 81). En el cine se suele dar por sobrentendido que el especta-

dor debe comprender todo lo que dicen los personajes, aun cuando el contenido de sus intervenciones no aporte ninguna información importante para el desarrollo de la narración. Si el espectador no entiende una parte de un diálogo es posible que piense que se está perdiendo alguna información importante, o que deduzca que hay algún problema técnico con la película o con el equipo de sonido de la sala. Es muy raro que un cineasta utilice el diálogo como un ruido idéntico a cualquier otro propio del filme. Jacques Tati es uno de los escasos talentos cinematográficos capaz de jugar con las diferentes ubicaciones de los micrófonos, porque la inteligibilidad de los sonidos articulados no desempeña ningún papel en sus películas. Cuando en *Parade* se presenta al público a través del micrófono del circo, el filme nos permite oír su voz con todas las reverberaciones del ambiente, con objeto de representar el punto de escucha de un asistente situado en la platea. En otras ocasiones, cuando los artistas o espectadores conversan entre sí, la ubicación poco convencional de los micrófonos hace que los ruidos del ambiente se mezclen con sus voces, lo que no nos permite entender qué dicen. Por razones de este tipo, en general las películas de Tati no se exhiben subtituladas en países que no sean de lengua francesa. No se puede traducir lo que no se entiende, pero eso no significa que los filmes de Tati sean absoluta y totalmente ininteligibles; lo son, pero no en función de lo que dicen los diálogos.

Con excepción de las experiencias raras, como las de los filmes de Tati, la verdad es que hasta ahora la ubicación de los micrófonos e incluso su simulación por medio del tratamiento técnico de la onda sonora, ha sido poco trabajada en el cine. Chion (1990: 82) considera que éste no es un problema exclusivo del cine, sino de todos los sistemas de grabación sonora, que aún no han aprovechado las increíbles modulaciones que se pueden obtener en un registro sonoro sólo modificando el punto de escucha. Ni siquiera la música concreta avanzó mucho en esa dirección. Un filme como *La dama del lago*, por ejemplo, que pretende representar explícitamente una experiencia subjetiva, no trabaja (o lo hace muy mal) los diversos detalles sonoros que proceden de las diferentes posiciones que los personajes ocupan en la escena en relación con la ubicación de Marlowe. Incluso considerando que el oído es un órgano menos diferenciador que el ojo y que sólo un técnico especializado es capaz de «entender» un sonido para saber si está captado de frente o a

espaldas del que habla, lo cierto es que las diferentes ubicaciones del micrófono se pueden percibir como diferentes modulaciones de la materia sonora, y que eso puede desempeñar una función importante en la película (o en la música concreta, o en cualquier registro sonoro). Después de todo, no es necesario ser ingeniero de sonido para sospechar que la voz de un personaje que habla a espaldas de Marlowe debe sonar diferente de otra que esté ubicada frente a él.

Sea como fuere, la disociación entre el punto de vista y el punto de escucha puede brindar algunos resultados sorprendentes o desconcertantes. El cine de factura más conservadora suele transmitir, mediante una legislación estricta de los recursos retóricos, una relación naturalista entre lo que se oye y lo que se ve; o cuando menos, evita que cualquier disociación se pueda interpretar como una *anomalía*. Si dos personajes están conversando en un café, es normal oír, en un nivel más bajo que el diálogo, un ruido característico, constituido por voces dispersas, ruido de copas, pasos y música de gramolas eléctricas a título de «ambientación». Y si uno de los personajes se aleja hacia el fondo del cuadro, pueden suceder dos cosas: la cámara puede permanecer fija, observando al personaje que se aleja y, en tal caso, el ruido del ambiente se seguirá oyendo con la misma intensidad que antes, mientras que el ruido de los pasos del protagonista se oírán con una intensidad decreciente. Si una vez situado en el fondo del cuadro el personaje se gira hacia la cámara y dice algo, su voz se deberá oír, casi obligatoriamente, en un volumen más bajo y con mayor masa de reverberaciones. Supongamos ahora que, en vez de quedarse fija en su lugar, la cámara acompaña al personaje que se desplaza. En ese caso, el sonido de sus pasos se seguirá oyendo con la misma intensidad; si dice algo, su voz se oírán con una intensidad más alta y con poca reverberación (porque se supone que allí, muy cerca, hay una cámara y, con ella, el punto de escucha), pero los ruidos ambientales del café deberán disminuir hasta desaparecer.

Imaginemos ahora un procedimiento que implique una transgresión a esas reglas «naturales». Por ejemplo, cuando el personaje se aleja del café, nosotros oímos sus pasos con una intensidad estable, mientras que los ruidos del café van disminuyendo sincronizadamente. En ese caso, a pesar de que la pantalla nos brinda una imagen «objetiva» del protagonista que se desplaza, la pista sonora nos informa de su punto de escucha; es decir que existe una gran contradicción entre lo que se ve y lo que se oye. Jost (1987: 48) vislumbra

procedimientos de ese tipo en películas de Varda (*La pointe courte*), Robbe Grillet (*L'immortelle*), y también de Duras (*India Song*). Un caso de particular interés es la representación que hace el cine de la experiencia subjetiva de personajes ciegos o sordos. En esa situación, por las mismas circunstancias del protagonista, la disociación entre punto de vista y punto de escucha es inevitable. En *El vampiro de Düsseldorf*, por ejemplo, cuando el ciego que vende globos se tapa los oídos, el sonido del instrumento musical desaparece de la banda de sonido; y cuando percibe la proximidad del asesino, el silbido de éste se escucha en la banda sonora más débil o más fuerte, según sea la proximidad o el distanciamiento del asesino en relación con el personaje oyente (el ciego, no la cámara). Es evidente que para un ciego el órgano de escucha desempeña un papel fundamental; y no sin razón, Fritz Lang debió trabajar ese punto de escucha para poder mostrar que un ciego puede desvelar el enigma del crimen invocando únicamente el sistema de sonido (el suyo).

El caso más raro y estimulante está en ese extraño filme de Abel Gance denominado *Un grand amour de Beethoven*. En esa película se trata de traducir de forma cinematográfica la experiencia que tuvo Beethoven acerca de la sordera, pero sin eliminar la perspectiva de los otros personajes, cuya experiencia auditiva entra en franco conflicto con la del primero. Lo más raro de ese filme es que ni traduce íntegramente la sordera de Beethoven ni representa un punto de escucha externo, asimilable a la experiencia acústica de un oyente omnipresente. Así, por más que el ayudante de Beethoven haga sonar el piano inútilmente, sin que oigamos nada en la banda sonora (porque, como el compositor, también somos sordos en ese momento), oímos mientras tanto la voz de Beethoven que le pregunta: *Qu'est-ce que tu entends?* (¿Qué oyes?). Y en un momento posterior vemos, en un plano general con cámara fija, un pequeño grupo de músicos tocando sus instrumentos. De pronto Beethoven entra por uno de los lados del cuadro y se aproxima a los músicos. Mientras todavía está lejos, la música se oye plenamente, pero a medida que se aproxima (a los músicos, no a la cámara) los sonidos empiezan a desaparecer hasta que se crea un completo silencio. Sin embargo, basta con que Beethoven atraviese el lugar donde están los músicos para que los sonidos vuelvan a empezar, hasta que alcanzan el volumen inicial. Es posible que ésta sea la perspectiva acústica más exquisita que el cine haya construido, porque en ella el punto de escu-

cha no es fijo sino que transita de una situación a otra dentro del plano, aunque manteniéndose perfectamente inteligible. Pero unas secuencias más adelante, todos los sonidos que le fueran negados al espectador y que representaban lo que Beethoven no podía oír vuelven a la banda de sonido, pero ya sin la visualización simultánea de las correspondientes imágenes. El sentido de esa escena es evidente: Beethoven percibe que, aunque privado de la percepción auditiva, la enfermedad todavía no le ha logrado eliminar el oído interno, es decir, el que capta los sonidos de la imaginación. Y precisamente ese descubrimiento será el que le permita seguir componiendo.

El oído interno es el nuevo problema que debemos afrontar. Si en la pantalla veo un rostro en primer plano, la boca inmóvil como si hubiera enmudecido, pero en la banda sonora oigo una voz o cualquier otro sonido no justificado por la presencia de alguna fuente sonora y ni siquiera por el entorno, es inevitable que asocie ese rostro a dicha voz y que imagine una suerte de voz interior, audible no sólo para el personaje sino también para la instancia auditiva que orienta hacia lo que debe oír el espectador. De hecho, Beethoven no oye aquellos sonidos que yo, espectador, oigo perfectamente. El músico sólo los imagina. Pero el modo en que imagen y sonido se articulan me da a entender que esos sonidos absolutamente concretos (para mí, el espectador) son algo así como virtualidades presentes apenas en el ámbito de la imaginación de un personaje. En otras ocasiones, en cambio, las voces y los ruidos que se oyen en la banda de sonido pueden llegar al espectador ya «filtrados» por el personaje que interioriza la experiencia sonora. Véase el cómico ejemplo que da Jerry Lewis en *El profesor chiflado*: después de una noche de alcohol y drogas, el lamentable profesor Julius Kelp entra a clase con la percepción completamente alterada. El menor ruido producido por los alumnos (la tiza que rechina en la pizarra, el tubo de ensayo que gotea) se transforma en un huracán en la cabeza del profesor, pero también en el oído del espectador, que sufre, con él, todos los tormentos de una resaca fenomenal, a pesar de que los alumnos, presentes en el mismo ambiente no parecen molestos por esa perturbación, puesto que no oyen lo que Kelp y los espectadores estamos oyendo. En este caso se trata de una inequívoca experiencia de interiorización desde la perspectiva de un personaje, pero solamente en el plano sonoro, ya que Kelp, en el plano de la imagen, aparece siempre visualizado por la misma cámara omnipresente.

Más allá de la perspectiva sonora, producida por el modo de ubicar el micrófono en la escena (o por su simulación técnica), otra forma importante de delimitación sonora de la subjetividad en el cine es la representación de la experiencia interna de «filtrado» acústico realizado por el personaje e incluso por la instancia oyente. En ese sentido, el paralelismo que imaginara Chion (1985: 53) entre el funcionamiento del aparato auditivo y el de la mesa de mezclas es instructivo. Vivimos en un ambiente repleto de informaciones sonoras que, debido a la circularidad de la percepción auditiva, nos llegan de todas partes, pero al procesar las señales recibidas por los oídos, el cerebro selecciona aquellas que son importantes para el oyente. Incluso cuando estamos en un bar atestado de gente y ruidoso entendemos qué dicen nuestros compañeros de mesa porque el cerebro elige sus palabras entre el conjunto global de la masa sonora. Es el famoso «efecto *cocktail party*»: el aparato de la audición «aumenta» el nivel subjetivo de los sonidos que interesan al oyente y atenúa o incluso suprime los otros, en una operación semejante a la de mezcla de sonidos. El cine produce el mismo efecto aunque de forma artificial. Algunos sonidos, que no convienen a los intereses enunciativos de la instancia oyente, se pueden eliminar al aumentar la intensidad de un ruido de fondo. Por ejemplo, en la escena final de *La dolce vita*, Marcelo no oye lo que la chica le pide, porque el ruido del mar cubre su voz. Incluso es posible suprimir sumariamente esos sonidos, ya que los que interesan se pueden destacar dentro de la escala de las jerarquías significativas. A este proceso Chion lo llamó *máscara sonora* (*cache sonore*), término tomado del concepto baziniano del «plano como máscara» (lo que recorta un fragmento de imagen del resto del ambiente visual). En *Hiroshima, mon amour*, cuando la anónima protagonista empieza a relatar el episodio de su romance con el soldado alemán durante la guerra y el posterior proceso de enloquecimiento, al final olvida que está en un bar, en Hiroshima, con su amante japonés. La asaltan las imágenes de su adolescencia en Nevers, y los ruidos del bar se atenúan hasta desaparecer por completo. Llega un momento en que los únicos sonidos audibles son su voz y algunos ruidos bucólicos remotos de Nevers, despierzos en algún lugar de la memoria de la protagonista. De pronto, en el momento culminante de la alucinación, el amante japonés le propina un bofetón para que sea consciente de su delirio. Y en ese preciso momento, los ruidos del bar se vuelven a oír. En este caso la

máscara sonora nos negó los ruidos del bar, y así nuestra percepción quedó «filtrada» por la experiencia de la mujer; y en cierto sentido, caímos en una alucinación junto con ella. En *Kiri no Hata* se produce un ejemplo similar. En este caso una mujer, al saberse víctima de un chantaje, camina trastornada por las agitadas calles de Tokio, ajena a cuanto sucede a su alrededor, mientras que los únicos ruidos que se oyen en la banda sonora son sus apresurados pasos. Finalmente, al cruzar una bocacalle, un camión frena bruscamente a escasos centímetros de ella y el *shock* la devuelve a la realidad. En ese momento los ruidos de la ciudad se dejan oír con toda intensidad. Entonces nos damos cuenta de que esos ruidos también se nos habían negado y que, al compartir el dolor de la mujer, tampoco nos habíamos dado cuenta de su eliminación.

En realidad, esas formas de encuadre y enmascaramiento de determinados sonidos, con el propósito de sugerir alguna forma de actividad «mental» o «interior», dejan al descubierto algunos aspectos importantes del proceso enunciativo, que sólo el contexto puede esclarecer. Por ejemplo, ¿la voz que se oye en la banda sonora está siendo *emitida* o *percibida* por el personaje cuyo rostro vemos en la pantalla? Para decirlo de otro modo, ¿esa voz corresponde a un pensamiento interior del personaje o es un fragmento de su memoria y, por lo tanto, la voz de otro que resuena en su imaginación? Si bien en gran parte de los casos el contexto y el proceso de encuadre impresos por la sucesión de los planos garantizan una clara distinción entre una circunstancia y otra, en el cine también hay casos de una ambigüedad total, como el de aquella misteriosa voz que reaparece continuamente en la banda sonora de *El año pasado en Marienbad*. Hay momentos en que parecería que es la voz del deseo de la protagonista y en otros suena como un recuerdo de hechos pasados vividos (¿por quién?) en Marienbad. Y no se puede descartar que sea el comentario en *off* de un narrador externo a la diégesis. Jost (1987: 52) señaló otro problema relativo a la caracterización del oído interno. Si una «voz mental» es evocada en una escena en que participan dos o más personajes, ¿cómo se puede individualizar el *parti pris* auditivo y cómo evitar que esa voz interior la oigan todos los personajes presentes en la escena? Jost cita un ejemplo de *Lumière d'Été*. Cri-Cri revisa, junto con Patrice, viejos papeles de una época remota. De pronto Patrice toma un recorte de periódico donde se hace referencia a un trágico accidente sucedido en su pasado y

que él preferiría olvidar. Dese el comienzo de la secuencia ya oímos un extraño chillido de gaviotas y gritos de niños. Todo parece, de algún modo, remitirnos a la escena de la playa donde ocurrió el accidente. Cuando el fatídico recorte de diario cae en las manos de Patrice, en la banda sonora se oyen ladridos de perros. Entonces Patrice comenta: «*Elle est là, couché dans le feuillage [...] puis les chiens autour [...] les chiens que hurlent [...] les chiens hurlaient [...] et moi avec le fusil [...]*». (Ella está echada entre el follaje [...] después los perros dando vueltas [...] los perros que aullan [...] los perros que aullaban [...] y yo con el fusil). Dado que ni los perros ni las gaviotas aparecen en escena, podemos deducir que los sonidos evocan un recuerdo del pasado. No olvidemos la vacilación en el tiempo verbal usado: aullan/aullaban. Así, todo parece indicar la confusión mental de Patrice. ¿Él recuerda la escena o la revive en forma de alucinación? Y con respecto a Cri-Cri, ¿ella también estaría participando en la misma alucinación? Después de todo, ella está presente en el mismo ambiente donde retornan los ruidos del pasado. Si bien el enmarque de la escena –encuadre en primer plano del rostro pensativo del hombre– parece sugerir que Patrice es el único que oye aquellos sonidos, la reacción de la mujer que intenta eximir de culpa al hombre indica que ella, por lo menos, adivina lo que sucede en la cabeza de su compañero. ¿Y qué decir de la vacilación en el discurso de la mujer: («*C'est un accident [...] Il était un accident [...]*») (Es un accidente [...] Fue un accidente [...]), que da la impresión de que se trata de la misma confusión mental que sufre Patrice?

Suele suceder que en producciones más modestas los realizadores se ven obligados a reducir drásticamente los recursos sonoros, dejando de representar todos los ruidos que no tienen una importancia directa dentro del contexto del filme, aunque las fuentes sonoras estén visibles en la pantalla (Jost, 1987: 47). Desde luego, ese procedimiento no configura un caso de máscara sonora, pero existen algunos autores –entre ellos Bresson, Bergman o Godard– que practican una concisión sistemática y deliberada de la banda de sonido, con el propósito de hacer perceptible el «silencio» como una experiencia existencial de los personajes. No sería extraño encarar ese procedimiento considerándolo como un tipo de enmascaramiento sonoro determinado porque, a diferencia de la mera economía de recursos, aquí se intenta dotar al silencio de una función significativa e invocarlo para traducir una subjetividad limítrofe.

La crisis de la enunciación

En el cine, la teoría general de la subjetividad, más conocida como «teoría de la enunciación cinematográfica», cuyas líneas generales hemos trazado en esta primera parte del libro, la elaboraron diversas corrientes críticas entre 1970 y 1980, principalmente en Francia y Gran Bretaña. En ese período, el proceso de recepción del filme y la manera en que la posición, la subjetividad y los afectos del espectador eran trabajados o «programados» en el cine despertaron gran interés entre los críticos, hasta el punto que esos temas llegaron a ser el mayor centro de atención tanto de la crítica estructuralista como de los análisis más «comprometidos» de las distintas perspectivas marxistas, feministas y multiculturalistas. En todos esos abordajes, tanto el aparato tecnológico del cine como la remodelación del imaginario forjada por sus productos fueron objeto de una investigación minuciosa e intensiva, con objeto de verificar cómo trabaja el cine para interpelar a su espectador en cuanto «sujeto», o cómo ese mismo cine condiciona a su público al impulsarlo para que se identifique a través de las posiciones de subjetividad construidas por los filmes.

Sin embargo, todas esas teorías de la enunciación que hervían en los años setenta y ochenta empezaron a envejecer de improviso. Citando una frase irónica de Hansen (1993: 197-210), tuvieron el mismo destino que la minifalda y los pantalones «Oxford» o «acampados», es decir, se convirtieron en marcos históricos. Las causas son variadas, pero Hansen señala las principales. En primer lugar,

esas teorías presuponían una idea un tanto monolítica de lo que era el cine llamado «clásico» y sucedió que ese concepto se convirtió en problemático cuando se empezó a producir una enorme cantidad de películas comerciales y «hollywoodienses» que no refrendaban el modelo. Las más notorias en este aspecto fueron las musicales. Por otro lado, los conceptos que se elaboraron acerca de la actividad del espectador o del proceso de recepción eran demasiado abstractos y rígidos. En esos sistemas teóricos el espectador era considerado como una figura «ideal», cuya posición y afectividad eran establecidas *a priori* por la tecnología o por el «texto» cinematográfico, con lo cual ni siquiera se barajó la posibilidad de que fuera capaz de dar una respuesta autónoma e independiente.

Los primeros que cuestionaron el dogmatismo de algunas teorías de la enunciación cinematográfica fueron los grupos feministas y de militantes de izquierda, que esgrimían el argumento de que esas teorías no aportaban alternativas para que los actores sociales pudiesen criticar la ideología del filme o rechazarla. Esas teorías eran muy negativas y no dejaban ningún espacio para lo que hoy, en los ambientes computacionales, se ha dado en llamar *agencia*, es decir, la intervención autónoma del receptor. Todo aquel conglomerado de ideas funcionaba dentro de un molde conceptual que imaginaba una subjetividad profundamente determinada por las representaciones ideológicas. Además, aquella tendencia crítica también fue acusada de ahistoricismo ya que sostenía que los filmes se debían analizar al margen de su contexto social y político. Un filme francés de 1962, *Le Procès de Jeanne d'Arc*, ambientado en la Francia de comienzos del siglo xv, era leído de la misma manera que un *western* norteamericano realizado por Hollywood en 1939 y ambientado en la época de la colonización. Esa película era *La diligencia*, ateniéndose solamente a los ejemplos de Nick Browne.

Rodowick (1944) considera que la implosión de la primacía de la enunciación se empezó a esbozar hacia finales de los años setenta, cuando surgieron las primeras críticas a la comprensión apriorística del espectador, basándose solamente en las propiedades «textuales» del filme, y también al determinismo de las teorías corrientes sobre la subjetividad en el cine. Esas críticas demuestran que la relación entre el cine y su espectador se vio reducida, en las teorías de la enunciación, a la condición de un evento determinado *a priori* por el «texto» fílmico, contrariando incluso el contexto histórico de la

recepción y del espectador real, considerado pasivo y programado. A su vez, Bordwell (1985: xi-xiv) hace un balance crítico del problema de la comunicación del filme y del proceso de la exhibición del espectáculo, y sugiere que una teoría de la narrativa cinematográfica puede existir perfectamente sin recurrir a modelos lingüísticos y psicoanalíticos, y sobre todo sin apoyarse en la idea de la enunciación. En vez de las hipótesis lacanianas sobre el sujeto propone un modelo de análisis más pragmático de las relaciones entre película y espectador, basado en la racionalidad del sentido común.

Entonces se empieza a producir un desplazamiento de la teoría cinematográfica desde el contexto estructuralista francés (e inglés, expresado en la revista *Screen*) hacia el contexto cognitivista de lengua inglesa. Los nombres más representativos de esa nueva tendencia son David Bordwell, Janet Staiger, Richard Arlen y Noël Carroll, entre otros. Se expresan en contra de la «excesiva» presencia del psicoanálisis en la teoría de la enunciación, y también en contra de un cierto «determinismo» de la teoría del dispositivo de Baudry, quien respalda la idea de la pasividad del espectador, de su vulnerabilidad a la manipulación, de su regresión narcisista, etcétera. En aquel período (más exactamente en 1986) surgió una polémica bastante intensa en la revista estadounidense *October*, entre Stephen Heath y Noël Carroll, a raíz de un ataque de este último al esquema teórico de la revista *Screen*, heredera de las ideas psicoanalíticas francesas sobre el sujeto cinematográfico. Las teorías de la enunciación pasarían entonces en bloque a ser designadas, un tanto peyorativamente, como *la Grand Théorie*.

El llamado «determinismo» de las teorías estructuralistas empezó a sustituirse por un viraje conceptual en el que el contexto de recepción del filme pasa a primer plano. En lugar del espectador pasivo y totalmente determinado por el «texto» fílmico y por el dispositivo cinematográfico, surge el espectador hasta cierto punto activo, que negocia con el filme su sentido. También aparece el concepto de heterogeneidad de la recepción cinematográfica: los espectadores no son todos iguales ni interpretan las películas de la misma manera. Hay una determinada tentativa de despsicologización de la discusión del sujeto. «El sujeto –afirma Bordwell (1996: 6/7) no es ni una persona individual ni una sensación inmediata de identidad o individualidad experimentada por alguien. Es una categoría del saber que se define por su relación con los objetos y con los otros sujetos.

La subjetividad no es la identidad ni la personalidad propia de cada ser humano; es inevitablemente social. No es una conciencia dada previamente, sino que se adquiere. La subjetividad se construye a través de sistemas de representación.»

Enfrentados al estructuralismo, entran en escena los culturalistas (especialistas en estudios culturales), quienes declaran que sus objetos de estudio ya no son los «textos» cinematográficos sino los *usos* que la sociedad hace de ellos. Por eso los estudios culturales dieron prioridad a los análisis de recepción sobre las lecturas de filmes: el objetivo era verificar de qué manera algunos grupos específicos de públicos se apropiaban de determinadas películas para sus agendas culturales. El énfasis se desplaza desde el abordaje del espectador «común» hacia el espectador resistente. Lo que se pretende comprender es cómo algunas audiencias, en cierto sentido, «pervierten» los productos cinematográficos haciendo de ellos una lectura interesada, invertida, profana o hasta subversiva, como la de las películas norteamericanas blancas que hacían los negros de la periferia de Chicago, según el abordaje de Hansen (1993: 197-210). Y por último, los culturalistas también querían plantear la teoría con los pies en el suelo, es decir, considerarla menos hermética y sin tantas pretensiones filosóficas. Como observa Bordwell (1996: 11), leer a Raymond Williams puede ser infinitamente más relajante y «amigable» que intentar descifrar los enigmáticos rompecabezas de Lacan, Kristeva o Baudrillard.

Con la crisis, el concepto de enunciación, extraído simultáneamente de las teorías basadas en la lingüística y en el psicoanálisis, empieza a declinar y a ser reemplazado por los estudios de recepción, más pragmáticos y basados en principios de los estudios culturales, de la filosofía analítica y de las ciencias cognitivas. El cine ya no es un objeto privilegiado de atención. Los nuevos enfoques críticos se centran en la televisión y en los nuevos medios. Ya no se habla tanto de cine, sino que se conversa mucho más sobre lo audiovisual y sobre los medios. La recepción se afronta como autónoma con relación a la producción y, por lo tanto, como independiente de las determinaciones del «texto» y de las artimañas de un sujeto enunciator. El «lugar» que ocupa el espectador en el filme o en el audiovisual en general, si bien no es totalmente arbitrario, se considera dictado por el contexto de la recepción. Según sea ese contexto, la recepción se puede adherir a las determinaciones textuales del

filme, puede negociar con ellas o incluso rechazarlas, reconduciendo así la «lectura» de la obra.

Una buena parte de las doctrinas que sucedieron a las teorías estructuralistas de la enunciación está constituida por estudios de naturaleza empírica sobre cineastas, géneros, públicos, cinematografías nacionales y políticas de producción y distribución, eficaces para la mayoría de los fines pero carentes de sustento teórico y de fundamentación científica sólida. Esas doctrinas, como señala Bordwell (1996: 26), trabajan con premisas establecidas en la naturaleza de la sociedad, la historia, el pensamiento y el sentido, que responden a las tradiciones intelectuales del siglo XIX, por lo que muestran escasa familiaridad con las revoluciones gnoseológicas del siglo XX. Después de las teorías de la enunciación no hemos tenido, en el campo del cine, otra *Grand Théorie* (considerando que la incursión de Deleuze en ese campo es más bien una reflexión filosófica que una teoría cinematográfica), sino apenas lo que Bordwell llama las *middle level researches* (investigaciones de nivel medio) y Noël Carroll denomina *piecemeal theory* (teoría hecha de retazos). De todos modos, la actual investigación sobre el cine no cree que esto sea un gran problema: «Para concebir un trabajo esclarecedor en determinado campo de estudios no se necesita de una Gran Teoría del todo» (Bordwell, 1996: 29).

Pero tal vez la cuestión clave ya no esté en la contraposición entre una *Grand Théorie* por una parte y una «colcha de retazos» de pequeñas investigaciones por la otra, puesto que el problema principal no es simplemente saber si vamos a trabajar al por mayor o al por menor. La cuestión del cine ya no se resuelve dentro del campo del mismo cine. Con la convergencia de los medios y la generalización de lo audiovisual, los problemas teóricos se han desplazado. Es muy probable que los fundamentos de una nueva teoría de lo audiovisual ya estén siendo construidos en el campo específico del cine. Por ende, todo intento de superar la *impasse* teórica que hoy vive el cine debe ser realizado fuera de éste, en ese terreno fluctuante de los nuevos medios que hemos convenido en llamar «el ciberespacio».

SEGUNDA PARTE
El sujeto en el ciberespacio

La automatización del sujeto

Cuando en el capítulo anterior tratamos de la crisis de las teorías de la enunciación, deliberadamente dejamos de abordar una de sus causas más importantes: el surgimiento de nuevos medios, que modifican íntegramente la indagación del sujeto (que ya no es exclusivamente cinematográfico) y nos colocan frente a nuevos problemas que debemos afrontar. Por eso las teorías de la enunciación empezaron a entrar en crisis precisamente cuando los medios posteriores al cinematógrafo asumieron la hegemonía del mercado audiovisual: el vídeo y la televisión sobre todo, y después, por contagio, también el cine, que ahora ya se produce no para la sala oscura, sino también para la televisión y para los mercados del videocasete. Con el surgimiento y la generalización de estos nuevos medios, la situación del dispositivo, es decir, el «texto» y el espectador, empieza a cambiar. En un primer momento, el vídeo y la televisión parecen no dar mayor importancia a la construcción de una subjetividad que pueda funcionar como puerta de acceso a los nuevos enunciados. La posición subjetiva, ya sea de un autor, de un «narrador» que está dentro de la diégesis o del propio espectador, ya no está señalada en el enunciado con el mismo énfasis con que aparecía en el cine de las décadas anteriores. Como en los inicios del cine, el placer de la televisión ya no se evidencia a través de un mecanismo de proyección o de identificación psicológica del espectador. A partir de este hecho, la producción audiovisual parece que se caracteriza por una mezcla caótica de géneros, exigencias y procedimientos, regida en parte por una

determinada objetividad enunciativa de que la evidencia más incuestionable es la interpelación directa del público por el presentador de televisión, a través de la mirada que se dirige directamente a la lente de la cámara, y a través de la referencia al espectador utilizando la segunda persona (tú que me ves y me oyes), de hecho la pequeña pantalla introducida por la electrónica originó una imagen poco definida, «granulada» o sea reticulada, de un efecto perspectivo bastante precario que favorecía más los primeros planos abstractos, los ambientes estilizados y las situaciones de interpelación directa como la que acabamos de mencionar. Entonces ver televisión se convierte en un comportamiento mucho más distraído y disperso (por lo tanto menos identificatorio) que ver cine, ya que el espectador, circunscrito al ambiente doméstico, ya no se encuentra envuelto en la fascinación hipnótica de la pantalla grande y de la sala oscura. La programación de televisión, aun la de carácter narrativo, es seriada, fragmentada, interrumpida en todo momento y no cuenta con efectos de continuidad establecidos rígidamente como en el cine, por no mencionar que el propio espectador, con su control remoto, introduce una nueva discontinuidad a través de la práctica del *zapping*. Según ya dijimos en otro contexto (Machado, 1988: 58), hasta se puede decir que la pantalla del cine funciona como si fuese «transparente»: se torna invisible para el espectador, favoreciendo así la identificación del designante con lo designado, de la representación con la realidad, es decir, de la diégesis con la vivencia personal. La pantalla de vídeo, por el contrario, suele ser *opaca* (pequeña, fragmentada, sin profundidad, poco «realista» y de escaso poder de ilusión). Esto exige que el espectador sitúe toda su energía al servicio de la descodificación, eliminando al mismo tiempo cualquier tipo de fascinación alucinatoria que pueda hacer que aminore la vigilancia sobre sus propias sensaciones. No es por casualidad que los nuevos medios que surgieron después del cine estimularan muy pocas reflexiones relacionadas con el modo en que se construye en ellos la subjetividad y por consecuencia jamás se formuló en los ambientes cinematográficos (televisión y vídeo) una teoría de la enunciación, por lo menos nunca se formuló de manera tan sistemática como en la literatura y en el cine. «La crisis del sujeto de la enunciación, causada por las nuevas características del consumo, acaba incidiendo sobre el consumo mismo, en una espiral aparentemente infinita de indeterminaciones y de anarquía comunicativa» (Bettetini, 1996: 190).

Sin embargo, los nuevos medios que comenzaron a tomar forma después de que se impusiera la hegemonía de la televisión, sobre todo los de naturaleza digital (multimedia, realidad virtual, videojuegos, ambientes colaborativos en red, etc.) volvieron a plantear la cuestión de la inserción subjetiva y lo hicieron de una forma tan destacada que resulta sorprendente el hecho de que todavía no se haya formulado una teoría de la enunciación en los ambientes digitales. La producción de pensamiento sobre estos nuevos medios, especialmente en lengua inglesa, se enfrenta muchas veces con problemas vinculados con la instauración en esos medios de nuevos regímenes de subjetividad. Laurel (1991: 116 y ss.) y Stone (1996: 99-121), dedicaron parte de sus reflexiones sobre las narrativas interactivas al fenómeno que los pueblos de lengua inglesa denominan *gerencia* (*agency*), o sea el efecto de «sujeción» del espectador, que es necesario para producir la ilusión de la *inmersión*. Turkle (1995), por su parte, examinó no sólo las personalidades virtuales (*avatares*) que habitan el llamado «cibespacio», sino también el desarrollo de identidades múltiples en las situaciones de interacción mediadas por ordenador. Murray (1997), que se interesó más directamente por la manera en que serán concebidas las narrativas del futuro, se dedicó a estudiar los mecanismos de inmersión y los modos en que el lector/espectador interactuará con las situaciones potenciales acumuladas en las memorias de los ordenadores. Todas estas reflexiones, de una manera u otra repletas de intuiciones estimulantes —a las que volveremos más adelante—, están todavía muy lejos de haber conformado una teoría más general de las nuevas figuras de la subjetividad que se están construyendo en los ambientes informáticos. A estas figuras les falta la síntesis necesaria para lograr que la descripción pragmática de los innumerables casos en concreto se exprese en modelos más abstractos y de validez más universal.

Edmond Couchot tal vez haya sido el pensador que mejor formuló la nueva condición del sujeto en el cibespacio, y si hoy se puede formular una teoría general de los modos de enunciación en ambientes digitales, esa concepción se encontrará en algunos puntos fundamentales de su obra *La technologie dans l'art*. El concepto clave de Couchot para que se entienda la particular manera en que se construye la subjetividad en los actuales medios digitales es el concepto de sujeto-SE (*sujet-ON* en francés). Agregando al sujeto de la oración el pronombre indefinido *on* (equivalente en español al pro-

nombre indefinido *se*, como por ejemplo «se diría que...»), Couchot trata de expresar otra experiencia de subjetividad que no deriva de una voluntad, de un deseo, de una iniciativa, de la omisión de un sujeto constituido (aunque ausente), sino de los automatismos del dispositivo técnico. Según explica el autor, «la cuestión clave es ésta, en un momento en que para muchos lo numérico parece despojar al creador de toda singularidad y de toda expresividad y reducir el acto creador a los puros automatismos de la máquina» (Couchot, 1998: 8). Este concepto se inspira en Merleau-Ponty (1999: 322) –«la percepción existe siempre en el modo indefinido»– pero Couchot se adueña de él dándole un sesgo bastante particular, que tendía a explicar las relaciones existentes entre la subjetividad y la automatización del gesto enunciador. Evidentemente, la idea de automatización proviene de Simondon (1969: 120 y ss.), quien fue el primero que pensó en la unión del hombre y la máquina y en la transferencia de parte de los procedimientos productivos a la tecnología.

De una manera bastante simplificada, podemos resumir del siguiente modo el pensamiento de Couchot sobre el sujeto-SE. Con la evolución de las tecnologías de producción simbólica hay un momento en que los procedimientos de construcción ganan autonomía: pueden funcionar sin la intervención (o con un mínimo de intervención) de un operador. En el campo de las técnicas figurativas, esa automatización del gesto enunciador aparece por primera vez de forma suficientemente poderosa y compleja con el surgimiento de la fotografía en el siglo XIX, pero sus primeras tentativas se remontan a las técnicas de codificación óptica y geométrica de la perspectiva renacentista de Leo Battista Alberti. De hecho, con la perspectiva de proyección central en primer lugar, y poco después con los diversos aparatos que automatizan parcialmente el proceso pictórico (el *intersector* de Alberti, la *tavoletta* de Brunelleschi, la tela cuadrículada de Durero), etcétera, la pintura empieza a liberarse del ojo y de la mano del pintor transfiriendo parte del proceso constructivo a dispositivos ópticos y a una serie jerarquizada de operaciones matemáticas, que corresponden a una especie de algoritmo geométrico. «La perspectiva –observa Couchot (1988: 35)– es, por lo tanto, una máquina de ver en el sentido más completo del término: percibir y figurar, registrar e inventar.» En el Renacimiento, con la sistematización albertiana de la perspectiva y en mayor medida en los co-

mienzos del siglo XIX con la invención de la fotografía, nació lo que Couchot llama el sujeto-cámara (*le sujet appareillé*), claramente dependiente de una máquina que realiza buena parte de las operaciones de ver y representar.

Ese sujeto-cámara, que nace con la perspectiva, con la fotografía funciona de una manera indefinida, impersonal y anónima (en él, el *yo* está ausente), en forma de SE, para retomar la expresión de Merleau-Ponty. «Esa indefinición –advierte Couchot– no significa, sin embargo, que ese SE pierda sus cualidades de sujeto y se convierta en objeto. SE sigue siendo siempre sujeto, es decir, sujeto del que-hacer técnico, pero [...] despersonalizado, fundado en una especie de anonimato» (1998: 8). Así, a medida que va siendo sustituida por procesos de automatización, la mirada es obligada a funcionar, a partir del siglo XIX, de la misma manera impersonal que el SE. Pero no por eso pierde su función más característicamente *subjetiva* (o sea, definidora de la acción de un sujeto). Por el contrario, gran parte de esos procedimientos técnicos más tarde ampliarán y reforzarán su papel de agentes de la visión. El sujeto se hace anónimo, sin identidad (porque, en esencia, es una máquina que ve y enuncia), pero su papel estructural, su rol de «dominador» acrecienta su importancia. En lugar de borrarse y perder su función, el sujeto se convierte en la razón misma del acto de la figuración: ya no se trata simplemente de una imagen, sino de una imagen *vista*, que es *visualizada*, a partir de un lugar originario de visualización, por parte de *algo/alguien*, que es una especie de sujeto-máquina. «Como en toda experiencia tecnoestética, la fotografía –ya sea el fotógrafo, lo fotografiado o el espectador– impone un modelo común de comportamiento perceptivo fuertemente unificador y uniformemente susceptible de ser compartido, sobre el cual se fundó un nuevo hábito visual» (Couchot, 1998: 26).

El asalto de la enunciación cinematográfica que se produjo en décadas pasadas parece que siempre se refirió al proceso del cine como una especie de «imitación» o «desdoblamiento» de ese no lugar psíquico conocido como *lo inconsciente*. Pero Couchot introduce un desvío inesperado en esa discusión: en el fondo de todos los enunciados producidos técnicamente ya no estaría actuando, «o por lo menos no exclusivamente», un inconsciente psíquico, imponderable y polémico, sino una especie de «inconsciente» maquinal, multiforme pero delimitado y programado. Ese «inconsciente» tecnoló-

gico incluso puede funcionar de una manera similar a la del inconsciente psíquico, a través de los *lapsus*, los fallos, los errores de programación, los *bugs*, o los conflictos internos y de las incompatibilidades, que incluso pueden ser considerados como *síntomas* de algo que se insinúa y que los artistas más inquietos suelen ser capaces de incorporar a su trabajo.

En un texto más antiguo, Couchot (1990: 48-59) señaló que los usuarios y los consumidores ven, respecto a los dispositivos, que la tecnología les ofrece algo así como cajas negras (*boîtes noires*), cuyo misterioso funcionamiento se les escapa, parcial o totalmente. El fotógrafo sabe que si apunta su cámara a un motivo y acciona el disparador, el aparato le ofrecerá una imagen que habitualmente se interpreta como un registro óptico del motivo que posó para la cámara, pero en general él no sabe cómo o por qué eso es así. Entonces podemos preguntarnos si el resultado es la mirada subjetiva de un «yo» o de una máquina que simula una visión. Las cámaras modernas están automatizadas hasta tal punto que un fotógrafo puede tomar fotografías sin conocer la estructura óptica de los objetivos ni las leyes de la distribución de la luz en el espacio ni las propiedades fotoquímicas de la película, ni siquiera las reglas de la perspectiva monocular, que permiten traducir el mundo tridimensional a una imagen bidimensional. Y por poner un ejemplo límite, es necesario comprender que una cámara puede fotografiar de manera programada, aun sin tener un ojo ubicado detrás de su visor (como, por ejemplo, las cámaras de vigilancia, que se pueden controlar por un ordenador con capacidad para reconocer automáticamente las imágenes). Del mismo modo, en el universo de los medios digitales un usuario también puede interactuar con un artefacto y obtener de él un determinado resultado, sin tener la más vaga idea de cómo es que los textos, las imágenes y los sonidos se producen en las entrañas del ordenador ni de cómo responden a sus demandas. En el ordenador, los circuitos electrónicos, los procesadores y las memorias (*hardware*), como también los lenguajes formales, los algoritmos, las aplicaciones (*software*) ya están programados para cumplir determinadas funciones y sólo pueden realizar las funciones para las cuales están programados.

Couchot se refiere a la experiencia enunciadora como a un todo que es capaz de revelar los papeles estructurales desempeñados al mismo tiempo por el autor, por el espectador, por un posible visualizador que está dentro de la figuración (como, por ejemplo, las mi-

radas de los reyes de España en *Las meninas* de Velázquez) y ahora también por la mirada «inhumana» de la máquina. Sin embargo, ese autor resalta el papel de quien conduce a esa experiencia, algo que es fácil entender si tenemos en cuenta que *La technologie dans l'art* es menos una reflexión sobre procesos de enunciación en los medios tecnológicos que sobre la posibilidad de la creación, en una época en que la automatización de los procedimientos es cada vez mayor. Por eso mismo el tema principal del libro de Couchot reside en un planteamiento sumamente dialógico del juego que se establece en las obras realizadas con mediación tecnológica entre dos modalidades antagónicas de sujeto: un sujeto SE modelado por las máquinas y procesos técnicos, y un sujeto YO, expresión de una subjetividad irreductible a cualquier mecanismo técnico, a cualquier hábito perceptivo, es decir, una subjetividad vinculada a lo imaginario y a la historia individual de un creador (o de varios creadores) que en última instancia jamás dejó (o dejaron) de actuar en las experiencias que Couchot llama «tecnoestéticas»:

Según esa hipótesis, la noción del sujeto se amplía: ya no se limita a la manifestación de un yo, más o menos egoísta o narcisista, o a la expresión de una voluntad de ser o de hacer, de una conciencia o de una afectividad (la subjetividad romántica, por ejemplo). Esa subjetividad se define en su oposición al sujeto-SE y en su manera de componer con él, de dividir con él el mismo estado del sujeto, puesto que esos dos componentes del sujeto se enfrentan y negocian constantemente, pero también se separan y cambian de figura (Couchot, 1998: 10).

A pesar de que su tema central no es la conceptualización del sujeto-SE, sin duda el análisis de Couchot es la contribución más original de su libro, algo que establece la diferencia que lo hace tan útil para el abordaje de procesos simbólicos mediados técnicamente. La importancia de esta obra crece constantemente en nuestro tiempo. Por tanto, he aquí por qué una indagación más directamente dirigida al sujeto-SE y al modo en que se manifiesta en los medios actuales es una posibilidad que apenas se abre a la reflexión en la obra de Couchot, pero también se percibe que esa reflexión es necesaria si queremos dar continuidad a esta obra, que es una de las pocas que se ocupa sistemáticamente de los problemas de la subjetividad en los medios tecnológicos. El mismo Couchot reconoce que el des-

pliegue numérico del sujeto en los medios digitales establece un nuevo planteamiento sobre la cuestión del sujeto-SE, de una manera y en una medida que no se pueden encontrar en ninguno de los medios anteriores, como por ejemplo en la posibilidad de duplicación del sujeto en clones, a través de la simulación:

El clon ha sido considerado como la figura principal, el punto culminante del simulacro, con todo su cortejo de miedos sagrados, su desencarnación y su inmaterialidad diabólica, un clon numérico repetido por el clon biológico que manifiesta los mismos síntomas: disolución de toda individualidad, de toda diferencia, de toda alteridad, en una palabra, de toda humanidad, en un mecanismo implacable, objeto de todas las manipulaciones, mutaciones y desnaturalizaciones posibles (Couchot, 1998: 226).

Posibilidad de duplicación del sujeto a través de la emancipación del sujeto-SE a una suerte de personaje en el pantano de Baudrillard.

2

El demiurgo y el robot

¿Cómo podemos aplicar las posibilidades de presentación del sujeto-SE en los actuales medios digitales? O mejor dicho, ¿cómo podemos aplicar los modos en que uno o varios sujetos YO «negocian» con el sujeto-SE en cada obra singular? Sabemos que una característica básica de los productos concebidos específicamente para los nuevos medios digitales es la sustitución de la tradicional figura «narradora», aquella que, en las formas narrativas anteriores (novela, película), presentaba a los lectores o espectadores los acontecimientos de la diégesis por medio de nuevos agentes enunciadore. En términos generales se suele señalar como marca diferencial de los medios digitales la interactividad, o más exactamente el gerenciamiento del espectador: desde el primer momento todo lo que sucederá en la pantalla depende de las decisiones, las acciones y las iniciativas tomadas por el sujeto que se relaciona con ella, es decir, el usuario del ordenador. Por lo tanto, si es cierto que en las situaciones simuladas por ordenador los ambientes y seres virtuales que aparecen en la pantalla pueden ser alterados, introducidos, ordenados o destruidos por ese megapersonaje que es el usuario, la narrativa (sea lo que sea lo que suceda en esos espacios y tiempos virtuales) ya no puede ser definida a priori. Por el contrario la narrativa debe aparecer como un campo de posibilidades gobernado por un programa, debe existir como un repertorio de situaciones manejado por una especie de máquina de simulación capaz de tomar decisiones en términos narrativos, a partir de una evaluación de las accio-

nes realizadas por ese receptor activo e inmerso que desde ahora llamaremos *interactor*, ya que las expresiones como «usuario», «espectador» y «receptor» no explican la nueva situación participativa. En otras palabras, en los nuevos ambientes de inmersión posibilitados por los simuladores de acontecimientos virtuales, buena parte de las estrategias narrativas que habitualmente eran atribuidas a un sujeto narrador que está dentro de la diégesis ahora son asumidas por dos sujetos simultáneamente: por una parte el interactor, el sujeto yo que se deja sumergir en la simulación, una especie de *demiurgo* que hace que se desencadenen los acontecimientos de la diégesis, y por el otro un sujeto-SE, un programa de generación automática de situaciones narrativas que dialoga con el primero. A ese programa no le corresponde decidir concretamente qué va a suceder (ya que eso también depende de las decisiones tomadas por el interactor), pero sí le corresponde establecer el universo de eventos permitidos y las condiciones para que éstos sucedan. El programa funciona, por lo tanto, como una especie de metanarrador cuya primera función es establecer las reglas y condiciones para que surjan los acontecimientos posibles en el universo diegético, ya que las intrigas singulares serán producidas por el interactor, que dialoga con el programa. Ese metanarrador-máquina (el programa) también puede funcionar plenamente como un personaje, como en los videojuegos, en los que asume el papel de un antagonista para el interactor. Tenemos aquí la convergencia de dos agentes instauradores de situaciones narrativas: por un lado el interactor, un sujeto de carne y hueso (aunque también pueda estar representado en la pantalla por un clon suyo, el *avatar*), pero ya «maquinizado», como decía Couchot, y por el otro, por algo así como un sujeto-aparato, o más exactamente un sujeto-robot, con un funcionamiento enteramente automático, encarnación definitiva de la idea couchotiana del sujeto-SE.

La función demiúrgica del interactor se puede verificar mejor en los juegos para ordenador que Poole (2000: 34 y ss.) denomina *god games*, en los que el jugador representa realmente el papel de un dios capaz de crear, gobernar y hasta aniquilar a todo un universo. Por ejemplo, en el juego *Civilization*, el interactor puede tomar una tribu de los primeros tiempos del período neolítico y conducirla a través de saltos sucesivos del desarrollo hasta transformarla en una civilización moderna. En los simuladores de Will Wright para la serie *Sim*, el interactor se puede convertir en un superprefecto que

construye y administra una ciudad, ya sea una pequeña aldea del interior o una megalópolis como Nueva York (*SimCity*), o en una especie de sujeto-hormiga que construye un complejo hormiguero y coloca en él una multitud de hormigas obreras que trabajan para ella (*SimAnt*). En *Black & White*, el interactor tiene poderes prácticamente divinos sobre su comunidad de fieles: realiza milagros, cura enfermedades, hace que llueva, multiplica la comida e incluso arroja bolas de fuego, relámpagos o tempestades para atemorizar a su pueblo o castigar a los infieles. Hasta tal punto llega su poder que es capaz de congelar o destruir a las criaturas que se niegan a servirlo.

En cuanto al sujeto-robot, también puede tomar varias formas diferentes según los medios utilizados. En los videojuegos y los simuladores de realidad virtual, el sujeto-robot establece el repertorio de los acontecimientos posibles y las reglas de funcionamiento de sus elementos. Tomaremos como ejemplo un caso concreto y bastante elocuente: *The Sims*, perteneciente a la serie *Sim*, a la que ya hicimos referencia. Se trata de un simulador de acontecimientos narrativos ambientado en la vida cotidiana, que se puede considerar como un metamelodrama sobre el *American way of life*, un «culebrón» al gusto yanqui. Este simulador permite que el interactor construya una casa a partir de las posibilidades disponibles, que provea la respectiva decoración interna e inmediatamente después que establezca los personajes (los Sims) que la habitarán. Los personajes se pueden definir no sólo en cuanto a sexo, edad, color, tipo, físico, indumentaria y hasta signo del zodiaco, sino también en cuanto a su estado de ánimo, su personalidad (si son personas asexadas, extrovertidas, activas, juguetonas, agradables o todo lo contrario), su manera de relacionarse con los otros personajes (positiva o negativa en diversos grados), sus capacidades, competencias profesionales, motivaciones, necesidades, deseos, proyectos de vida (constituir una familia, amores, hacerse ricos o famosos, adquirir conocimientos), etcétera. Esas características son definidas o modificadas por medio de la manipulación directa del grado de intensidad de cada uno de los rasgos de personalidad y de las aptitudes de cada Sim. De ese modo, si el interactor juzga que el comportamiento de un Sim es demasiado agresivo, podrá tener acceso a su grado de personalidad para disminuir un poco el grado de energía, aumentar bastante el grado de humor o bien encontrarle una novia y algunos amigos o incluso un empleo en el que gane más dinero. Por otra

parte, si las capacidades de un Sim parecen ser demasiado limitadas para que progrese en el campo profesional, el interactor podrá proporcionarle más libros y manuales para su biblioteca, estimulando su perfeccionamiento. En cuanto a un Sim con dificultades para establecer relaciones sentimentales, tal vez necesite que el interactor incremente su grado de carisma o que le proporcione algún estímulo para que practique deporte y mejore su aspecto físico.

Una vez definidos los personajes y el ambiente, la acción empieza a desenvolverse de una forma autónoma y automática, que en cierto modo es imprevisible. Los Sim conversan, trabajan, bailan, juegan, cuentan chistes, se hacen cosquillas unos a otros, leen los diarios, se bañan, piden una pizza para la cena, lavan los platos después de la comida, se mudan a otra casa, nacen, envejecen y mueren como todos los personajes de cualquier novela o película. También como en cualquier novela o película, y según como vayan las cosas, los Sim se enamoran, se citan, se besan, tienen relaciones sexuales, se casan, tienen hijos (que mantienen los rasgos genéticos de sus padres), se pelean por celos y finalmente se separan y, a fin de cuentas, hasta se reconcilian. En su primera versión, el programa no permitía mostrar relaciones homosexuales, pero en la segunda versión ese obstáculo fue eliminado aunque manteniendo la prohibición de la pedofilia (relaciones sexuales de adultos con niños). Las situaciones de infidelidad y de poligamia ya eran normalmente toleradas desde la primera versión, sobre todo porque son muy conflictivas y, en consecuencia, hacen más interesante la narración. Los hijos, una vez engendrados o adoptados (existe esta última opción para parejas que no pueden tener hijos biológicos), deben ser cuidados. Hay que darles de comer, jugar con ellos o cantarles cuando lloran. Al llegar a cierta edad también será necesario mandarlos a la escuela. Si un niño es maltratado o si los padres no lo educan correctamente, se enviará a casa de los Sim una asistente social para que se haga cargo de ese niño, tal como exigen las leyes estadounidenses.

Los Sim necesitan tener un empleo y ganar dinero para comprar comida, renovar los muebles de la casa y sobre todo consumir. Ése es otro aspecto bastante complicado de la vida de estos personajes, puesto que dependen del transporte para ir al trabajo, no deben llegar tarde a su empleo, se deben esforzar por lograr un ascenso y, principalmente, tratar de no ser despedidos (basta con un número de faltas o retrasos para que a un Sim se le despida). Como en la vida

real, las reglas de convivencia deben estar bien establecidas. Un Sim no puede entrar en el baño cuando otro se está bañando, pero el programa puede hacer una excepción si entre ambas personas hubiese una relación amorosa. Del mismo modo, el programa sólo permite que dos Sim duerman en la misma cama cuando existe una clara relación entre ambos. Si el interactor trata de forzar el desplazamiento de un personaje a una cama que ya está ocupada por otro, y sin que exista una afectividad entre ambos personajes, seguramente se formará una gran pelea entre ambos. En el mundo de los Sim también pueden suceder accidentes y desastres, principalmente cuando la simulación se vuelve monótona y exige una inyección extra de adrenalina. La rotura de una cañería del agua corriente puede provocar una inundación en casa si no se repara a tiempo. Un incendio provocado por un Sim descuidado al encender la estufa o el hogar de leña puede destruir toda la casa, sobre todo si al diseñarla el interactor se olvidó de colocar extintores de incendio y una alarma para llamar a los bomberos. En el mundo de los Sim también existen ladrones, que pueden entrar en su casa por la noche y llevarse todo lo que a los personajes les costó tanto tiempo lograr. Los Sim, por otra parte, pueden morir en accidentes o en situaciones de conflicto y, en este caso, será necesario ocuparse del velatorio y del entierro. Por cierto, los otros Sim llorarán reunidos alrededor del féretro.

En la versión *online* de los Sim, una familia y una comunidad creadas por un único interactor se pueden relacionar socialmente a través de la convivencia con otras familias y comunidades creadas por otros demiurgos. Así, los personajes pueden establecer relaciones en un universo mucho mayor, conocer más diferencias y verse en la necesidad de dar respuesta a cuestiones más complejas. La versión 2 de los Sim ofrece la posibilidad de integración con la *Sim-City 4*, por lo que entonces los Sim podrán vivir en una ciudad grande, con los problemas urbanos de una ciudad de esas características, lo que de por sí incrementará la complejidad del sistema.

Aquí se presentan situaciones narrativas que, en cada uno de los casos, podrían formar parte de la trama de una obra de teatro o de una película de ficción. La versión 2 de los Sim incluso permite que se guarde en vídeo determinada situación dramática, para después poder editarla en forma en filme. Y hasta es posible que, en su momento de la narración, muchas novelas, obras teatrales y guiones de películas se construyan de esa manera: el autor experimenta las di-

versas posibilidades de definición del carácter de cada personaje y las posibles combinaciones de acciones y relaciones entre los personajes. Pero en el caso que aquí estamos considerando, esas situaciones narrativas se producen autónomamente y hasta cierto punto de una manera imprevisible, a partir de ciertas condiciones iniciales decididas por el interactor, de las reglas y límites impuestos por el programa y de las combinaciones aleatorias que el ordenador realiza a lo largo de todo el proceso de generación del mundo de los Sim. Por esa razón, la «historia» que se desenvuelve en la pantalla nunca se repite de la misma manera aunque difícilmente se interne en caminos no previstos por el programa. Como en un juego de ajedrez, el interactor domina las piezas y tiene autonomía para adoptar la estrategia más adecuada para llegar al jaque mate, pero sólo puede actuar dentro de las reglas determinadas del algoritmo del juego.

Ahora bien, en los diversos tipos de ambientes cooperativos, como en los que ahora están disponibles en la Web, la función de la máquina generadora de narrativas automáticas consiste básicamente en administrar la entrada y la salida de los diversos interactores, como también en controlar su comportamiento, su acción y la comunicación mutua, siempre que estén *online*. En general los usuarios reales entran o se sumergen en el mundo virtual no como tales, sino como personajes de una ficción (utilizando para ello encarnaciones gráficas llamadas *avatars*) y dentro de ese mundo actúan según la estructura de funcionamiento dispuesta por el programa regulador de las convenciones narrativas. Ese programa puede poner a disposición de los interactores una serie de recursos que desencadenan la acción, como por ejemplo sillones para sentarse o una mesa para trabajar, equipos para escuchar música, una pista para bailar o incluso una cama para hacer el amor con la/el novia/o virtual. En los antiguos MUD (*Multi-User-Domain*), por ejemplo, que eran ambientes de inmersión puramente verbales, por lo que estaban despojados de las actuales interfaces gráficas, el interactor podía utilizar un comando *whisper* (susurro), para mandar un mensaje a otro usuario como si le estuviese susurrando algo al oído, pero sin que los otros pudiesen oírlo. En cierto modo, el conjunto de mandos disponibles (con sus respectivas exclusiones) condiciona lo que pueda suceder. Un MUD cuyos mandos giran alrededor de *kiss* (besar), *wrap* (abrazar), *touch* (tocar) y *go to bed* (irse a la cama) sugiere, evidentemente, acontecimientos dentro del campo erótico. Aunque teóricamente

el interactor pueda sugerir lo que desee en términos de acontecimientos posibles, solamente las acciones que están previstas en el programa en forma de mandos pueden hacer que la narración evolucione o incluso cambie de rumbo.

Un programa para MUD puede prever, por ejemplo, que si una pareja realiza sexo virtual en uno de esos ambientes la mujer (o el usuario que se identifique como tal) puede quedar embarazada. El embarazo se puede generar automáticamente, basándose en un sistema al azar, que distribuye las concepciones también al azar, o bien en el control de los días fértiles (siempre que, al entrar en el sistema, la mujer haya declarado cuál es su período de menstruación). Una vez atribuida la condición de gravidez a un personaje identificado como mujer, el sistema lo tendrá en cuenta en todas las acciones futuras. Eso quiere decir que ese mismo personaje, si continúa el juego, podrá tener un bebé virtual después del tiempo oportuno (a menos que se produzca un aborto virtual, ya que esa posibilidad también está prevista en el sistema) (Murray, 1997: 124).

Pero aun así, un toque de astucia puede dar al interactor algunas posibilidades extra al enfrentarse con las decisiones del programa. En los Sim, por ejemplo, algunos personajes más rebeldes se pueden resistir al control del interactor y negarse a cumplir sus exigencias. Cuando las necesidades de un Sim no quedan satisfechas, éste se puede mostrar melancólico o deprimirse y pasar por alto las instrucciones de su demiurgo. En ese caso será necesario recurrir a alguna estrategia especial para domar al Sim rebelde. Por ejemplo, a un Sim más perezoso y con un vientre abultado se le puede obligar a practicar ejercicios de natación en la piscina para adelgazar, pero él puede abandonar después de tres o cuatro brazadas y volver a su sofá para dormir. Una posible salida que sólo algunos interactores más expertos descubren, después de mucho ensayo y error, es retirar la escalera de la piscina: en este caso el Sim ya no puede abandonar la misma y se ve obligado a nadar indefinidamente, hasta que el interactor le devuelve la escalera.

Las limitaciones impuestas por el programa (es decir, por el sujeto-SE) no deben ser consideradas de manera determinista. Los programas de generación de narrativas virtuales nunca son definitivos. Pueden tener varias versiones, y las más recientes amplían el abanico de posibilidades de las anteriores. Muchos programas tienen una estructura abierta y permiten incluir *upgrades*, es decir actualizaciones, como también complementos que multiplican el potencial de

posibles combinaciones. Los usuarios de videojuegos visitan Internet constantemente en busca de archivos con el propósito de «bajar» nuevos elementos para el juego. También existen códigos secretos que, una vez descubiertos, pasan a formar parte del dominio público y permiten saltar etapas o resolver problemas difíciles en un juego. Al directorio de un juego como *The Sim* se le puede agregar un paquete de expansión optativo que permite que los personajes organicen una fiesta cuando quieran. El paquete añade aparatos de sonido, proyectores de luz negra, un repertorio de músicaailable y hasta secuencias sonoras que pueden ser editadas en vivo por un interactor que tenga talento para trabajar como *disc jockey*. Otros paquetes de expansión permiten, entre otras cosas, mandar a los hijos adolescentes a la universidad o ir de vacaciones a la playa o a la montaña. Los programas de estructura abierta suelen permitir que los interactores más avanzados en términos de experiencia de programación creen nuevos mandos y logren así desencadenar acciones que antes no estaban previstas. Si por ejemplo, en un ambiente MUD un interactor atrevido inventa un mando denominado *rape* (cometer violación) y escribe «*rape: María*», el sistema considerará la acción de violar como una realidad objetiva para todos los participantes y la usuaria/personaje llamada María tendrá que reaccionar como víctima de un acto de violación del cual todos han sido testigos (Murray, 1997: 125).

Internet ofrece miles de archivos adicionales, oficiales o clandestinos, que una vez agregados al directorio del programa fuente amplían, modifican o subvierten las reglas previamente establecidas. En la red es posible encontrar archivos apócrifos de complementación para *The Sim*, que permiten retirar la difuminación superpuesta al cuerpo de los personajes cuando están desnudos (por ejemplo, en el baño), para eliminar la censura moral prevista en el programa original. También hay archivos aún más audaces, que retiran totalmente la ropa de todos los Sim, haciéndolos circular desnudos por la casa o hasta por las calles (*Nude Sim*). Y ya en el límite de la distorsión, los *hackers* pueden crear y distribuir archivos que introducen a personajes desestabilizadores, capaces de penetrar en un ambiente como la casa de los Sim y seducir y asolar a toda la familia, como el anticristo de la película *Teorema*, de Pasolini. Y por último, es preciso tener en cuenta que, a partir de una determinada magnitud, las posibilidades de desarrollo se expanden de forma exponencial, permiti-

tiendo miles o millones de combinaciones, de manera que ni siquiera sus autores sean capaces de prever todo lo que puede suceder.

Por lo general, en los videojuegos los personajes forman parte del programa y el único personaje no programado es el interactor. Pero en los ambientes cooperativos, que permiten que jueguen varios interactores, todos, a su vez, son interactores y por lo tanto ningún personaje está programado. Sin embargo, hasta en esta última circunstancia no se puede afirmar que el sujeto-SE esté ausente, ya que uno o varios de los personajes pueden ser *bots* (forma abreviada de la palabra *robots*), pequeños programas de inteligencia artificial que simulan un interactor real. En general esos programas los desarrolla el creador del sistema para mantener actualizado el sitio web, corregir pequeños errores o actuar como una especie de «policía» en el mundo virtual, tomando las precauciones necesarias para que se cumplan las reglas y para que todos los visitantes estén registrados y paguen por jugar. También pueden ser colocados en el sistema por algún usuario. En estos casos el programa funciona como su *alter ego* en los momentos en que el personaje no está presente en el ciberespacio, de manera que permite mantener pequeñas conversaciones, realizar contactos rápidos y responder a preguntas simples. Los *bots* pueden funcionar como verdaderos personajes en escena (en ese caso son llamados *agentes inteligentes*), dialogando con los interactores, a veces con tal elocuencia que estos últimos jamás podrían imaginar que están en contacto con un programa de *software* y no con una persona real.

En 1966, Joseph Weizenbaum creó un programa de ordenador llamado *Eliza*, que era capaz de mantener una conversación con un interactor real, respondiendo con frases impresas. Como esto sucedió antes de la popularización de las pantallas de ordenador, el programa usaba un aparato de teletipo acoplado a una de las primeras redes de ordenadores que existieron. El personaje en cuestión —*Eliza*— fue el primer agente inteligente conocido en la historia de la computación: era una especie de psicoterapeuta de tendencia rogeriana, es decir un analista que devuelve las quejas del paciente sin mucha interpretación. Evidentemente, el objetivo no era favorecer o realizar un verdadero análisis psicológico, sino en cierto sentido hacer una interpretación cómica, una parodia, una caricatura de algunos absurdos propios de la misma terapia. Como personaje que responde automáticamente a las preguntas que le plantean los usua-

rios, *Eliza* demostró ser increíblemente persuasiva. Buscaba palabras clave en el discurso de su oponente y respondía según un repertorio ya programado de frases preparadas, o simplemente devolvía las preguntas del opositor en forma de frases afirmativas. Se cuenta —el caso debe ser verídico— que el vicepresidente de una empresa de computación, al ver un teletipo en funcionamiento, supuso que las palabras estaban siendo escritas por algún funcionario y entonces inició una larga discusión con el programa *Eliza*, creyendo que se trataba de una persona. Murray (1997: 68-71) compara esa confusión entre un programa y un personaje con la experimentada por los primeros espectadores de los hermanos Lumière quienes, según la leyenda, salían corriendo asustados de la sala de proyección cinematográfica, creyendo que el tren que avanzaba desde el fondo del escenario perforaría la pantalla y les arrollaría.

Murray (1997: 219) define el *chatbot* (el robot que actúa en ambientes cooperativos) como «un personaje controlado por ordenador». Después de *Eliza*, en el ciberespacio hubo varios centenares de mujeres como ella, cada vez más sofisticadas. *Julia*, por ejemplo, un *chatbot* también basado en texto y desarrollado por Michael Mauldin, era capaz de mantener largas conversaciones con cualquier persona que entrase en la red, además de jugar a las cartas, enviar mensajes, recordar a las personas sus compromisos, preocuparse por la salud de los otros habitantes del mundo virtual e incluso hacer circular chismorreos. Su presencia física en el espacio de los *chats* era tan creíble que no era difícil confundirla con una persona real (Murray, 1997: 215).

Pero todo eso sucedió en el pasado. Hoy en día los agentes son audiovisuales (han sido modelados en tres dimensiones y están dotados de movimiento, voz y ruidos) y funcionan incorporando logros ya alcanzados en el campo de la vida artificial. Eso quiere decir que ahora los personajes robóticos no sólo tienen un aspecto real, en el sentido de parecer criaturas vivientes, sino que también actúan como tales, pudiendo adoptar comportamientos coherentes en relación con las acciones de los usuarios. Por lo tanto, las narrativas están «arquitecturadas» y desempeñadas por robots informáticos, que adoptan el papel de narradores y al mismo tiempo de protagonistas, además de interactuar con los usuarios. En este mundo de narrativas y personajes automatizados, estamos empezando a conocer la hegemonía del modo SE en la expresión de la subjetividad.

Los personajes artificiales

En los juegos electrónicos, a diferencia de lo que sucede en el cine, los personajes no tienen un comportamiento definido *a priori*. En realidad, el videojuego es un simulador de comportamientos: no cuenta una historia, sino que fundamentalmente debe resolver qué decisiones han de tomar sus personajes (y los otros objetos virtuales del escenario) frente a cada iniciativa del interactor, o más exactamente, qué estrategias están previstas para que los personajes (sujetos-SE) puedan responder «inteligentemente» a las decisiones de los jugadores (sujetos-YO). Todas las posibilidades de intervención del interactor deben estar previstas de algún modo en el programa. Los movimientos de la cámara, sus aproximaciones y alejamientos, sus subidas y sus descensos, las aperturas y el cierre de puertas, ya no están predeterminados por un guión, sino que son realizados, la mayoría de las veces, por decisión del interactor. Por lo tanto, el programa tiene que estar preparado para comprender inmediatamente esas decisiones y responder a ellas.

Una de las preguntas más comunes y difíciles de responder en los medios informáticos es si ese comportamiento de los personajes y de los escenarios artificiales podría ser considerado determinista o no determinista. Expresado de otro modo, el problema es saber si los autores de un videojuego tienen absoluto control sobre todos los comportamientos posibles de sus personajes, o si éstos pueden, a partir de un punto determinado, volverse autónomos y empezar a comportarse de manera imprevisible hasta para sus creadores,

configurando así un caso concreto de «aprendiz de brujo». La respuesta no es simple, porque depende del estadio alcanzado por las tecnologías implicadas en la creación de esos personajes, de la escala de interacciones posibles entre las variantes del sistema, del grado de pericia del o de los interactores y hasta de una decisión creativa por parte de los programadores sobre si la estructura del juego debe ser abierta o cerrada.

El algoritmo más común para definir el comportamiento de un personaje artificial se llama «máquina de los estados finitos». Este algoritmo se basa en los autómatas celulares del matemático húngaro John Von Neumann, simulaciones computacionales que intentan emular, a través de un conjunto de reglas relativamente simples, la manera en que las leyes de la naturaleza funcionan. El diseño de juego que se basa en ese algoritmo prevé, para cada personaje, un número finito de estados posibles. En determinada situación el personaje se enfrenta a unas posibilidades concretas de evolucionar hacia otras situaciones. Y según las acciones del interactor, opta por la posibilidad que el programa considera más adecuada para que el juego evolucione. Por ejemplo, en una situación de confrontación bélica, si el personaje es sorprendido intempestivamente por el interactor, puede: 1) disparar su arma lo más rápidamente posible para eliminar a su agresor, o 2) esconderse detrás de un barril para protegerse de los tiros del agresor. Esa decisión puede ser tomada al azar, basada en números estocásticos o bien, según cuál sea la situación, en la evaluación de cuál de las decisiones posibles le será más favorable, como sucede en una partida de ajedrez. Naturalmente, como su propio nombre indica, ese algoritmo trabaja con un número *finito* de posibilidades, el cual es definido por el programador. Al personaje jamás se le ocurriría tomar otra actitud, como llorar o pedir clemencia a su agresor, si esa posibilidad no estuviese ya prevista en el programa.

Los algoritmos de *redes nerviosas* funcionan de un modo más o menos determinista. Las técnicas de programación conocidas como *redes nerviosas*, imitan en un sentido muy restringido algunas características de la vida, sobre todo el procesamiento paralelo del cerebro y el diálogo entre las neuronas. Cada *neurona* virtual representa un determinado valor y la vinculación entre las neuronas (o sea las *sinapsis*) funciona como factores multiplicadores de esos valores. Por lo tanto, una neurona intermediaria será el resultado de multiplicar el valor de entrada de cada neurona por el valor utilizado en

cada vinculación. El aspecto más interesante de las redes nerviosas es que pueden ser «adiestradas». Los multiplicadores de los valores de entrada y salida se calculan utilizando el método de reducción del cuadrado de los errores. Después de ese proceso de «adiestramiento», la red es utilizada para buscar soluciones calculadas a las nuevas entradas. En consecuencia, las redes nerviosas imitan una situación de «aprendizaje», en el sentido de que no solamente pueden discernir entre diferentes patrones de comportamiento, sino también generalizar los resultados y aplicarlos en otras situaciones. Así es posible experimentar, en situaciones no previstas, soluciones ya probadas en otros contextos similares. Si lo comparamos con determinadas áreas de la psicología que sostienen que la inteligencia es la capacidad de resolver problemas nuevos a partir de la experiencia adquirida con la resolución de problemas antiguos, los algoritmos de redes nerviosas representan las posibilidades más prometedoras para la simulación de la «inteligencia» en personajes artificiales.

El videojuego *Black & White* fue uno de los primeros que utilizó intensivamente algoritmos de redes nerviosas. Las criaturas enviadas por el demiurgo (esto es, por el interactor) para representarlo en la Tierra, y que aparecen en forma de mono, vaca o tigre (animales emblemáticos de la divinidad en algunas religiones) son, de hecho, sistemas de inteligencia y de vida artificiales. Estos seres aprenden de manera conductista, por medio del castigo y la recompensa, como en la psicología de Skinner, pero también pueden aprender por medio de la observación directa, a través del mimetismo respecto a lo que sucede a su alrededor. En la versión *online* del programa los interactores pueden llevar a sus criaturas a un *Playground Patch*, una especie de isla virtual en la que, por medio de la interacción con otras criaturas allí presentes, aprenden nuevos comportamientos (Gomes, 2003: 104).

Aunque parezca obvio que los personajes programados según la máquina de los estados finitos sean más deterministas que los programados de acuerdo con los algoritmos de redes nerviosas, es un error considerar que esos personajes sean íntegramente previsibles y que estén condenados a comportarse siempre de acuerdo con el proyecto de su programador. Rara vez el creador de un videojuego puede prever con precisión el comportamiento específico de sus personajes durante la interacción con el ambiente virtual con los otros personajes y con los interactores humanos, ya que el sistema es

complejo. Los juegos actuales se desarrollan con las técnicas llamadas *de orientación hacia objetos*, que dividen el programa en varios subsistemas independientes (los llamados «objetos»). Una puerta, por ejemplo, puede ser representada por un subsistema de *software* que es responsable tanto de su comportamiento (en qué circunstancias se abrirá o cerrará) como también por su aspecto visual y sonoro. Un personaje artificial se define por un subsistema, o sea un objeto muchísimo más complejo, aunque de todos modos funciona de la misma manera, especificando sus comportamientos posibles y sus aspectos audiovisuales. El trabajo del programador se limita a establecer el trueque de informaciones entre los objetos, pero los comportamientos efectivos desarrollados por los personajes y por el ambiente no están predeterminados, y por eso se les llama emergentes. Esto quiere decir que el abanico de comportamientos posibles para cada personaje y para cada elemento del escenario ya está codificado *a priori*, pero que el fenómeno de la emergencia hace que se presenten comportamientos no proyectados (y por lo tanto, imprevisibles), que son el resultado de la complejidad de las interacciones entre todos los subsistemas del programa (Cuzziol, 2006: 35).

Aunque teóricamente sea imaginable, en la misma práctica ya se ha demostrado que es muy difícil controlar todos los acontecimientos posibles en un juego. Si alguien tratara de hacerlo tendría como resultado un programa gigantesco, imposible de manejar, además de ser demasiado exigente en términos de memoria y tiempo de procesamiento. Esto es más evidente en los juegos más avanzados que trabajan con diversos «mundos», miles de escenarios, centenares de personajes y cientos de miles de acontecimientos posibles. Siempre es mucho más sencillo encarar los elementos del juego genéricamente como objetos y definir la relación que establecen entre sí, y también las decisiones que pueden tomar en presencia de los otros. Luego hay que verificar lo que sucede y prepararse para recibir algunas sorpresas. Además, un programa que pretendiese controlar enteramente el comportamiento de todos los elementos del juego restringiría bastante la interacción con el jugador y daría como resultado un filme lineal, como los del cine, poco permeable a la administración del interactor.

En realidad, en la construcción de un videojuego siempre hay una combinación de control e imprevisto. Se pueden programar linealmente pequeñas secuencias de carácter más narrativo, pero es-

tas secuencias siempre deben aparecer alternadas con situaciones de interacción entre objetos. El equilibrio entre las dos posibilidades puede dar como resultado una narrativa interesante desde el punto de vista dramático y contener momentos de imprevisibilidad inteligente. Resumiremos los argumentos principales de Marcos Cuzziol (2006: 40-41) en la construcción de algunos personajes (los soldados) en su videojuego *Incidente en Varginha*, para poder ejemplificar la dialéctica entre determinismo y no determinismo en un ambiente digital.

Las pequeñas unidades programadas linealmente por medio de máquinas de estados finitos se llaman *estados*. En *Incidente*, cada soldado es definido por dos estados: 1) si es atacado, debe salir del campo visual; 2) al atacar, ha de buscar el campo visual; es decir que si el personaje es atacado, debe tratar de salir del campo de visión de su oponente, como si estuviese buscando refugio. El movimiento hace que sea más difícil alcanzar el blanco, hasta cuando está en el campo visual del adversario. Por el contrario, al atacar, el personaje se debe mover hasta que exista un contacto visual entre él y su enemigo. Ese último estado imita la búsqueda de posiciones adecuadas para el ataque, evitando que el personaje dispare inútilmente contra blancos errados (por ejemplo, paredes o columnas). Si se consideran por separado, los dos estados configuran casos de control lineal, o sea de programación explícita de los personajes. Sin embargo, en situaciones de juegos ambos estados se superponen: un personaje puede atacar y ser atacado al mismo tiempo. Esa situación no está programada y, cuando se produce, se pueden crear transiciones rápidas entre los dos estados, que generan comportamientos emergentes y hasta cierto punto imprevisibles. Según cómo se procesen esas transiciones, y según las condiciones que tenga la interacción, se pueden producir las siguientes posibilidades:

1) Se prioriza el estado 1, con un período de ejecución de una décima de segundo. Ese comportamiento es caracterizado como *cobarde*: el personaje busca refugio, pero inmediatamente después de haber salido del campo visual pasa a predominar el estado 2 y el personaje sale de su refugio para disparar. Como el período de ejecución de cada estado está previsto para una décima de segundo, el personaje queda oscilando entre atacar y esconderse ese tiempo, es decir, en cada décima de segundo.

2) Se prioriza el estado 1, con un período de ejecución de cuatro segundos. Ese comportamiento es caracterizado como *prudente*. El personaje ataca durante algunos segundos y enseguida busca refugio, repitiendo el ciclo mientras dure la superposición de estados.

3) Se prioriza el estado 2. Este comportamiento es caracterizado como *agresivo*. El personaje simplemente ataca sin buscar refugio. Si el adversario huye, saliendo del campo visual, el personaje –todavía regido por el estado 2– sale en su persecución, disparando contra él y tratando al mismo tiempo de alcanzarlo:

Teniendo en cuenta que las mismas transiciones pueden ser modificadas durante el desarrollo del juego, estos dos estados simples pueden generar comportamientos complejos e interesantes. Soldados que atacan desde posiciones protegidas, que nunca están totalmente expuestos, que pueden acobardarse repentinamente o que se pueden tornar aún más agresivos cuando son heridos. Esos comportamientos son las consecuencias de los dos estados y de las transiciones elegidas, pero también dependen de la acción del opositor. Por ejemplo, mientras no sea atacado, el personaje no buscará refugio, sean cuales sean de las transiciones escogidas. Todos esos factores hacen que los comportamientos emergentes sean difíciles de prever y también de proyectar (Cuzziol, 2006: 41).

Considerando que en los videojuegos comerciales el número de estados para cada personaje puede llegar a ser de varias decenas, lo que multiplica también las posibles transiciones, el comportamiento de los personajes se vuelve tan complejo que es prácticamente imposible prever con alguna seguridad cómo reaccionaran. Además, teniendo en cuenta que existen miles de interacciones posibles, los cambios en las reglas de transición, por mínimos que sean, pueden provocar a su vez cambios significativos en el comportamiento general de la población del juego:

La solución sería verificar muy cuidadosamente las reacciones de los personajes ante cada pequeña alteración en los algoritmos de control. Eso es inviable para personajes que tengan gran número de estados, ya que las posibles combinaciones son demasiado numerosas y, por lo general, difíciles de reproducir en un ambiente de prueba. Queda, pues, a criterio del programador aplicar las verificaciones viables y esperar que todo salga bien (Cuzziol, 2006: 41).

Atravesar la pantalla: la inmersión

Antes de seguir analizando el choque entre el demiurgo y el robot, es necesario tratar un concepto fundamental para definir el modo en que se produce el proceso de subjetivación en los medios digitales: la inmersión. Este término fue introducido recientemente en el campo de investigaciones sobre la realidad virtual y se refiere al modo singular en que el sujeto «entra» o «se zambulle» dentro de las imágenes y los sonidos virtuales generados por el ordenador. En este texto vamos a tomar dicho término en un sentido más amplio. Recordemos que en la novela de Lewis Carroll *A través del espejo*, Alicia atraviesa el espejo y vive aventuras absurdas al otro lado del mismo. En nuestra cultura atravesar el espejo tiene un sentido mágico. El espejo es, precisamente, el lugar donde viven las imágenes, esas entidades virtuales que «imitan» los gestos y los comportamientos de los seres de nuestro mundo, pero cuya existencia es puramente luminosa. En consecuencia, atravesar el espejo significa entrar dentro de la imagen, existir como pura posibilidad dentro de un mundo virtual, un mundo sin espesor, sin densidad, donde todo es posible. Un poco a la manera del Buster Keaton de *El moderno Sherlock Holmes* y de la Cecilia de *La rosa púrpura del Cairo* que, en determinados momentos de esos filmes, atraviesan la pantalla del cine y salen a escena, interactuando así con los personajes ficticios de la historia.

Entrar en la película, atravesar la frontera entre lo actual y lo virtual, pasar al otro lado, escapar hacia dentro del universo de ficción

pura que es el cine: ése tal vez haya sido el mayor sueño de toda la aventura cinematográfica, el sueño de un cine permeable para el espectador, un cine capaz de transformar al espectador en protagonista y sumergirlo íntegramente dentro la historia. Ya en los inicios de la historia del cine, más exactamente en el año 1900, un personaje cómico bastante popular, llamado Uncle Josh (tío Josh) intenta atravesar la pantalla del cine, suponiendo que al otro lado se encontraría con la hermosa muchacha cuya imagen estaba viendo proyectada. Godard reconstruye esa especie de escena primigenia del cine cuando el personaje Michelangelo de su filme *Los carabineros*, al entrar por primera vez en el cine trata de encontrar el camino para pasar al otro lado de la pantalla, donde supuestamente debería estar la hermosa mujer que él podía ver desde donde estaba. Y ya más modernamente, el cineasta y videasta polaco Zbigniew Rybczynski, utilizando un dispositivo electrónico de inserción de imágenes (*Digimate*) realizó *Degraus*, donde un grupo de turistas estadounidenses es incorporado a la película de Eisenstein *El acorazado Potemkin*, inaugurando así un nuevo tipo de turismo. Y para no prolongar demasiado esta lista, recordemos también a Holodeck, un ordenador que era capaz de generar imágenes tridimensionales, y gracias al cual los personajes de la nave espacial *Enterprise* —en la serie televisiva *Star Trek: la nueva generación*— podían «entrar» en un video juego holográfico sorprendentemente realista e interactuar con los personajes virtuales en tiempo real.

Todo ese proceso revela una voluntad que de algún modo estaría reprimida dentro de la historia del cine: el mito del cine total, para usar una expresión muy estimada por André Bazin, un cine capaz de reconstruir una realidad integral, «a imagen y semejanza» (expresión bíblica tomada también de Bazin) de la realidad en que vivimos, pero paralela e independiente de ella, hacia la cual podríamos escapar cada vez que nuestra realidad nos pareciese demasiado real (o insuficientemente real) como los personajes de la novela de Bioy Casares *La invención de Morel*. La frustración porque en 1946 no existía un cine como ése podría muy bien haber sido el motivo del famoso aforismo de Bazin (1981: 23): «Le cinéma n'est pas encore inventé!» (¡Todavía no se ha inventado el cine!).

Pero el cine total ya existe. Si bien el paso hacia el otro lado de la pantalla todavía no es una posibilidad real, sin embargo puede ser simulado de mil maneras diferentes. Hoy, en muchos parques de atrac-

ciones se pueden encontrar diversos tipos de salas de inmersión que simulan la situación de entrar dentro de la película. En general esas salas cuentan con una pantalla enorme en la que se proyectan filmes en 70 mm y donde hay butacas con dispositivos mecánicos que permiten moverlas en sincronización con el filme que se está proyectando, de modo que el espectador tiene la impresión de estar dentro de la imagen, viviendo personalmente las aventuras de la trama. Hollywood ya ha realizado diversos trabajos especialmente concebidos para ese tipo de sala. En ella los espectadores pueden tener, por ejemplo, la nítida impresión de volar en el espacio y de que sus cuerpos han sido reducidos en el laboratorio por un científico loco, gracias a mecanismos que dan la impresión de bajar el suelo o de elevar las butacas. Para aumentar la ilusión de inmersión, los empleados encargados de vender las entradas, ordenar la cola de asistentes y acomodar a los espectadores dentro de la sala van casi siempre disfrazados con ropas alusivas al tema del filme, como si fuesen personajes en carne y hueso del mismo, salidos de la pantalla.

Esa modalidad de inmersión, que podríamos llamar «elemental», hoy constituye una rentable industria de entretenimiento que invade los *shopping centers* y los parques temáticos de todo el mundo. Determinados megaparques de entretenimiento, como Disneyland de Los Ángeles, Disneyworld de Orlando y otros Disneys auténticos o plagiados, desparramados por todo el mundo, son básicamente conglomerados de salas de inmersión paracinematográficas que asocian dispositivos especiales de proyección (pantallas amplias, de 180 y hasta de 360 grados, planas o esféricas, algunas de las cuales utilizan recursos estereoscópicos, formatos nuevos como Imax y Omnimax, con varias fuentes de sonido esparcidas por la sala) con diversos mecanismos para implicar al espectador dentro de la escena, como por ejemplo sincronizar los movimientos de la butaca con las situaciones expuestas en el filme. En un viaje a Marte (*Misión a Marte*, Reino Mágico), el espectador puede sentir en su propio cuerpo los efectos de la aceleración y la desaceleración, la gravedad cero, etc. Se trata, según palabras que Eco (1984: 57) dirige justamente a los espectáculos de proyecciones y de autómatas de Disneyworld, de «destruir la pared de la segunda dimensión», romper la línea de demarcación que separa el escenario y la platea y situar al sujeto dentro de la escena de la que es, al mismo tiempo, espectador y protagonista.

En *Kongfrontation*, Universal Studios Florida, Orlando, EE. UU., uno guarda la cola para tomar el carril suspendido que lo llevará por los aires para circular por las calles y avenidas de la ciudad. Se tiene la impresión de estar en Nueva York: el paisaje es el habitual del metro de esta ciudad y hasta la suciedad en los pasillos y los grafitos en las paredes sugieren ese ambiente. Al igual que los otros pasajeros, uno toma su vehículo y el viaje comienza. De repente se escuchan gritos lejanos y aullidos de algún animal herido, que parecen anunciar la proximidad de una hecatombe. Los helicópteros de la policía aparecen rápidamente en el cielo, mientras que un resplandor rojizo sugiere que se está produciendo un gran incendio. Luego, cuando uno menos lo espera, el gran mono surge entre los edificios, gigantesco y terrorífico, envuelto en una nube de cenizas. Nos encontramos cara a cara con King Kong. Se aproxima a nuestra cabina y amenaza con arrancarla de los cables con su gigantesca mano, provocando cortocircuitos y una lluvia de chispas. La cabina se sacude y uno se aferra al banco para no caer, mientras vislumbra, a través de la ventana, el amenazante abismo que se abre a sus pies. Los helicópteros ametrallan al monstruo, desviando por un momento la atención de la fiera y permitiendo así que la cabina huya rápidamente hacia delante. A través de la ventana posterior todavía se puede ver el duelo mortal de la fiera con la policía, como también los edificios en llamas y los escombros dejados por el paso del animal. Acabamos de enfrentarnos con una nueva versión de *King Kong*, sólo que en ésta uno ya no es el espectador, sino el protagonista.

Mientras seguimos en los estudios Universal nos esperan todavía nuevas aventuras. Se puede tomar un tren en el metro de San Francisco y vivir personalmente las emociones y escalofríos sufridos por los personajes de la película *Terremoto*. En efecto, un terremoto de 8,3 puntos sacudirá todo el tren, las columnas de la estación del metro se derrumbarán sobre su vagón, las cañerías reventarán y el agua inundará el túnel mientras que los vagones serán arrastrados violentamente en la dirección del caudal de agua. También se puede entrar en la nueva máquina del científico Doc Brown y viajar por el tiempo como hace el personaje de *Regreso al futuro*. Uno juraría que su automóvil está volando de verdad, ya que el vehículo se inclina, se sacude y se comporta de acuerdo con lo que sucede en el viaje (es decir, en la pantalla); y no hay ninguna posibilidad de regresar: una vez incorporado al mundo imaginario, uno tendrá que seguir el viaje hasta el fin.

En realidad, ninguna de esas sofisticadas atracciones es totalmente nueva. Se pueden encontrar ecos de ese efecto de inmersión en las antiguas sala de fantasmagoría (proyecciones de fantasmas en las paredes) y en los Dioramas, Panoramas, Cicloramas, Diafanoramas y otros «ramas» del siglo XIX que eran, básicamente, una asociación de dispositivos de proyección para lograr la escenografía teatral requerida. El libro de Oliver Grau (2003) *Virtual Art: From Illusion to Immersion* ofrece un inmenso conjunto de experiencias con imágenes de inmersión, desde los frescos en la Villa dei Misteri, en Pompeya, los jardines de Vila Livia, cerca de Prima porta, todos en la Antigüedad, los espacios ilusionistas del Renacimiento y del Barroco, hasta los panoramas de los siglos XVIII y XIX y las formas inmersivas del cine (Cinerama, Sensorama, Expanded Cinema etc.) en el siglo XX. Entre tantos ejemplos el autor hace un detallado análisis del más importante panorama alemán del siglo XIX, *The Battle of Sedan*, de Anton von Werner, en el que determinadas técnicas de carpintería y de pintura en gran escala (115 m circulares por 15 m) daban a los visitantes la intensa sensación de estar dentro de una batalla de la guerra franco-prusiana. En ese sentido el libro de Grau es una especie de arqueología de la realidad virtual, que estudia los fundamentos de ese dispositivo en la historia del hombre. Según Grau, «uno de los argumentos centrales de este libro es que la idea de instalar a un observador en un espacio ilusorio herméticamente cerrado no hizo su primera aparición con la invención técnica de la realidad virtual auxiliada por ordenador. Por el contrario, la realidad virtual forma parte del núcleo de relaciones de los hombres con las imágenes».

Con respecto al cine propiamente dicho, las imágenes de inmersión nacen prácticamente al mismo tiempo que las imágenes ilusorias de ese medio. En 1895, el mismo año de la famosa primera sesión pública de cine organizada por los hermanos Lumière en el Grand Café de París, el escritor de novelas de ficción científica H. G. Wells (el autor de *La máquina del tiempo*) y el pionero inglés del cine Robert Paul patentaron un invento destinado a simular un viaje por el tiempo y el espacio. En esa simulación el público se sentaría sobre una plataforma capaz de desplazarse hacia atrás y hacia delante y de inclinarse hacia ambos lados, según las imágenes que se estarían exhibiendo en una pantalla de cine frente a ellos. Si hubiesen logrado su propósito, el nacimiento de Disneylandia se habría anticipado un siglo.

En efecto, a comienzos del siglo XX se construyeron y mostraron al público dos dispositivos de inmersión. El primero se llamaba *Cinéorama*, fue creado por el ingeniero francés Raoul Grimoin-Sanson y simulaba la vista que se alcanzaba desde la cesta de un globo gigante que sobrevolaba Europa. El público se ubicaba sobre una plataforma circular, alrededor de la cual se podía ver una pantalla de 360 grados donde diez proyectores de 50 mm, sincronizados entre sí, proyectaban imágenes tomadas desde un globo real. El evento se exhibió por única vez en la Exposición Universal de París, en 1900, y fue clausurado rápidamente por las autoridades a causa de la gran cantidad de calor que desprendía y por el peligro de incendio que representaba. El segundo evento fue obra de los hermanos Lumière, se llamaba *Maréorama* y simulaba la visión que se alcanzaba desde un navío surcando los mares. En esta experiencia un dispositivo mecánico producía todos los movimientos propios de un viaje real, expelía humo de aceite quemado, hacía soplar un viento generado por ventiladores, producía el sonido de una sirena y hasta imitaba los truenos y relámpagos de una tempestad, la salida del sol y un paisaje nocturno (Fielding, 1983: 118-119).

Pero el mayor éxito entre los antiguos dispositivos de inmersión fue introducido comercialmente en 1904 por George Hale, un ex bombero de Kansas City, y se conoció con el nombre de *Hale's Tours*. Rápidamente se distribuyeron por todo Estados Unidos copias del dispositivo, que después visitó también otros países y atrajo a multitudes durante casi una década. Según Noël Burch (1991: 41), las salas de Hale fueron los primeros locales permanentes de proyección cinematográfica en Estados Unidos. Entre los diversos modelos presentados, el más popular fue un vagón de tren cuya pared delantera era una enorme pantalla cinematográfica, en la cual se proyectaban imágenes de un tren verdadero en movimiento. Como sucedía siempre en esos casos, el proyector, es decir, el aparato que proyectaba la película, estaba detrás de la pantalla, con el propósito de evitar que el espectador se diese cuenta de que todo era una ilusión cinematográfica. Un sistema mecánico producía vibraciones y ruidos semejantes a los que se oyen en un vagón real en movimiento, y todo se podía ajustar según la velocidad sugerida por las imágenes que se proyectaban en la pantalla. Frente al dispositivo había un gran ventilador que simulaba el viento que entra por las ventanillas cuando el tren está en movimiento. En el lugar de la proyección

todo recordaba una verdadera vía férrea. Para «tomar» el tren, el espectador compraba un pasaje en una «estación» donde había guardas uniformados y después se dirigía al vagón de proyección que, como todos los vagones, estaba estacionado sobre los rieles (Fielding, 1983: 116-130).

Para los criterios de realismo del comienzo del siglo XX, los *Hale's Tours* representaban una alternativa eficaz, barata y fácilmente multiplicable para la inmersión (en 1905 sólo en Estados Unidos había 500 «trenes» funcionando). Según el crítico e historiador del cine Noël Burch (1991: 41), la rápida generalización de los *Hale's Tours* tuvo una importancia fundamental para la misma definición del modelo narrativo del cine. «El transporte —explica el crítico— o sea la penetración del espectador en el interior del espacio diegético visual (y eventualmente sonoro) es el gesto mayor alrededor del cual se constituirá la institución misma del cine» (p. 55). Los *Hale's Tours* surgieron en un momento en que el llamado «modelo primitivo» de cine empezaba a ser cuestionado y en que se iniciaba la búsqueda de soluciones para la «exclusión» del espectador respecto a la imagen. En cierto sentido, algunos cineastas pioneros como Smith, Williamson, Porter y Griffith buscaron soluciones, por así decirlo, semióticas (en el plano de la arquitectura interna de la obra, es decir, del lenguaje) respecto al mismo problema para el que Hale buscaba soluciones tecnológicas y escenográficas.

Todo este preámbulo era necesario para referirnos a una historia que aún debe ser contada: la historia de los dispositivos ilusorios de inmersión, que están detrás del nacimiento y florecimiento de la todavía joven industria de la realidad virtual: el cine de la era del ordenador. «Realidad virtual» es un nombre genérico —y también bastante discutido, ya que muchos prefieren hablar de «ambiente virtual» o de «simulación de ambientes» e incluso, en versiones más específicas, de «realidad aumentada»— para designar un determinado tipo de evento audiovisual (que también es sensorial porque ahora incorpora la sensación táctil), destinado a resolver de una vez por todas el problema de la inmersión del espectador dentro de otra realidad, una realidad simulada. Se trata de un cine que debe abolir la sala de espectáculos y cuyo dispositivo básico consiste en un ordenador y una serie de artefactos periféricos que se acoplan al cuerpo del espectador, una especie de «ropa de cine», un cine que la persona debe «vestir» y un cine que «se toca», como uno de los ani-

males de Lúgia Clark. Este cine exige ropas especiales, provistas de sensores para captar las percepciones del cuerpo y de dispositivos de respuesta para traducir en estímulos (visuales, auditivos, táctiles) los *outputs* de la máquina. Hablando en términos menos técnicos, para sumergirse en el mundo virtual propuesto por la realidad virtual, el interactor viste una ropa especial, que está vinculada como con un cordón umbilical a un ordenador y que le cubre los órganos de los sentidos (ojos, oídos y piel –de momento no se piensa estimular ni el olfato ni el gusto–) y que interactúa con él.

Los equipos mínimos de realidad virtual (cuyos orígenes Grau vincula al contexto militar) incluyen un Eye-Phone (marca registrada de un aparato en forma de casco, provisto de audífonos y de un par de monitores estereoscópicos). Estos últimos son unos dispositivos que, aplicados a los ojos, captan los movimientos de la cabeza. También tiene un *data glove* (guante dotado de sensores que captan los movimientos de la mano). Las imágenes que aparecen en los monitores son actualizadas constantemente para seguir los movimientos de la cabeza del usuario. Naturalmente, no son imágenes grabadas con anterioridad sino generadas en tiempo real por computación gráfica. Teniendo en cuenta la actual capacidad de memoria y de procesamiento de los ordenadores, por ahora todavía son imágenes muy estilizadas y poco realistas, para que las actualizaciones se puedan producir en tiempo real. La mano que está recubierta con el guante de datos aparece también visualizada en los monitores y sus movimientos son acompañados sincronizadamente por los de la mano virtual que aparece en la pantalla. El guante también puede estar dotado de *feedback* táctil, o sea que puede contener dispositivos internos (aros de metal alrededor de los dedos, por ejemplo) que presionan la mano y hasta impiden su movimiento en caso de que el usuario «tome» algún objeto virtual exhibido en la imagen. Con la evolución de la tecnología se prevén dispositivos sensoriales para todo el cuerpo, con objeto de producir una sensación completa de estar dentro de la representación. Hasta para los órganos genitales algún día existirán prótesis masculinas y femeninas que permitirán vivir experiencias sexuales con compañeros virtuales, experiencias que probablemente tendrán una gran demanda en un mundo cada vez más aterrorizado por el espectro del sida.

Hasta ahora la realidad virtual es la propuesta de inmersión sensorial más agresiva que existe en el terreno audiovisual, ya que per-

mite literalmente atravesar el espejo para «entrar» en la representación e interactuar con objetos tridimensionales, con escenarios y hasta con los seres que habitan en el mundo virtual. La sensación de presencia que esta realidad virtual proporciona, la interactividad con el ambiente que posibilita, las respuestas sensoriales en tiempo real que se pueden obtener con ella y sobre todo la posibilidad de determinar el propio rumbo dentro de un mar de alternativas, aunque las imágenes todavía sean muy rudimentarias, son creaciones que están provocando un gran debate en todo el mundo. Pero no se puede olvidar el hecho de que el efecto de inmersión que proporciona la realidad virtual es producido artificialmente, por medio de diversas técnicas de «sujeción» del usuario, muchas de ellas viejas conocidas de las artes figurativas y del cine, como es el caso de la proyección perspectiva oníocular, es decir, el efecto tridimensional de la estereoscopia y de la cámara subjetiva. Aunque la diferencia introducida por la realidad virtual es que en ella, cuando nos colocamos el EyePhone en la cabeza y nos calzamos el guante de datos (*data glove*), ya somos el sujeto visualizador. Ese sujeto ya no está dado previamente. Tanto en la pintura como en el cine, la tridimensionalidad del espacio representado es algo que el espectador puede suponer, pero no experimentar. Las posiciones y los movimientos del espectador no alteran la imagen, ya que ésta está, en cierto sentido, vista por otro, el sujeto de la representación. Pero en el caso de la realidad virtual, el espacio especializado depende íntegramente de la posición y la dirección de la mirada del observador. El punto de vista ha dejado de ser estático o predeterminado, como en las formas pictóricas anteriores; incluye todas las perspectivas posibles y, por lo tanto, puede recortar la imagen exacta que se visualiza desde un determinado ángulo y una distancia concreta. Si el observador se mueve, la imagen se desplaza al mismo tiempo a su alrededor, con objeto de configurar un campo visual «natural», semejante al que tendría ese observador en su experiencia vivencial fuera del ambiente de simulación.

Todavía nos queda por saber qué tipo de «filmes» veremos (o mejor dicho, viviremos) en esos ambientes virtuales y subjetivados. Llegará el día –ironiza Brenda Laurel– en que cualquier persona podrá levantarse de su butaca en una sala cinematográfica, caminar en dirección a la pantalla, atravesarla y entrar en el filme. Aunque falta saber qué sucederá. «Puedo imaginar –dice esa autora (Laurel, 1991:

188)– una casa embrujada virtual, con puertas que crujen, cortinas que se agitan al viento, ratas que pasan corriendo y extraños olores exhalados desde el sótano. Tarde o temprano tendrá que suceder algo y, si sucede, ese algo será interpretado (por lo menos por mi cerebro predispuesto a las escenas dramáticas) como el comienzo de un argumento en desarrollo.» Por lo tanto, la gran pregunta que falta responder es la siguiente: ¿qué tipo de obras dramáticas podremos construir en esos ambientes virtuales dentro de los cuales se zambulle el interactor? Hay una gran cantidad de alternativas que están siendo presentadas por artistas como Jeffrey Shaw, Karl Sim, Christa Sommerer, Maurice Benayoun, Charlotte Davis, Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss, Michael Naimark, y en Brasil, en concreto, Gilberto Prado, Diana Domingues, Eduardo Kac, Tânia Fraga, Rejane Cantoni y Daniela Kutschat, entre otros (una visión panorámica del estado de esta cuestión en el campo de las imágenes de inmersión se presenta en el libro-catálogo *Future Cinema*, organizado por Peter Weibel y Jeffrey Shaw), pero esas imágenes aún están en una fase de experimentación, de prueba de tecnologías y la atención todavía está centrada en el dispositivo en concreto, como si éste no estuviese todavía suficientemente desarrollado como para producir resultados firmes.

Series de referencias que están con los modelos/objetos de la realidad virtual

Las técnicas del observador

En el campo de los estudios relacionados con los medios, uno de los libros más influyentes que ha aparecido en los últimos tiempos es *Techniques of the Observer* (1992), en el cual el autor, Jonathan Crary, modifica el enfoque del espectador y de su inserción en la imagen. Crary ve diferencias radicales entre la manera en que el sujeto se ubicaba en el modelo figurativo del Renacimiento y las nuevas figuras de la subjetividad que empezaron a ser esbozadas a comienzos del siglo XIX y que alcanzan su plenitud en nuestra época. En el modelo anterior, basado en el funcionamiento de la cámara oscura, el efecto de subjetividad derivaba de una operación de individualización en la que el observador se aislaba del mundo, gracias a un dispositivo que lo encerraba en un cubículo oscuro y le situaba frente a la imagen. «La cámara oscura produce una nueva forma de ascesis, o sea, aislamiento del mundo, con el propósito de regular y purificar la relación del sujeto con los múltiples contenidos de un mundo ahora considerado exterior» (Crary, 1992: 39). De este modo, el dispositivo básico de la figuración renacentista, si bien no fue exclusivo, llegó a convertirse en el modelo más ampliamente utilizado hasta finales del siglo XVIII para explicar el proceso de la visión o para representar la relación del sujeto con el mundo y, en ese sentido, tuvo una amplia aplicación tanto en la observación del mundo y en la investigación científica como en el entretenimiento de las masas y en la práctica artística. Más que un simple aparato óptico o dispositivo técnico, la cámara oscura también subsistió como una metáfo-

ra filosófica del sujeto y como un modelo conceptual en las ciencias físicas.

Con la hegemonía de la cámara oscura, el acto de ver se separa del cuerpo físico del observador, que ya no tiene un papel determinado que desempeñar en el proceso de construcción de la significación. El dispositivo impide, por su misma arquitectura, que la posición física del observador forme parte de la representación. Por lo tanto, la visión se descorporaliza. Innumerables textos científicos y filosóficos de los siglos XVI y XVII, como los de Newton y Locke (comentados en el libro de Crary), revelan claramente la manera en que la *cámara oscura* traduce la idea de un sujeto descorporalizado e interiorizado, que puede observar al mundo que lo rodea, pero que al mismo tiempo conserva una actitud introspectiva y autocentrada.

Ahora bien, lo que sucedió en el siglo XIX fue el surgimiento de dispositivos de visualización que ubicaban de manera diferente al observador. En estos dispositivos la visión se materializa y se convierte en algo que también es visible, además de seguir siendo inseparable de las posibilidades y aptitudes de un sujeto observador. Así, el cuerpo que observa se convierte en un componente de las nuevas máquinas. Si la *cámara oscura* había sido el paradigma del modo de visualización de los siglos XV al XVIII, el *estereoscopio* —el aparato que produce una visión binocular y tridimensional— será el instrumento que dará forma al estado transformado del observador. No se trata de que el dispositivo óptico en sí haya tenido ese poder para producir una ruptura tan importante, pero sí es el «punto de intersección» (Crary, 1992: 8) donde los discursos filosóficos, científicos y estéticos que estaban en circulación a comienzos del siglo XIX se encuentran con las formas socioeconómicas, institucionales y tecnológicas del mismo período. El libro *Techniques of the Observer* intenta detectar precisamente el momento y las razones que determinaron la ruptura con los modelos de visión y de subjetividad del Renacimiento y el surgimiento de una nueva especie de observador.

Es preciso señalar que Crary ya no usa el término *espectador*, cuya raíz latina *spectare* restringe la actividad del sujeto a los actos relacionados con la mirada, además de transmitir connotaciones específicas vinculadas a la pasividad y a la mera asistencia, según se puede constatar en el modo en que se concibe al espectador en el teatro clásico y en las artes performáticas en general. Crary prefiere

reemplazar el término *espectador* por *observador*, cuyo campo semántico es mucho más amplio, aunque incluya también el acto de mirar. Entre las diversas acepciones del verbo *observar*, la que más interesó a Crary es aquella que tanto los diccionarios ingleses como los de otros países definen como: «Cumplir o respetar las prescripciones o preceptos; obedecer a; practicar» (Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa) y que se puede encontrar en expresiones como «observar las reglas, los códigos, las reglamentaciones, las prácticas, las costumbres». Por lo tanto el observador, aunque sea obviamente alguien que ve, es también —y más correctamente— alguien que ve dentro del ámbito de un conjunto de posibilidades, alguien que está constreñido por un sistema de convenciones y limitaciones.

De hecho, los nuevos dispositivos puestos en circulación a comienzos del siglo XIX incluyeron, además de la visión, el ordenamiento de los cuerpos en el espacio y la codificación o reglamentación de la actividad del observador dentro de sistemas de consumo bastante definidos. El estereoscopio es un aparato que se encaja en el rostro, a la altura de los ojos, como si fuese una prótesis. Se debe dirigir hacia una fuente de luz, sostenerlo con una de las manos y utilizar la otra para hacer girar el mecanismo de arrastre de las imágenes. Eso es, también, lo que sucede en los distintos dispositivos de síntesis del movimiento que antecedieron a la invención del cine: los llamados «juguetes filosóficos», entre los que cabe citar el traumatropio, el fenaquistiscopio y el zoótropo, como los ejemplos más conocidos. En ellos era necesario alinear el cuerpo con la máquina y colocarlo de forma que pudiese operar conjuntamente con sus componentes: se necesitaba la mano para hacer girar el disco, el carrusel o la manivela, el rostro se debía colocar de tal manera que se contrapusiera a un espejo (en el caso del fenaquistiscopio) y el ojo debería ubicarse lo más cercano posible a las hendiduras. Con el diorama de Luis Daguerre, el observador es situado en una plataforma móvil que gira al rededor de su propio eje. «Al igual que el fenaquistiscopio y el zoótropo, el diorama también era una máquina constituida por ruedas en movimiento, y el observador era uno de los componentes de esa máquina» (Crary, 1992: 113). Así considerada, la subjetividad se nos dibuja como una interfaz (término utilizado por Crary) entre sistemas racionalizados de intercambio y redes de información.

En consecuencia, lo que sucedió a partir de, más o menos, 1810

es una separación de la visión con relación a las relaciones fijas y estables que se establecían hasta entonces en la *cámara oscura*. Aunque este dispositivo óptico haya subsistido como base técnica para un gran número de máquinas semióticas posteriores (la cámara fotográfica principalmente, y también sus derivados), hubo todo un conjunto de prácticas y discursos que hicieron desplazar su determinación y abolir su hegemonía a comienzos del siglo XIX. Hay un hecho digno de mención que ha sido dejado de lado en los discursos habituales sobre la historia de la fotografía: que la forma dominante de difusión y consumo de este arte en el siglo XIX fue la estereoscopia. Lo que entonces se buscaba era la visión binocular y tridimensional, con todas sus implicaciones psicológicas y cognitivas, y no exactamente la perpetuación del modelo figurativo del Renacimiento. En ese período, el estereoscopio representó una reconsideración completa del papel del individuo como observador. «La estandarización de la iconografía en el siglo XIX debe ser considerada, por tanto, no sólo como parte de las nuevas formas de reproducción mecanizada, sino también en relación con un proceso mucho más amplio de normativización y subjetivización del observador. Si fuese posible hablar de una revolución en la naturaleza y la función del signo en el siglo XIX, no sería posible pensarla sin este proceso de reconstrucción del sujeto» (Crary, 1992: 17).

Crary considera que la estereoscopia era la forma más importante de iconografía del siglo XIX, seguida de cerca por las síntesis precinematográficas del movimiento. Los pares de imágenes estereoscópicas se encontraban a millares en los incipientes mercados de la época, y los aparatos visualizadores ocupaban un lugar destacado en casi todas las casas. Las láminas para alimentar esos aparatos eran disputadas por los usuarios como ahora se buscan los productos en las tiendas de alquiler. «Hoy en día se desconoce cuán penetrante fue la experiencia del estereoscopio y cómo durante décadas definió la manera mayoritaria de experimentar imágenes producidas fotográficamente. [...] La estructura conceptual [del estereoscopio] y las circunstancias históricas de su invención son totalmente independientes de la fotografía. Aunque diferente de los aparatos ópticos que representaban la ilusión del movimiento, el estereoscopio forma, sin duda, parte del mismo proceso de reorganización del observador, de las mismas relaciones de saber y poder que estos dispositivos implicaban» (Crary, 1992: 118).

La imagen tridimensional que produce el estereoscopio era radicalmente diferente de todo lo que se había visto antes en pintura y en fotografía. Esa imagen daba la fuerte impresión de estar organizada como una secuencia de planos dispuestos en dirección al fondo del encuadre. En realidad, la imagen estereoscópica no es exactamente tridimensional sino *multiplanar*. Sus elementos individuales son *planos*, en el sentido de formas achatadas, bidimensionales, que aparecen a distintas distancias con relación al lugar del observador: algunos están más lejos y otros más cerca. No hay el paso gradual de un plano a otro, sino más bien un vertiginoso abismo que los separa. «En comparación con la extraña ausencia de sustancia de los objetos y figuras que aparecen en escena, el espacio absolutamente vacío que los separa tiene una cualidad casi palpable que es perturbadora» (Crary, 1992: 125). A diferencia de la perspectiva renacentista, que implicaba la existencia de un espacio homogéneo y continuo, la imagen estereoscópica despliega un campo constituido por elementos aislados, simplemente agregados.

De hecho, la imagen estereoscópica es el resultado de una fusión, operada en el cerebro del observador, de dos imágenes casi iguales pero vistas desde ángulos ligeramente diferentes. Esa divergencia del ángulo de visión es interpretada por el cerebro como efecto de profundidad. Por lo tanto, la imagen estereoscópica no tiene un punto de fuga único, como la pintura renacentista y la imagen fotográfica. En consecuencia la imagen estereoscópica modifica el concepto tradicional de «punto de vista», o sea la particular relación de un observador con el objeto de su visión, en torno a la cual se estableció la significación durante muchos siglos. Como no hay un punto de fuga ni un punto de vista únicos, tampoco existe ninguna hegemonía de un código perspectivo unioocular, como el que rigió en toda la historia de la iconografía occidental a partir del siglo XV. «La relación del observador con la imagen ya no es la de un objeto cuantificado en relación con una posición en el espacio, sino más bien la relación de dos imágenes disímiles cuyas posiciones simulan la estructura anatómica del observador» (Crary, 1992: 128).

Para Crary la imagen estereoscópica también tiene algo de obsceno, en el sentido más literal del término. Al contrario de la separación física entre observador y objeto de la visión que marcaba la experiencia de la cámara oscura, el estereoscopio aproxima a los dos de una manera radical. El mismo funcionamiento del estereoscopio

depende de una proximidad máxima entre el ojo y la imagen sin ninguna mediación entre ellos. Esa proximidad confiere a la imagen estereoscópica un carácter verdaderamente sensual. Además, es preciso considerar también (hecho no señalado por Crary) que el modo de visualización exigido por el estereoscopio sugiere el acto de espiar individualmente algo secreto o íntimo, como la actividad del *voyeur* al mirar clandestinamente y con curiosidad por la cerradura de la puerta. En el mismo período se inventaron innumerables dispositivos ópticos, básicamente máquinas de espiar a través de hendiduras y agujeros, como los ya citados fenaquistiscopio, zoótropo y sobre todo el quinetoscopio (el primer modelo de cine). Todos esos dispositivos también suscitaban esa suerte de erotismo de la mirada (Machado, 1997: 124 y ss). No es por casualidad que el estereoscopio, después de su masiva difusión a mediados del siglo XIX, empezara a convertirse en sinónimo de erotismo y pornografía. Algunos autores (Mèredieu, 1983: 86-94) incluso llegaron a explicar el posterior declive de la estereoscopia y su casi desaparición en el siglo XIX debido a que se la asociaba cada vez más con la pornografía, que la habría convertido en objeto de rechazo por parte de la moralista sociedad europea. A finales del siglo XIX, los compradores y usuarios de aparatos visualizadores de estereoscopia eran considerados sospechosos de comportamiento «desviado» o «indecente».

¿Qué tiene que ver el análisis de Crary con nuestro tema de la subjetividad en el ciberespacio? A pesar de que el tema principal de *The Techniques of the Observer* sea la reorganización de la visión en la primera mitad del siglo XIX, Crary encara ese proceso como el fondo histórico de gran parte de las mutaciones mediáticas, tecnológicas, económicas y epistemológicas de nuestro tiempo. De hecho Crary inicia su libro con la clara explicación de su verdadero propósito: «Aunque se restrinja principalmente a eventos y desarrollos que se producen antes de 1850, [este libro] fue escrito en el centro mismo de una transformación de la naturaleza del acto de visualizar, transformación que probablemente fue mucho más profunda que la ruptura que separa la iconografía medieval de la perspectiva renacentista» (Crary, 1992: 1). Para el autor, los actuales progresos que se han producidos en el campo de la modelación y la animación, como también de la simulación y la visualización en ambientes digitales, forman parte de la impetuosa reconfiguración de las relaciones entre un sujeto observador y los modos de representación, fenómeno

que se inicia en el siglo XIX. La enorme difusión en nuestra época de una iconografía generada por ordenador anuncia la implantación de espacios «artificiales» radicalmente diferentes de los que se visualizaban en las proyecciones con perspectiva del siglo XV en adelante, y también radicalmente diferentes de las propiedades miméticas de la fotografía y sus derivados (el cine, el vídeo o la televisión). Esa nueva iconografía reubica la visión en una situación de ruptura con un observador humano localizado de manera determinista en un espacio dado. Muchas de las funciones históricamente más importantes del ojo humano están siendo sustituidas por prácticas en las que las imágenes visuales ya no hacen referencia a un observador definido en un mundo «real» ópticamente percibido. Naturalmente, esa nueva forma de ver coexiste todavía de una manera conflictiva con formas más antiguas y familiares que se empeñan en persistir, aunque rápidamente se esté convirtiendo en el modelo dominante de la visualización, a partir del cual empiezan a funcionar los procesos y las instituciones.

De hecho, la imagen generada en computación gráfica ya no tiene casi nada que ver con aquella imagen que se forjaba a través de los medios tradicionales, aun cuando el resultado visualizado en la pantalla del monitor sea semejante a una imagen producida en el cuadro de un pintor o registrada en la cámara de un fotógrafo. Las formas generadas por el ordenador no son el resultado de una acción física realizada por un agente enunciador (como sucede en el caso de la pintura), ni de una conexión fotoquímica o electrónica entre un objeto físico y un soporte de registro (como en el caso de la imagen técnica: fotografía, cine o televisión). En el universo del ordenador, lo que llamamos «imagen» apenas es un conjunto de matrices matemáticas, o sea de conjuntos rectangulares de números que pueden ser transformados de infinitas maneras. Si se ubican en relación con un sistema de coordenadas x , y , z , esos valores numéricos pueden ser ampliados, disminuidos, invertidos, comprimidos o dilatados en los sentidos más diversos, cambiados de posición, vueltos del revés, sumados o restados de otros, todo a través de operaciones matemáticas. El resultado de todos esos cálculos se puede visualizar en la pantalla de un monitor, de la misma forma que un concepto abstracto (por ejemplo, una ecuación matemática) también puede tener una expresión geométrica visible. Así, el modelo que el ordenador guarda en su memoria puede generar imágenes en

cualquier posición, de cualquier tamaño, coloreadas con todos los tonos disponibles en el sistema e iluminadas con los efectos de luz más variados. Ese modelo también es capaz de generar imágenes diferentes si se alteran los coeficientes con que opera entre una actualización y otra. Por lo tanto, esas imágenes son manipulables hasta el infinito sólo con realizar los cálculos correctos. Sin embargo, siempre debe quedar claro que la actualización de una imagen no agota las posibilidades de visualizarla, ya que la mayoría de las veces el programa tiene infinitas maneras de exhibir cada objeto. Philippe Quéau (1986: 190) sugiere que la imagen generada por ordenador debe ser considerada como una metaimagen, o sea como la actualización provisional de un campo de posibilidades. Desde esta perspectiva, la imagen generada en ordenador sería algo necesariamente parcial, una metonimia de un universo plástico potencial.

Evidentemente, todo esto no está exento de implicaciones. Examinemos ahora el problema del «punto de vista». En el sistema figurativo renacentista todo se construye en torno a él; la escena global es la consecuencia fatal de su elección, es exactamente un paisaje que se despliega ante los ojos de aquel (el sujeto) que está ubicado en el lugar de la cámara. Por ejemplo, en *La última cena*, de Tintoretto, la posición estratégica de la instancia de visualización desplaza las figuras sagradas a un segundo término y otorga ese privilegio a los mercaderes, que hasta entonces eran personajes marginales de la escena (Arnheim, 1980: 283-284). Nada cómo «leer» un cuadro como ése si se lee a partir de la jerarquía impuesta, decididamente, por el punto de vista. Es evidente que lo primero que se debe decidir cuando se quiere fotografiar o filmar es cuál será la posición de la cámara con relación a la escena. La expresividad de cada cuadro fotografiado o filmado depende básicamente de esa elección. Pero en los sistemas digitales la determinación del punto de vista desde el cual será mostrada la imagen es lo último que se estipula y a veces ni siquiera se hace. Éste ya no es ni siquiera un punto de vista en el sentido clásico, puesto que el punto de vista actual siempre es móvil, provisional e infinitamente modificable. En su estado propiamente digital, o sea en cuanto conjunto numérico depositado en la memoria de un ordenador, el punto de vista es un campo de posibilidades que se define según variables. El objeto es presentado globalmente, con todas sus caras externas e incluso en su dimensión interna; por tanto, es más completo que un holograma. Incluso cuando

se elige un punto de vista para mostrarlo, simulando la presencia de una «cámara» ficticia, las otras posibilidades de enfoque no desaparecen sino que continúan en la memoria, listas para saltar al monitor con la primera orden del interactor. Por eso en un videojuego el punto de vista es, en general, móvil e intercambiable. En cualquier momento puede ser modificado para permitir revisar nuevamente una escena desde otro punto de vista. Es decir que, en una estructura móvil como ésa, esencialmente cambiante y manipulable, el punto de vista ya no puede ser reivindicado como la condición básica del discurso figurativo.

A pesar de percibir los vínculos entre el surgimiento de un nuevo tipo de observador y la actual iconografía del ordenador, Crary no advierte lo más importante, que es el resurgimiento de la estereoscopia en los dispositivos de la realidad virtual. Se trata, sin duda, de un acontecimiento digno de atención, que el dispositivo óptico hegemónico en la primera década del siglo XIX retorne con toda su carga simbólica y se instale en el interior de los aparatos digitales de inmersión. Esto parece conferir una verosimilitud añadida a los argumentos de Crary con respecto a la relación entre las iconografías de comienzos del siglo XIX y las de finales del XX. Además, si a pesar de todo la idea de que el cuerpo del observador, en los antiguos aparatos de visualización, se habría empezado a convertir en un componente más de esos aparatos y economías pudiese parecer algo forzada, no hay manera de discutir el hecho de que el nuevo observador, ligado umbilicalmente al ordenador con los dispositivos de realidad virtual, y con el cuerpo literalmente cubierto de prótesis, encarna hasta las últimas consecuencias a ese nuevo sujeto alineado como las máquinas, obligado a operar como si fuese una de sus partes, y cuyas actividades dependen de procesos automáticos de codificación y reglamentación.

Muchas de las críticas que se han hecho a las ideas de Crary se basan en la subestimación que muestra ese autor hacia el modo en que la fotografía colonizó a la estereoscopia. De hecho, en el siglo XIX no llegó a producirse realmente un conflicto entre fotografía y estereoscopia: las dos tecnologías se fundieron de un modo muy armonioso. Expresado literalmente, el efecto en perspectiva de la fotografía no es abolido por la estereoscopia, porque la divergencia de puntos de vista en esta última no es perceptible como tal. El observador no ve dos imágenes divergentes; por el contrario ve una úni-

ca imagen en profundidad, lo que significa que, en cierto sentido, la estereoscopia potencializa el efecto ilusorio de la perspectiva. A fin de cuentas, dentro de las condiciones de la percepción reinante en el siglo XIX, la fotografía es la que dirige la lectura de la estereoscopia, y no lo contrario, como parece sugerir Crary. Ahora bien, lo que sucede con el surgimiento del ordenador es que finalmente la estereoscopia se libera de la servidumbre fotográfica. Con el surgimiento de la imagen digital es posible concebir la estereoscopia en el verdadero sentido del que habla Crary, o sea *fuera* de la ilusión figurativa y *fuera* del modelo perceptivo de la *cámara oscura*, tal como sucede en los objetos tridimensionales abstractos de Tânia Fraga y en la experiencia de inmersión en diferentes dimensiones espaciales, en el ambiente de la realidad virtual Opera, de Rejane Cantoni y de Daniela Kutschat.

6

De regreso a la caverna

No deja de ser sintomático que el dispositivo de inmersión más avanzado que existe hoy en día se llame justamente «caverna» (*cave*, en inglés). La caverna representa la coronación de una determinada concepción de realidad virtual, la que hoy es más hegemónica, además de concretar, mejor que cualquier otro dispositivo, el mito del cine total preconizado por Bazin (1981: 19-24). En realidad, la palabra *cave* es una metonimia, o sea la marca registrada de un producto que se generalizó hasta tal punto que llegó a designar al producto mismo. CAVE es la sigla de *Cave Automatic Virtual Environment*, dispositivo genérico de realidad virtual producido por la Universidad de Illinois en colaboración con el National Center for Supercomputing Applications, en Estados Unidos. Naturalmente, el nombre fue concebido con la expresa intención de que su sigla transmitiese la idea de *caverna*, en la que se basa no solamente el diseño del producto, sino también su concepción y su finalidad.

De hecho la primera «experiencia» de realidad virtual tuvo lugar hace más de dos mil años, mucho antes del surgimiento del cine, el ordenador, el *data glove* y el Eye Phone. Tuvo lugar en la imaginación de Platón (quien, a su vez, se la atribuye a Sócrates, en un diálogo con su discípulo Glauco) y posteriormente se conoció como la «alegoría de la caverna». El mito de la caverna es la escena inaugural de la metafísica de Occidente, en la cual abrevaron –y hasta hoy abrevan– generaciones sucesivas de pensadores. Sin embargo, su principio es relativamente simple y está fundado en la distinción bá-

sica entre un «conocimiento sensible», engañoso en su materialidad fantasmática, y la visión fulgurante que nos redime de las ilusiones cotidianas; o bien, para usar la terminología mejor elaborada de Hegel (1977: 159), la escisión entre la «representación del mundo sensible en el hombre» y la «conciencia de una realidad suprasensible». Entregados a las imágenes virtuales y fantasmagóricas, es decir, a los simulacros, los prisioneros de la caverna nunca son capaces de abordar la realidad, simbolizada por la alegoría del mundo exterior: las personas, el agua de los ríos, el sol y las estrellas que brillan afuera. Si Platón abomina de los simulacros, no es porque —como muy bien observa Deleuze (1974: 262)— los simulacros no se asemejen a las cosas que representan, sino porque no se asemejan a la Idea de la cosa, ya que sólo la Idea puede comprender e incluir a la cosa en las relaciones que constituyen su esencia interna.

La primera idea de la caverna es el aislamiento, la separación de un dentro y un fuera, un espacio virtual y uno real, que definen la dicotomía de la apariencia y de la esencia. Habitualmente, lo que llamamos realidad virtual es una especie de simulación computarizada del espejo de Alicia: de este lado queda el «mundo real», pero cuando se atraviesa el espejo se puede entrar temporalmente en un universo imaginario, donde suceden cosas que no están necesariamente permitidas en el lado de aquí. En las otras artes visuales el ambiente que rodea a la imagen sigue siendo reconocido como tal y los límites entre la imagen y el ambiente «real» son visibles para el observador. El observador está *fuera* de cuadro. En la caverna, así como en la realidad virtual, el ambiente («real») que está fuera de la imagen ya no es visible. El llamado «mundo real» es colocado entre paréntesis. La imagen tiene 360 grados de amplitud y, por lo tanto, abarca todo el campo visual del observador. En ese sentido, la realidad virtual no rompe verdaderamente con las viejas artes ilusionistas, como la linterna mágica y el cine, donde se puede comprar una entrada, atravesar una puerta, vivir las aventuras más imposibles del otro lado y después, al cabo de algún tiempo de proyección, despertar de un sueño artificial y volver nuevamente al mundo real.

La caverna de Platón se sitúa en ese lugar fronterizo, en esa zona limítrofe que separa la apariencia de la esencia, lo sensible de lo inteligible, la imagen de la idea o el simulacro del modelo. La caverna es el lugar de un desmoronamiento, un «mundo sensible» al que descendemos, o donde literalmente caemos, ya que somos animales

dominados por nuestras pulsiones. Ése es el lugar donde sucede todo lo que es divergente o excéntrico, todo lo que se opone a la finalidad superior; es esa especie de negación del orden que amenaza con debilitar la Idea con su loca emergencia. «Imponer un límite a ese devenir, ordenarlo, hacerlo semejante; y la parte que permanecería rebelde, reprimirla en un lugar lo más recóndito posible, encerrarla en una caverna en el fondo del océano: ése es el objetivo del platonismo en su voluntad por hacer triunfar a los iconos sobre los simulacros» (Deleuze, 1974: 264). Se trata precisamente de mantener a esos fantasmas encerrados en las profundidades de donde al parecer salieron; se trata de impedirles que suban a la superficie y que se insinúen por todas partes. Es la territorialización de aquello que subvierte la verdad, de la segregación en guetos, en cavernas, en dispositivos de realidad virtual, como las zonas rojas de la prostitución que deben ser confinadas en barrios especiales (Machado, 1997: 30).

Para usar una imagen moderna y deliberadamente vulgar, Platón desempeña, en relación con la caverna, el papel del *acomodador* en el cine, en el doble sentido de la palabra. Por un lado es el portador de la luz, esa luz que emerge en Occidente como la metáfora del conocimiento y de la razón. A él le corresponde iluminar el camino de quienes están inmersos en las tinieblas, conducirlos a sus asientos o sacarlos de la caverna. Representante de la trascendencia, de la Idea del Bien, el acomodador está imbuido de una misión pedagógica: conducir al prisionero que se escapó por sucesivas etapas de clarividencia hasta la luz del sol, ya que en ese momento no necesita la luz tenue de su linterna. Al mismo tiempo Platón aparece también como el acomodador en otro sentido: a él le corresponde vigilar la sala oscura, sorprendiendo con su luz la alucinación que se apodera de los prisioneros, un poco como el acomodador moderno, que sorprende a los amantes tocándose o a un individuo solitario masturbándose. El acomodador también es quien cumple una función ordenadora y civilizadora dentro de la caverna, aquel cuya proximidad todos temen, porque amenaza con destruir el encantamiento de la sala oscura con su intervención reveladora. Ése es exactamente el papel que desempeña el prisionero liberto, tras haberse convertido a la luz solar, cuando vuelve a la caverna con el propósito de despertar a sus antiguos compañeros del sueño de la sinrazón, apuntándoles el dispositivo ilusionista. Pero los prisioneros no quieren salir de la caverna, rechazan las promesas de libertad y de sabiduría, y amenazan con

matar al acomodador que les impide entregarse inocentemente al teatro de las sombras (Machado, 1997: 30-31).

Realmente, es extraordinaria la semejanza que existe entre la escena de la caverna de Platón y el dispositivo genérico de la realidad virtual, la cueva. El filósofo griego evoca con bastante precisión la sala cerrada y a oscuras, y los aparatos de proyección. En primer lugar él nunca se vale del recurso de la luz natural: escrupuloso en su idealismo, «se esfuerza por preservarla, por impedir que se le dé un uso impuro» (Baudry, 1975: 60). La luz que proyecta las sombras en la pantalla-pared es artificial, ha sido obtenida por medio de una fogata que arde tras los prisioneros, lo que hace recordar a los carbones del antiguo aparato de proyección cinematográfica. Ese fuego se encuentra estratégicamente colocado detrás y por encima de las cabezas de los prisioneros, pues Platón sabía muy bien que, si hubiese estado colocado en otro lugar, el foco de luz haría que los mismos espectadores se proyectaran en la pantalla, lo que revelaría el dispositivo. Y como la eficacia del ilusionismo depende, sobre todo, del *ocultamiento* de la tecnología que lo produce, Platón coloca entre los prisioneros y los «operadores» del mecanismo proyectivo «un pequeño muro», cuidando de proteger a los operadores de la indiscreción de los prisioneros (Platón, 1973: 105-109). Ocultando el dispositivo es posible asegurarse de que el ilusionismo no se verá comprometido por ninguna revelación a menos que se produzca un desperfecto en el sistema, como a veces sucede en el cine cuando la cinta se rompe, o en las cuevas cuando surge un mensaje de error (Machado, 1997: 32).

Aunque muchos de los técnicos y artistas que hoy trabajan con la realidad virtual se muestren indiferentes a las determinaciones ideológicas del ilusionismo, a diferencia del personal del cine, que ya tuvo que afrontar ese problema en distintos momentos de la historia de ese medio, Oliver Grau es uno de los pocos teóricos que señalan esa cuestión. Este autor se pregunta si todavía puede haber lugar para la reflexión crítica distanciada —una señal de la era moderna— en espacios de inmersión experimentados a través de la interacción. Y además muestra que las técnicas de inmersión de interfaz oculta (llamada, muy ingenuamente, *interfaz natural*) afectan a la misma estructura del observador y que por otro lado las interfaces visibles, fuertemente acentuadas, hacen que el observador tome mayor conciencia de la experiencia de inmersión y puedan, por lo tanto, incitarlo a la reflexión (Grau, 2003: 10):3.

Obviamente, no hay una relación simple, del tipo «ocho u ochenta» entre la distancia crítica y la inmersión. Las relaciones son multifacéticas, están estrechamente entrelazadas, son dialécticas, en parte contradictorias y fuertemente dependientes de la disposición del observador. La inmersión puede ser un proceso intelectualmente estimulante; sin embargo, tanto en el presente como en el pasado en muchos casos se trata de un proceso totalmente absorbente, de un cambio de un pasaje de un estado mental a otro. En ese sentido la inmersión se caracteriza menos por la disminución de la distancia crítica en relación con lo que se muestra que por el aumento del compromiso emocional en lo que está sucediendo (*ibid.*: 13).

Además es necesario reconocer otra sutileza del montaje del dispositivo de Platón: en vez de hacer proyectar en la pantalla-pared de la caverna las sombras de los objetos naturales mismos, o sea las sombras de los seres que viven a la luz del día en el exterior, Platón recurre a un simulacro de realidad, a «estatuas de hombres y animales» que ya han sido codificadas por artesanos e ilusionistas. Este detalle es vital para el funcionamiento de su crítica a la razón de los sentidos: si las sombras percibidas en el interior de la caverna estuviesen producidas por modelos reales, tendrían el poder suficiente para señalar algo «verdadero», aunque fuese a título de *índice* de una realidad que vibra allí, en el exterior. Por esa razón Platón aparta tácitamente cualquier intervención directa de la realidad exterior y hace proyectar en la caverna imágenes de otras imágenes: entre el aparato de proyección (el fuego) y las paredes de la caverna, lo que se interpone no es la «realidad» dura y simple, sino un simulacro, una imagen generada por el mismo dispositivo. Es decir que el mundo de sombras que los prisioneros contemplan en la pared de la caverna no es un mero «reflejo» del mundo luminoso que brilla afuera; es, por el contrario, un mundo aparte, construido, codificado y forjado por la voluntad de sus creadores. Aquí reside otro importante punto de contacto entre la caverna de Platón y la *cueva* digital: en esta última las imágenes ya no son un índice, ya no están captadas por cámaras como las del cine, sino que están directamente modeladas y animadas con recursos de animación gráfica.

Y eso no es todo. Insatisfecho con la minuciosa ingeniería de su proyecto de caverna, Platón también hace intervenir la voz, completando la proyección de las imágenes con una reverberación de

sonidos que parecen nacer de las mismas sombras. Al construir una verdadera máquina parlante, «mostrando de algún modo la necesidad de sensibilizar el mayor número posible de sentidos, por lo menos de los dos principales, Platón parece responder a la necesidad de duplicar de manera más exacta para, con ello, hacer su artificio lo más idéntico posible» (Baudry, 1975: 61). O sea que lo que Platón evoca no sólo es un dispositivo visual, sino también uno audiovisual. El *cine* de Platón ya nace *hablado*, con toda la carga ideológica (multiplicadora de la impresión de realidad) que el cine «parlante» asumiría a partir de 1927. De la misma forma con que trabajaron los inventores del cine parlante, en la alegoría de Platón el sonido se suma a la imagen no para dialogar con ésta en contrapuntos de sentido, sino para ampliar su textura de «realidad» (ruidos de fondo, voces que parecen proferidas por las mismas sombras) y para reforzar su efecto ilusionista:

Es necesario agregar aún algo que puede tener cierta importancia: frente a lo que sucede en el interior de la caverna, la voz, las palabras, esas palabras que parecen emanar de las sombras que desfilan a lo largo de la pared, no tienen un papel discursivo, conceptual: las sombras no sirven para comunicar ningún mensaje; pertenecen a la realidad sensible que está presente para los prisioneros de la misma forma en que lo están las imágenes; las voces no se separan nunca de las imágenes; están definidas por el mismo modo de existencia y tratadas de la misma manera que en el sueño, como fragmentos de discurso realmente existentes y comprendidos pero arrancados de su contexto y poseedores de la misma función que las otras representaciones del sueño (Baudry, 1975: 61).

Sería conveniente preguntarse si no habría otras motivaciones, además de la simple condenación del mundo sensible, para estimular la construcción «teórica» de ese dispositivo cuya precisión y minuciosidad son verdaderamente espantosos para el contexto de la ciencia que imperaba en la Antigüedad. Y más aún: también sería preciso explicar la fascinación que esa alegoría ejerció sobre las sucesivas generaciones de pensadores. Si bien es cierto, tanto para Platón como para sus seguidores, que la escena de la caverna tiene un sentido crítico, destinado a instalar un horror en la razón de los sentidos, no es menos cierto que, contradictoriamente, transmite un deseo que se ha tratado de realizar a lo largo de los siglos. Ese deseo es

exactamente la viabilidad técnica de dicho dispositivo. No podemos olvidar que los hombres que forjan o llevan a cabo el espectáculo ilusionista en la alegoría de la caverna están del lado de fuera, de la verdad y la razón, por lo tanto del mismo lado que el filósofo. Por más que Platón se horrorice con la alienación de los prisioneros, de algún modo se muestra solidario con aquellos que construyen y mantienen el dispositivo ilusionista. Como que la descripción del mecanismo de proyección es tan rigurosa, eso posiblemente denuncia el hecho de que el mismo Platón fue el *director de escena* de esa máquina de soñar. Por lo menos una cosa atormenta el discurso de Platón: él mismo reconoce la fascinación que se apodera de los prisioneros-observadores, una fascinación que les hace preferir la magia de las sombras a cualquier promesa de libertad o de redención. Como todo inventor, Platón también goza de su descubrimiento: ¡la máquina funciona! (Machado, 1997: 33).

Sin embargo, no es necesario esperar la revelación de esa otra escena subterránea y separada del mundo. Quizá fuese posible construirla en la práctica, tal como está construida en la Idea de Platón: por lo menos, los requisitos necesarios para ello ya habían sido explicados por el filósofo griego. Es evidente que la aspiración, el deseo de un dispositivo que haga posible el mito idealista de la prisión de los sentidos y que permita cautivar a grandes masas con la ración de un espectáculo ilusionista integral, como si se tratase de un mundo paralelo y virtual, todavía no está explícito en el discurso de Platón. Todo permanece allí, reprimido o sublimado, dominado por la exaltación del poder intelectual. Pero por otro lado no hay duda de que ésta es la motivación que está en el origen de la invención y de la evolución técnica de otros dispositivos basados en el modelo de la caverna, como son, por ejemplo, el cine y la cueva. Si fue necesario esperar más de dos mil años para su materialización, se debió a problemas prácticos que se resolvieron a medida que se desarrollaban las tecnologías de proyección, de interfaz, de modelación y animación de imágenes y de interacción entre el hombre y la máquina. Pero el hecho es que la caverna de Platón ya era una cueva *avant l'écran*, sólo que en proyecto.

Afortunadamente no toda realidad virtual repite la metáfora platónica de la caverna. En los ambientes concebidos por el Knowbotic Research, por ejemplo, las cosas ya no se dan con la cristalina claridad del dispositivo platónico: en esos ambientes es prácticamen-

te imposible discernir con alguna seguridad entre categorías clásicas como real o imaginario, posible o quimérico, «dentro» y «fuera», concreto y abstracto o sujeto y objeto. Ya no se pone más entre paréntesis lo real, como en el cine, ni se entra en un cubo mágico que aísla al visitante del exterior, como en la cueva. Las instalaciones del Knowbotic están constituidas por una fusión de diferentes capas de realidad y, al mismo tiempo suprimen las fronteras entre el interior y el exterior del cubo virtual. Por más abstracta que sea la experiencia vivida por el visitante, esa vivencia la produce una interpretación dinámica de datos que están siendo recogidos en ese preciso momento, a través de satélites y sensores, en la realidad física más palpable y concreta pero en otro lugar del mundo. Al mismo tiempo es difícil saber con exactitud si mi gesto produce determinadas intervenciones en la imagen y en el sonido, o si son los gestos de otros visitantes que están a mi lado, o incluso los gestos de visitantes «virtuales», que entran en el dispositivo por la ventana de Internet. De hecho, los ambientes puestos en acción por el Knowbotic son inseguros, tanto en el sentido físico como en el psicológico y epistemológico del término. En ellos los visitantes afrontan situaciones que ni sus creadores pueden prever, situaciones para las que no cuentan con ninguna experiencia previa en la que se puedan basar.

La experiencia del Knowledge demuestra que hay una diferencia fundamental entre la cueva digital y la caverna de Platón: los «prisioneros» de la realidad virtual no están encadenados en sus lugares ni en el sentido literal ni en el metafórico. Ahora el sujeto involucrado en los dispositivos de realidad virtual es un sujeto que actúa, que dialoga, que interactúa con las imágenes (y también con los sonidos y los estímulos táctiles). Por lo tanto ahora el sujeto tiene nuevas posibilidades, todavía poco conocidas y mal utilizadas, además de la oportunidad de convivir en un universo de acontecimientos mucho más complejo, un universo que exige de él respuestas problematizadoras, que no están íntegramente previstas en el guión y que pueden producir soluciones dramáticas inéditas en toda la historia de la cultura.

7

El surgimiento del cuerpo

Desde 1915 hasta más o menos el fin de esa época, la National Phonograph Company, una de las empresas del grupo de Thomas Edison, promovió más de un centenar de demostraciones públicas, denominadas *tone tests*, cuyo objetivo era comprobar los progresos obtenidos con su tecnología de grabación sonora. Esas pruebas, con una finalidad publicitaria, eran realizadas para un público de invitados, constituido principalmente por artistas, periodistas y críticos musicales, y en ellas se podía oír simultáneamente el aria de una ópera interpretada en vivo por un cantante lírico y su reproducción en un fonógrafo a partir de una grabación previa de la misma obra musical. De vez en cuando el intérprete dejaba de cantar o se interrumpía la reproducción del fonógrafo, con las luces de la sala encendidas o apagadas, y los invitados, a quienes se les solicitaba que manifestaran su opinión, nunca conseguían adivinar si la música que estaban oyendo en cada momento salía de la boca del cantante o de la grabación fonográfica. Grandes personalidades del ambiente musical de la época —como por ejemplo las sopranos Anna Case y Marie Rappold, la contralto Chistine Miller, el tenor Hardy Williamson y, al parecer, hasta el pianista y compositor ruso Sergei Rachmaninoff— pasaron por los *tone tests* de Edison. Para el público esas pruebas demostraban la increíble «fidelidad» de la grabación que los aparatos de la National Phonograph eran capaces de realizar. Aunque todavía existan algunas sospechas de que las demostraciones pudieron ser fraudulentas, no deja de sorprendernos que la abrumadora ma-

yoría de los principales diarios de Estados Unidos y de Canadá recibieran con entusiasmo esas experiencias, y que hasta los oídos mejor entrenados garantizaran que la «fidelidad» y el «realismo» de las grabaciones eran incuestionables (Welch y Burt, 1994: 146-160).

Hoy esta historia nos parece completamente absurda. Conociendo bien la manera en que «suenan» los discos de Edison que sobrevivieron, con todas sus distorsiones y ruidos, con la calidad sumamente precaria de su reproducción sonora, hasta el punto de resultar casi inaudibles, nos parece imposible que alguien (y aún más del campo especializado) abrigase alguna duda sobre cuál era la voz que interpretaba en vivo y cuál la reproducida por el fonógrafo. «Para el oyente moderno, acostumbrado al nivel de calidad de los equipos de reproducción digitales, parece difícil creer que alguien pudiese tomar por una actuación en vivo otra realizada en los viejos fonógrafos y gramófonos. Sin embargo esto parece respaldar la idea de que nos habituamos, o mejor aun, aprendemos a oír según el material sonoro al que estamos expuestos» (Iazzeta, 1996: 56).

Veamos otro ejemplo; la historia del cine nos brinda relatos de espectadores que, en los primeros años del cinematógrafo, se comportaban como alucinados, gritaban aterrorizados o incluso salían corriendo de la sala, cuando aparecía la imagen del tren de los hermanos Lumière, que parecía atravesar la pantalla y arremeter contra el público. Otros filmes de la infancia del cine (*The Countryman's First Sight of the Animated Pictures* y *Uncle Josh*, por ejemplo) hicieron referencia a ese comportamiento alucinatorio de los primeros espectadores y todavía se conocen relatos periodísticos de la prensa británica con respecto a ese fenómeno. Hasta existe una declaración personal del escritor ruso Máximo Gorki sobre lo que vio en las salas de cine de su época (Christie, 1994: 15). Si nos parece inimaginable que los oyentes de 1915 hubiesen podido confundir la voz precariamente grabada de Anna Case con la suya auténtica, mucho más absurdo sería imaginar que los espectadores del cine de 1895 pudieran creer que un tren en *blanco y negro ortocromático* (los precarios negativos de la época registraban solamente los colores azul y violeta de los objetos), con un movimiento probablemente mal resuelto (el movimiento del tren era producido manualmente por un operador que desconocía la velocidad de captación de la imagen) y sobre todo mudo, sin ningún sonido sincronizado con la imagen, era un tren verdadero, y lo creyeran hasta el punto de entrar en pánico y huir de la sala.

Tal vez la historia no fue exactamente como se cuenta. Existen sospechas de que la mitológica fuga del Grand Café de París frente a la imagen del tren de los Lumière sólo sea una leyenda. Según indica Tom Gunning (1990: 95-103), el espectador del «primer cine» estaba debidamente «preparado» durante las exhibiciones para ver las imágenes que desfilarían frente a sus ojos. Las películas eran presentadas inicialmente como imágenes congeladas, es decir, proyecciones de fotografías fijas. Pero un instante después comenzaban a moverse. Por lo tanto, el espectador contemplaba los fotogramas fijos y después, enseguida, veía la síntesis del movimiento, producida por el aumento de velocidad del proyector. Para Gunning es poco probable que los espectadores de los primeros tiempos del cine pudiesen confundir esa imagen con la realidad a que se refería. De hecho, los espectadores se asustaban más con la transformación de la imagen fija en imagen en movimiento que con la quimérica ilusión de realidad producida por la proyección. Y Gunning incluso demuestra que, en la cultura visual de masas que tomó forma entre 1880 y 1890 en Occidente, lo que estaba en juego no eran las formas de representación o la teatralización sino, por el contrario, una estrategia de captación del espectador. Dejando pues de lado el mito fundador del espectador ingenuo que confunde realidad con hechos imaginarios, dicho autor contextualiza históricamente las primeras exhibiciones a fin de que se comprenda el poder que esas imágenes ejercían sobre los espectadores.

Pero la «confusión» experimentada por los primeros oyentes del fonógrafo y por los primeros espectadores del cinematógrafo, siempre que realmente haya existido, no tiene por qué indicar ingenuidad. Dejando de lado el aspecto exótico de esos ejemplos, brindan beneficios invalorable para una apreciación más severa de esa imaginación mimética que nace con la fotografía, pero que también se manifiesta en cualquier otro medio técnico basado en la idea de duplicación de las cosas y los procesos del mundo físico. A pesar de que el grado de semejanza con la realidad que había en la grabación de Edison, en la imagen del tren de Lumière o incluso en una foto de Daguerre sea precario y mínimo, por lo menos en comparación con los criterios de hoy, y predominen las distorsiones y los ruidos parásitos generados por el mismo aparato técnico, el mecanismo de «lectura» de esos registros por parte de los oyentes o de los espectadores parece funcionar como en una mesa de mezclado de sonido,

donde se puede disminuir el peso de los factores de distorsión y aumentar el peso de los elementos que sugieren analogía. Frente a medios técnicos de duplicación, la percepción parece funcionar como un *proceso selectivo* largamente condicionado por el contexto histórico y cultural. Nosotros sólo logramos percibir los ruidos parasitarios de los antiguos discos de vinilo *después* de que la grabación digital logró eliminarlos. Sólo podemos percibir que el tren de Lumière era en blanco y negro, ortocromático y silencioso, *después* de que el cine llegara a ser en color, pancromático y sonoro. Cuando dentro de algún tiempo los ambientes de realidad virtual restituyan una experiencia sensorial plena, incorporando el tacto, la sensación térmica, el olor y el sabor de las cosas, también nos sorprenderemos recordando el hecho de que alguna vez tuvimos, en la sala cinematográfica, un comportamiento alucinatorio similar al de los supuestos espectadores de Lumière, aunque el filme que en ese momento se exhibía en la pantalla fuese insípido, inodoro e insensible al tacto.

Hasta el surgimiento del cine no se tenía una idea clara de que la pintura era estática (sin movimiento). En los paisajes las imágenes eran fijas, pero las personas que iban a esos lugares tenían la sensación de que estaban frente a una escena real, como la tienen hoy dentro de las *caves*. Se hubo de esperar al surgimiento de un arte de las imágenes en movimiento para que las personas se dieran cuenta de que lo que estaban viendo antes era estático; y también fue preciso que apareciera un cine en colores para que las personas tomaran conciencia de que lo que veían antes era en blanco y negro. Por ejemplo, *Wings of Courage* fue el primer filme de ficción en 3-D en formato Imax-4, que exigía a los espectadores el uso de cascos con gafas estereoscópicas y sistemas de sonido de canales múltiples. Esos recursos, asociados al gigantesco tamaño de la pantalla circular, daban a los espectadores la impresión de un realismo fantástico y la sensación de «estar» en lo alto de la cordillera de los Andes, caminando junto a los personajes. Pero los espectadores no percibían que, a pesar de que en las montañas había nieve, ellos no sentían frío. Los factores «calor» o «frío» —y otros, como los olores y los sabores— no se percibían. Sin embargo, desde el punto de vista tecnológico no existía ningún impedimento para simular temperaturas diferentes: bastaba con tener un buen sistema de aire acondicionado. Y la introducción de estímulos olfativos en el cine ya había sido experimentada en 1981, por medio de la tecnología llamada *odorama*,

probada en el filme titulado *Polyester*. Por lo tanto, los límites técnicos no impedían la ampliación del efecto de realismo, sino los problemas relacionados con el estado de las demandas perceptivas de la cultura cinematográfica. Si en el futuro las «películas» fueran capaces de imitar las sensaciones térmica, olfativa y gustativa, los espectadores de la época se sorprenderían al enterarse de que nosotros, los espectadores de hoy, todavía no hemos conseguido percibir que nuestros filmes no tienen ni temperatura ni olor ni sabor, entre otras cosas.

Lo más paradójico de todo esto reside en el hecho de que, a pesar de que depende del registro de algún trazo o indicio del objeto (timbre, tono de luz, movimiento), el efecto de semejanza de los medios técnicos sólo funciona cuando en el nivel de la lectura hay una desaparición completa de la determinación del índice o, para decirlo de otro modo, cuando se produce un proceso de *iconización* del índice. De hecho, lo que veían los espectadores de los hermanos Lumière no era el *trazo* dejado por un tren real sino *el tren mismo*, con todos sus vagones, arremetiendo contra los espectadores. Lo que los invitados de Edison oían no era el registro de una voz sino la voz misma, como si se emitiera en vivo. Sabemos, por la semiótica de Peirce, que el índice se caracteriza por la *ausencia* del objeto que lo produjo. Sólo puedo ver en el suelo la huella del animal si el animal que la imprimió ya no está, pues si estuviese no existiría una huella para ser vista. En el caso de las reproducciones sonoras, visuales y audiovisuales producidas por los medios técnicos industriales el efecto es inverso: no veo el índice, veo el mismo objeto. Ya no hay relación entre un trazo (un signo) y su productor (el objeto), sino una sustracción o sustitución del primero por el segundo. El éxito industrial de los medios técnicos de reproducción y su transformación en *media* dependieron en gran medida de ese efecto alucinatorio de iconización del índice. Si bien es cierto que el trazo o indicio interesa al detective, al médico, al astrofísico y a otros investigadores semejantes, este interés está lejos del horizonte de un espectador común o del mero consumidor de imágenes y sonidos técnicos. No vamos al cine porque podamos ver en él los trazos dejados en la película por los actores sino porque, por lo menos durante el tiempo que dura la proyección, esos actores y los personajes que encarnan parecen, de hecho, estar allí, viviendo acontecimientos frente a nuestros ojos como si fuesen personas de carne y hueso.

En cada época y en el contexto de cada medio, nuestros órganos de los sentidos parecen estar «educados» para comportarse de una determinada manera con relación a los estímulos que se les ofrecen. No se trata de una educación formal, como la que recibimos en la escuela, pero tampoco se trata de un proceso de «aprendizaje» espontáneo y natural: por el contrario, éste se produce intencionalmente, a través de todo un contexto ideológico favorable. Por una parte, nuestra máquina perceptiva aprende a realizar una determinada operación para escoger entre todas las sensaciones recibidas, seleccionando solamente las que importan o las que «funcionan» para aquel medio y aquel momento. Así, determinadas alturas y frecuencias de la onda sonora (las franjas de distorsión y ruido), aunque efectivamente percibidas por los oídos, son pasadas por alto durante el proceso cognitivo, para permitir que la atención se concentre solamente en aquellos estímulos que conforman la experiencia sensorial buscada por el sujeto receptor y anunciada por el agente emisor. Por otra parte, dado que ningún ilusionismo mimético puede ser integral, siempre existe una estrategia metonímica que orienta la construcción de los enunciados. La cuestión es saber, en cada momento y cada contexto, qué elementos del objeto son necesarios y suficientes para producir el efecto mimético. En el paso del siglo XIX al XX, algunos pálidos trazos del *timbre* (que Edison llamaba «tono») de una soprano, o la sombra huidiza dejada por un tren en una película, podían ser suficientes para producir, en la mente interpretativa de un oyente o de un espectador, una situación integral de la representación lírica o de la escena documental, y de una forma tan poderosa que el receptor no consiguiese discernir entre el registro y la escena real. En los tiempos que siguieron aquello ya no fue suficiente y desde entonces los discos, las fotos y las películas ya no consiguen producir ese efecto de confusión «alucinatoria» entre el trazo y el objeto, volviéndose opacos como dispositivos miméticos y remitiendo la atención ya no hacia un objeto externo (el referente), sino hacia ellos mismos, pues se han convertido en objetos de una época, en reliquias de anticuario.

Todo sucede como si en cada momento y lugar hubiese un «acuerdo» o un «contrato» firmado entre los productores y el público, un contrato que estableciera las convenciones de codificación y descodificación que deberían regir en la ilusión mimética. Lo cierto es que, por efectos del hábito de la repetición y de la imposición de la

industria productora de bienes simbólicos, nos acostumbramos a ver y a oír de determinada manera y adquirimos patrones de descodificación a través de los cuales, y sólo a través de ellos, podemos filtrar y trabajar la materia significativa para atribuirle valor mimético. Naturalmente, los ejemplos que he propuesto (los *tone tests* de Edison, el tren de los Lumière) constituyen casos extremos. Habitualmente nadie sale corriendo cuando ve un león en la pantalla de la televisión, a pesar de que existen muchos relatos de espectadores que insultan o hasta golpean al actor que interpreta a un villano en una telenovela, cuando lo encuentran por la calle. Sin embargo no podemos olvidar que la fotografía, como todos los otros medios técnicos, fue creada prioritariamente con la finalidad última de producir esa alucinación, no de la forma extrema que hemos descrito, sino de un modo más civilizado, en forma de una creencia en el poder o en el milagro de la técnica de «duplicar» lo real, de producir «clones» de todo lo que existe, para lograr cierta democratización del acceso a los bienes culturales y una universalización del consumo; lo que impulsa a la tecnología, lo que justifica la enorme inversión en su desarrollo es, no tanto el perfeccionamiento de los recursos para detectar el trazo o indicio, sino la búsqueda de una semejanza icónica lo más convincente posible.

En su importante libro *Suspensions of Perception* (1999), Jonathan Crary defiende la idea de que las percepciones visual, auditiva o cualquier otra dependen fundamentalmente de la *atención* que depositamos en determinados estímulos y en la decisión de dejar de lado a otros. No vemos todo lo que se presenta ante nuestros ojos y no oímos todo lo que captan nuestros oídos; vemos y oímos en el interior de un «molde» —llamado *brainframe* por Derrick de Kerckhove (1993: 10)— que filtra todo aquello que, en función de los modelos gnoseológicos, culturales y económicos vigentes en determinada época y lugar, conforman el estatuto de la visibilidad y la audibilidad. *Suspensions of Perception* es un estudio del papel volátil que la atención humana desempeñó en la formación de la cultura occidental a partir de la segunda mitad del siglo XIX. En él Crary argumenta que el modo en que llegamos a ver y oír es el resultado de modificaciones fundamentales en la naturaleza de la percepción, que empiezan a esbozarse en esa época. Concentrándose principalmente en el período que va desde 1880 hasta 1905, el autor examina las correspondencias que existen entre la modernización de la sub-

jetividad y la increíble expansión de la industrialización de la cultura audiovisual, para de ese modo replantear el problema del goce estético en función de la naturaleza inestable de la percepción:

Este libro se basa en la hipótesis de que las formas con que leemos, vemos o nos concentramos intensamente en algo tienen un carácter histórico profundo. Nuestra manera de comportarnos frente a la pantalla luminosa de un ordenador, de experimentar una representación en el teatro, de cumplir con ciertas tareas productivas, creativas y pedagógicas o más pasivamente, realizar actividades rutinarias como conducir el coche o ver la televisión, requiere que cancelemos o excluyamos totalmente de la conciencia gran parte de nuestro ambiente inmediato. Yo estoy particularmente interesado en saber cómo la modernidad occidental desde el siglo XIX ha exigido que los individuos definan y se den forma a sí mismos en términos de su capacidad de «prestar atención», esto es, de su capacidad de desasimilamiento con relación a un amplio campo de atracción, sea visual o auditivo, para aislarse y concentrarse en cambio en un número reducido de estímulos (Crary, 1991: 1).

La atención puede ser comprendida, por tanto, como «un estrechamiento o focalización de la conciencia» (Crary, 1999: 24). Ésta es una forma de designar la capacidad relativa, por parte de un sujeto, de aislar selectivamente determinados contenidos de un campo sensorial, separándolos de los demás, con objeto de mantener un mundo productivo, ordenado, «legible» y dotado de sentido. Como proceso de selección, la atención es una prueba de que la percepción es una actividad de *exclusión*, que consiste en agrupar partes del campo perceptivo no percibidas. La cuestión es saber qué fuerzas o condiciones hacen que los individuos presten atención a algunos aspectos del mundo exterior y no a otros. Para Crary, el surgimiento histórico de tecnologías e instituciones cada vez más poderosas es lo que determina y fuerza *exteriormente* los objetos de nuestra actuación.

Los nuevos modelos de visión subjetiva que se desarrollaron a partir de la segunda mitad del siglo XIX rompieron con los regímenes clásicos de la visualidad, basados en la unidad y la homogeneidad de la visión de un sujeto estable y puntual. Hay un gran número de trabajos en la ciencia, la filosofía, la psicología y el arte de ese período que predicaban que la visión, o cualquier otro de los sentidos, no puede pretender poseer una objetividad esencial ni tampoco nin-

guna certeza. El libro de Crary (1999: 12) «examina algunos de los componentes de un ambiente cultural en que esas nuevas verdades e incertezas sobre la percepción fueron cuestionadas y reconstruidas al mismo tiempo dentro del modernismo visual y de la modernizada cultura visual de masas. Ese proceso se inició alrededor de la década de 1870». A partir de ese momento se interpreta que nuestra experiencia perceptiva y sensorial depende menos de la naturaleza de un estímulo externo que de la composición y el funcionamiento de nuestro aparato sensorial, funcionamiento éste que, lejos de ser «natural» o «biológico», depende de procesos sociales y económicos, como también de las reorganizaciones de la cultura visual y acústica producidas por las nuevas formas tecnológicas. Así, la «atención» y la «conciencia» son nociones que se construyen históricamente.

Los medios basados en el ordenador están produciendo nuevos desplazamientos en los regímenes de la percepción. Estos medios ya no son simplemente audiovisuales. Se ha introducido en ellos otro sentido, hasta ahora soslayado o dejado de lado: el tacto. La capacidad motriz del cuerpo, que ya actuaba en el siglo XIX para el manejo del estereoscopio, de los «juguetes filosóficos» y del quinetoscopio, ahora empieza a estar solicitada. Hoy ya no basta con ver y oír. También es preciso tocar, mover y hasta ponerse en acción y vestir ropas especiales. Dentro de algún tiempo el ordenador tendrá la forma de un vestuario y lo accionaremos con todo nuestro cuerpo. Será posible «tocar» la imagen, sentir su resistencia al tacto y también seremos tocados por ella. Algunas instalaciones recientes —como *Op_era: Sonic Dimension*— permiten percibir el sonido como tacto, o sea sentir la onda sonora como un desplazamiento del aire al que todo el cuerpo humano (y no sólo los oídos) puede ser sensible. La temperatura, el olor y el sabor son elementos extraños en los actuales ambientes de instalación y de inmersión, como lo demuestra el trabajo del Knowbotic Research, al que ya me he referido en el capítulo anterior. Actualmente la experiencia mediática trasciende la *pantalla*. Si en otras situaciones perceptivas el ojo y el oído eran los órganos hegemónicos, hoy el cuerpo dirige los procesos del accionar humano.

Mark Hansen (2004), en su *New Philosophy for New Media*, relaciona la estética de los nuevos medios con la teoría de la encarnación. Teniendo en cuenta que para gran parte de las ciencias contemporáneas las actividades cognitivas del hombre son inseparables

de su cuerpo, la *encarnación* se refiere al cuerpo pero no en el sentido fisiológico del término, sino como una presencia en el mundo que es la condición previa de la subjetividad y de la interacción con el entorno. En otras palabras, la encarnación es el cuerpo entendido como una «interfaz» entre el sujeto, la cultura y la naturaleza. Hansen se basa en el énfasis que Henri Bergson pone sobre el cuerpo como «un centro de indeterminación en un universo descentrado» (Hansen, 2004: 3). Para Bergson, el cuerpo funciona como una especie de «filtro», que selecciona entre un universo de imágenes que circulan a su alrededor y según sus propias capacidades corporizadas, precisamente aquellas que son relevantes para él. Hansen considera que Bergson es el primer teórico de la percepción *corporizada*: yo sólo puedo percibir aislando algunos aspectos del objeto y dejando de lado al resto. Este autor considera, además, el énfasis que Bergson pone sobre el cuerpo como una fuente de acción. A través de la acción el cuerpo extrae las imágenes más relevantes desde el flujo universal de imágenes.

Según Hansen la teoría de la percepción de Bergson, y sobre todo su comprensión del cuerpo como centro de indeterminación, proporcionan la base para una comprensión filosófica de los nuevos medios. Antes de Hansen, Deleuze ya había observado que la concepción bergsoniana de la imagen encontraba una confirmación perfecta en el cine (a pesar de que, contradictoriamente, Bergson condenaba este arte). Las operaciones de cortar y encuadrar (*framing*) demuestran que el cuerpo aísla determinados aspectos de las imágenes para generar la percepción. Deleuze también comenta la concepción corporizada de la *afección* de Bergson. Ésta es la alteración de la actividad receptiva que revela su propio modo de recibir y transformar las impresiones. Para Bergson, la afección era como un *impureza* constitutiva de la percepción corporal (Deleuze, 1983: 76-88).

La imagen digital hizo estallar la estabilidad de la imagen técnica. Después de una digitalización la imagen ya no puede seguir siendo entendida como un punto de vista fijo y objetivo de una «realidad» dada *a priori*, ya se encare esa acción como *frame*, ventana o espejo, sino que solamente puede ser definida por su base numérica, la de su «virtualidad» constitutiva. Para Couchot (1984: 123-133), lo que ahora llamamos *imagen* es una matriz de números, donde cada uno de ellos describe los valores de un fragmento discreto y su posición

dentro de un todo. Y Lev Manovich (2001) proclama que la imagen, en su sentido tradicional, ya está obsoleta. Para él, ahora ésta es una «interfaz» o un «instrumento». La imagen ya no pertenece al orden de la representación preexistente, sino que es un medio para que un usuario de los nuevos sistemas intervenga en la producción de lo «real», entendido ahora como un flujo de datos. «Los nuevos medios –dice Manovich (2001: 183)– han modificado nuestro concepto de imagen, porque transformaron al observador en un usuario activo. El resultado fue que una imagen ilusionista ya no es algo que un sujeto simplemente mira, comparándola con sus recuerdos de la realidad representada para así poder juzgar su efecto realista. La imagen de los nuevos medios es algo dentro de lo cual el usuario penetra activamente, ampliando o activando sus diversas partes con la presunción de que éstas puedan contener hipervínculos.» Actualmente la imagen es algo que un interactor modifica, con lo cual él acciona y en la cual él penetra.

La digitalización exige que concibamos de una manera más profunda la correlación entre el cuerpo del interactor y la imagen. Ésta se ha convertido en un proceso y, en su condición de tal, ha generado una estrecha vinculación con la actividad del cuerpo. Por lo tanto, en vez de considerar que la imagen ya está obsoleta y transformarla en un vehículo para la interfaz con la información, más bien deberíamos remodelarla. La imagen no puede seguir estando restringida al nivel de la apariencia de la superficie, sino que se debe extender hasta abarcar íntegramente el proceso a través del cual la información puede ser percibida por medio de la experiencia corporizada (Hansen, 2004: 10).

Regímenes de inmersión

La palabra inglesa *agency* expresa la idea de que una acción significativa es el resultado de la decisión o la elección de un agente, o sea de un interactor (Murray, 1997: 126). Habitualmente, cuando leemos una novela o vemos una película no esperamos que alguna de nuestras acciones pueda interferir en la evolución de la historia, es decir, no experimentamos ningún sentimiento de acción. Por más grave o peligrosa que sea la situación presentada en un filme, sabemos que no podemos hacer nada, en nuestra condición de espectadores, para ayudar a los personajes. Pero en los medios digitales siempre nos enfrentamos con un mundo que se ve dinámicamente alterado por nuestra participación. Un ambiente virtual puede ser explorado de la forma en que el interactor quiera. Él se puede dirigir hacia la derecha o hacia la izquierda, avanzar o retroceder, o bien dar vueltas en círculos. Si ve frente a él dos puertas, puede decidir cuál de las dos abrirá primero, y hasta puede optar por no abrir ninguna y volver a algún lugar ya conocido. En una situación de desafío el interactor puede, si así lo quiere, calcular sus pasos e ir directamente a un objetivo determinado, o internarse en un laberinto para ver qué sucede. El camino a seguir no está determinado *a priori*. Por lo tanto actuar, manifestarse como agente, equivale a experimentar un hecho interviniendo en él, como quien *actúa* dentro del evento y como el elemento en función del cual ese mismo evento se produce.

En general el efecto de accionar proviene de sistemas cuyo funcionamiento es *interactivo*, o sea de sistemas capaces de reaccionar

o responder a las acciones del usuario. No es por casualidad que las narrativas construidas para ordenador tiendan más bien a asumir la forma más *abierta* del juego (situación en la que la intervención activa del usuario no sólo es deseable sino también exigible) que a elegir la secuencia irreversible de acontecimientos que marca la experiencia narrativa más convencionalmente conocida en la literatura y el cine. En el videojuego, la intervención del interactor es una exigencia del sistema y sin ella no hay acontecimiento posible, ya que en las narrativas, por así decirlo «pasivas», el espectador o el lector deben dejar que los acontecimientos sigan su rumbo predeterminado; y toda la acción que se requiere de ellos está restringida al plano psicológico o mental (interpretación, proyección, identificación con los personajes, etc.). Pero esa oposición entre juego y narrativas «pasivas» debe ser manejada con cuidado; muchos autores consideran que es peligroso concebirla de una manera rígida. Janet Murray (1997: 142), por ejemplo, defiende la idea de que el juego no es sino una forma más especializada de la acción dramática, donde gran parte de las estrategias clásicas sigue funcionando. Brenda Laurel (1991), a su vez, reconoce ciertos principios de la poética aristotélica que aún hoy operan en los videojuegos.

Observemos el ejemplo de *Myst*. Al entrar en el juego, el interactor se encuentra con algo así como un escenario abandonado, levemente surrealista, en el cual se producen pistas, marcas, evidencias de que detrás de aquél paisaje desolado hay una historia y de que, por esa razón, el terreno debe ser explorado como si fuese una historia detectivesca. La trama oculta en el paisaje se va revelando poco a poco pero solamente al visitante atento y experto: dos hermanos, Sirrus y Achenar, se encuentran aprisionados en libros mágicos y, por medios de breves y fragmentadas apariciones, solicitan la ayuda del interactor para que los libere, no sin antes acusarse mutuamente de tener la culpa por la situación en que se encuentran. Para conseguir liberarlos, el interactor tendrá que recorrer un escenario compuesto por miles de paisajes, que constituyen cuatro tierras o edades mágicas en las que deberá afrontar lugares como laberintos sin salida, reconocer y dejar de lado pistas falsas, escapar de peligros de toda índole, resolver una serie de enigmas y, sobre todo, encontrar y devolver las páginas que faltan en los libros donde se encuentran aprisionados los hermanos. A medida que recorre aquellos extraños mundos, el interactor va conociendo mejor la historia:

los dos hermanos resultan ser criaturas sórdidas y crueles, responsables de la desaparición de su propio padre, Atrus, que felizmente todavía está vivo y puede ser rescatado por medio de la resolución de nuevos enigmas.

La principal diferencia entre la situación narrativa planteada por *Myst* y las practicadas en otras modalidades dramáticas reside en el hecho de que no existe una única manera de hacer evolucionar los acontecimientos. Cada visitante o jugador recorre caminos distintos, resuelve de manera diferente los misterios y experimenta a su manera los hechos de la historia. Algunos podrán encontrar un camino más corto para llegar al «final», otros también llegarán a ese final, pero solamente después de haber realizado recorridos más tortuosos y haberse extraviado por los diversos laberintos del juego. Algunos lugares serán visitados por unos pocos jugadores, pero no por otros interactores. No hay un recorrido único y definido que pueda ser considerado el camino correcto para llegar al «fin». Todos los caminos son legítimos, aunque no lleven a ninguna parte, porque en ese tipo de dramaturgia el placer se encuentra menos en resolver una intriga y llegar a la catarsis final que en experimentar sus mil posibilidades de desarrollo.

Una observación interesante de Murray (1997: 141-142) a ese respecto se refiere a la idea misma de «final» del juego. En *Myst* hay un «final», por así decirlo, convencional, un *happy end* destinado a aquellos que esperan que las historias tengan un desenlace: el interactor descubre el lugar donde está Atrus y le lleva la pieza mágica que le permite escapar de su prisión y finalmente recuperar su libertad. Pero hay también otra posibilidad de «final», cuando el interactor localiza a Atrus pero olvida llevarle su instrumento de su libertad, y en este caso tendrá que enfrentarse a la ira del mago, siendo condenado a permanecer *ad infinitum* en su prisión. Según explica Murray, este otro «final», a pesar de ser frustrante desde una expectativa clásica, está mucho mejor resuelto en términos gráficos y sonoros, además de dejar la historia abierta, constituyendo así una conclusión mucho más gratificante para el interactor en términos estéticos. Una tercera posibilidad de «final», particularmente desconcertante, es la que se presenta para aquellos que deciden liberar a uno de los dos perversos hermanos, en vez de optar por el padre. En este caso, uno de estos personajes se ve en libertad y lo primero que hace, paradójicamente, es encerrar a su salvador en la misma

mazmorra de la que él fue liberado. Hasta entonces el interactor podía contemplar a los dos hermanos enclaustrados a través de una pequeña ventana que había sido insertada en la página del libro desde donde ellos hacían señas y pedían socorro. A partir de la inversión de la perspectiva determinada por ese tercer «final», el interactor, preso en un ambiente totalmente oscuro, es quien empieza a ver la imagen de Achenar o de SIRRUS a través de una pequeña ventana en el mismo momento en que ellos le lanzan una mirada superior y triunfante. A partir de ese momento ya no hay nada que hacer, pues el interactor ha perdido la partida pero ha ganado, según Murray, el mejor desarrollo de la trama en términos dramáticos.

Una historia que puede tener muchos desarrollos posibles debe tener también, por su propia lógica interna, muchos finales posibles. La idea misma de «fin» se relativiza porque el interactor siempre puede volver a algún punto anterior de desarrollo, tomar otras decisiones y contemplar cómo, a partir de esas nuevas decisiones, la historia puede terminar de una manera diferente. De hecho, en las propuestas narrativas más osadas y distantes de los esquemas comerciales de los videojuegos, la idea de finalización puede ser abolida, como para confirmar la frase de Jorge Luis Borges (1986: 72), que dice que «el concepto de texto definitivo no corresponde más que a la religión o al cansancio». Los simuladores de la serie *Sim* no terminan nunca: uno podría pasar el resto de su vida jugando a *The Sims* y tener siempre nuevos acontecimientos. En una de las obras más influyentes de la literatura hipertextual para ordenadores —*Afternoon, a Story*— el autor, Michael Joyce, se niega a construir una idea de cierre para su historia. De este modo al lector/interactor nunca le queda claro si la historia ya terminó o no, y si todavía falta leer alguna parte de su desarrollo. De hecho el autor permite que sea el mismo lector quien decida cuándo terminará la historia. En general éste deja de leer por cansancio, por falta de interés en seguir leyendo o porque piensa que la historia ya no progresa, y vuelve constantemente a los mismos puntos ya recorridos, lo que puede ser un indicio (todavía no confirmado) de que su contenido íntegro se ha agotado. Murray (1997:174) llama a esto «finalización por agotamiento y no por completamiento»:

En otras palabras, la finalización por medio electrónico sucede cuando se entiende la estructura de un trabajo pero no se comprende su argu-

mento. Ese cierre presupone más bien una actividad cognitiva que el placer habitual de escuchar un relato. El relato en sí mismo aún no está verdaderamente resuelto. Todavía no es considerado satisfactorio o coherente, pero dentro de la mente del lector el mapa ya está claro.

Evidentemente, en el cine el espectador también puede decidir irse antes del final de la película, tal como el lector de un libro puede decidir no terminar de leerlo. En ambos casos consideramos que la recepción no se consumó y que el lector o el espectador cree que la película no fue realmente vista o que el libro no fue realmente leído. Pero en los medios digitales nunca hay realmente una garantía de que una situación narrativa haya sido o no recorrida en su totalidad. Cuando las narrativas dependen del accionar de un interactor nunca tienen una duración definida, nunca se sabe cuándo «terminarán». El interactor tiene siempre una autonomía de decisión mucho mayor que la del lector o la del espectador pero, por otra parte, su sentimiento de impotencia frente a una narrativa que parece escapar a su dominio crece también en la misma proporción que su autonomía. Toda navegación, toda inmersión en ambientes digitales implica siempre cierta dosis de frustración y de fascinación, en la medida en que el universo ficcional nunca se puede conocer íntegramente, ni siquiera por su creador, y por lo tanto siempre queda la sensación de que se puede volver a él otras veces y conocerlo de manera diferente, como si fuese una nueva historia.

El efecto del accionar que hoy se puede experimentar en los ambientes tecnológicos de inmersión está favoreciendo la aparición de un fenómeno nuevo, que podríamos definir llamándolo *hipérbole del sujeto*, una especie de narcisismo radical y autorreferenciado, en que la única identificación posible es la del sujeto consigo mismo. Casi siempre el interactor se inserta en esos ambientes como su sujeto, y en la mayoría de los casos es imposible tener una vivencia de las narrativas interactivas si uno no se encarna en su personaje principal, aquel en función del cual suceden los acontecimientos. Basta con ver de qué manera los niños y adolescentes se refieren a los personajes con los que ellos «actúan» en la pantalla. En general utilizan siempre la primera persona: «¡Allá voy!»; «¡ah, ése me quiere pegar, pero no le dejaré!»; «¡oh, ese bandido me mató!». En gran parte de los videojuegos el jugador se incorpora al juego como su agente visualizador. Por ejemplo, en las simulaciones de carreras de automó-

viles o de vuelos de aviones esa inserción se produce por medio de la modalidad clásica de la cámara subjetiva, cuando el jugador ocupa el asiento del piloto y va observando en la pantalla de vídeo el recorrido que él mismo determina a través del manejo de los instrumentos de a bordo. En este caso, las imágenes siempre se muestran a partir de ese punto de vista cautivador del jugador, que se confunde visual y acústicamente con el personaje principal de la intriga. Pero también hay casos en que el juego no se produce en cámara subjetiva, sino que el personaje controlado por el jugador aparece objetivado en la pantalla. Aun en este caso podemos hablar de accionar, aunque se trate de una acción sin representación de la subjetividad, ya que el personaje que actúa en la pantalla y que se enfrenta a los enemigos y supera obstáculos es una especie de *alter ego* del mismo jugador, que lo manipula con su *joystick*.

Por lo tanto, en los medios digitales hay dos tipos principales de inmersión (y un tercero que funde a los primeros), o sea, dos tipos de representación del interactor en el interior de la escena. Yo puedo seguir las peripecias de la acción desde un punto de vista exterior, como un observador, mientras dirijo al personaje que me representa en el interior de la escena, tal como sucede, por ejemplo, en un videojuego como *Super Mario Bros*. Pero también, con mayor inmersión puedo visualizar la acción desde un punto de vista interno, a través del efecto de cámara subjetiva, como sucede en *Doom*, donde mis opositores se dirigen a mí (es decir, a la pantalla que estoy visualizando, como si yo realmente estuviese presente en la escena). En algunos videojuegos, como en los simuladores de carreras, el interactor puede decidir si quiere adoptar un punto de vista externo (como el de una cámara de televisión que transmite la carrera) o interno (como el del piloto de uno de los coches de carreras). En otros (como en la intermitente narrativa de John Sanborn *Psychic Detective*), el interactor puede elegir el personaje que desea controlar y, al mismo tiempo, asumir su punto de vista en cámara subjetiva.

El avatar

La expresión *ciberespacio* no designa exactamente un lugar físico adonde podamos dirigirnos como cuerpos materiales. El *ciberespacio* es, más exactamente, una figura del lenguaje para designar lo que

ocurre en un lugar «virtual» que han hecho posible las redes de comunicación. Distintas personas ubicadas en puntos diferentes del planeta se pueden «encontrar» virtualmente gracias a ciertos dispositivos de comunicación; y también pueden conversar y compartir experiencias, como si estuvieran sentadas a la mesa de un café. Esos lugares, esos bares, esas salas «virtuales» donde las personas de diversas partes del mundo se encuentran sin desplazarse físicamente constituyen lo que llamamos *ciberespacio*. Los MUD amplían esa metáfora del lugar virtual y la transforman en ambientes *on line*, construidos en colaboración y en gran escala, los cuales son verdaderas ciudades virtuales, donde los participantes van agregando objetos, escenarios, casas, habitaciones, y en los que es posible desempeñar papeles, representar acciones y construir ficciones colectivas. Pero los MUD todavía son ambientes literarios: en ellos sólo hay textos escritos que describen esos ambientes, las características de sus personajes, las acciones que desempeñan y los diálogos que tienen entre sí. Es como si fuese un texto literario en continua expansión y construido colectivamente, al que cualquiera podría acceder no sólo para leerlo, sino también para agregarle nuevas narraciones o para intervenir en las ya existentes. A partir de finales de los años ochenta, con la creación de la World Wide Web y con el surgimiento de navegadores gráficos como el *Mosaic*, esas ciudades virtuales empezaron a poblarse de imágenes y sonidos; los personajes que transitan por ellas tomaron cuerpo y sus acciones se convirtieron en verdaderas secuencias cinematográficas.

Tanto en los antiguos MUD literarios cuanto en los nuevos escenarios sonoros, gráficos y tridimensionales, lo que se ve y se oye (y eventualmente también se lee) no son directamente los participantes o los jugadores, sino las identidades que asumen y son colocadas en la red. Al entrar en unos de esos ambientes colaborativos, el usuario debe elegir un nombre, una identidad sexual y una descripción física, que pueden tomar directamente la forma de una figura (humana o no) estilizada, es decir, de un avatar. Algunos «mundos» virtuales destinados a los avatares ponen a disposición de las personas toda una galería de figuras, donde el usuario puede encontrar la imagen que mejor le represente, y puede también editarla y utilizarla como su *ersatz* en el *ciberespacio*. El anonimato que impera en estos ambientes «brinda a las personas una oportunidad de explorar múltiples personalidades y de experimentar diferentes aspectos de la

subjetividad, jugando con su propia identidad y probando otras» (Turkle, 1995: 12). Muchos de esos «mundos» atribuyen a cada participante determinadas cualidades o capacidades que pueden ser incrementadas o disminuidas, según las experiencias (buenas o malas) acumuladas, o según el desempeño mostrado. El resultado siempre es un proceso de negociación, por un lado por parte de las iniciativas, las fantasías y los deseos de un jugador real proyectado en un avatar y por el otro por parte de las convenciones, atributos y posibilidades previstos en el programa.

El término *avatar* proviene de la mitología hindú, que designaba el cuerpo utilizado temporalmente por un dios cuando visitaba la tierra. El antiguo término sánscrito *avatara* significaba, al pie de la letra, «pasaje hacia abajo». Este término fue usado por primera vez para designar la representación visual y eventualmente también sonora del usuario del ciberespacio. Quien la usó fue Chip Morningstar en 1985, en su *Habitat*, el primer mundo virtual dotado de avatares. La expresión se popularizó después de haber sido utilizada con esa misma acepción por Neal Stephenson (1992) en un *best-seller* de ciencia ficción.

Habitat fue producido por Lucasfilm y estuvo a disposición en la red comercial QuantumLink (que después se convertiría en la poderosa America Online) y que se rodaba en los rudimentarios microordenadores Commodore 64. Debido al estadio de desarrollo técnico de los ordenadores domésticos en aquel período, el programa sólo preveía gráficos bidimensionales bastante simplificados, que se parecían a los dibujos más estilizados de las historietas. Cada uno de esos dibujos era un «avatar» y representaba a un interactor presente en el sistema en un momento determinado. Los avatares se movían sobre un fondo fijo que intentaba sugerir un lugar determinado (la calle de una ciudad, el interior de una casa, etcétera). El interactor, al entrar en el sistema por primera vez, podía elegir su avatar en una galería de tipos o construir el suyo de una manera más personalizada, editando partes del cuerpo que también estaban disponibles en la galería. A través de sus respectivos avatares, los interactivos se podían mover en una compleja ciudad llamada Polulópolis, conocer a otras personas, conversar con ellas introduciendo los diálogos en el teclado del ordenador e incluso realizar determinadas acciones no previstas en el programa (Mitchell, 1999: 117).

El éxito de esa primera comunidad virtual incentivó y favoreció el surgimiento de varios centenares de otras comunidades, y ese número se ha seguido multiplicando hasta hoy en el panorama de la *www*: *The Palace*, *Alpha World*, *WordsAway*, *Traveler*, *Virtual Places*, *Brave New World* y muchas otras comunidades virtuales que han sido detalladamente descritas por Bruce Damer en su libro *Avatars!* (1998). En las más sofisticadas los interactivos pueden, siempre por medio de sus avatares, participar en fiestas y encuentros previamente concertados, acercarse a una silla para sentarse, tomar una copa de vino virtual y conversar con los otros invitados. *Second Life*, por ejemplo, es un planeta virtual en tres dimensiones que ya cuenta, en el momento en que estoy escribiendo este libro, con 300.000 «residentes» de diversas nacionalidades. Las personas que «viven» en ese lugar (siempre a través de sus avatares), dedican horas a conversar, pasear, amarse y hacer negocios. Los programadores que realizan computación gráfica diseñan coches, casas, muebles, ropas, estaciones de esquí e incluso pirotecnia para vender (con dinero real, es decir, con tarjeta de crédito) a los habitantes de ese mundo. Esos usuarios alquilan o compran casas, construyen edificios (después de haber comprado el terreno) y hasta llegan a vivir exclusivamente de esas transacciones. Un comerciante de bienes virtuales fue portada de la revista de negocios americana *Business Week* porque había acumulado 250.000 dólares en propiedades en *Second Life*. Las estadísticas muestran que sólo en esa comunidad virtual se hacen 20.000 transacciones comerciales a la semana, lo que genera un PIB de 5.500.000 dólares, pero también hay comunidades virtuales que son frecuentadas por determinadas minorías (por ejemplo, homosexuales) o por gente que habla distintas lenguas (en *Village*, la lengua predominante es el francés). Pero sobre todo en los videojuegos los avatares proliferan en mayor cantidad. Aunque en esa zona de entretenimiento de masas éstos no se han conocido como tales, el principio es exactamente el mismo: el interactor entra en el juego eligiendo el muñeco que le va a representar (Mario Bros, Sonic, Lara Croft, etc.) y después lo coloca en uno de los escenarios de la trama, donde lo deberá dirigir durante el enfrentamiento con adversarios y otros peligros.

El avatar se puede considerar como una especie de máscara, que se puede poner y sacar, como en carnaval, para componer múltiples identidades y asumir nuevos papeles, muchos de ellos no aceptados

ni por la sociedad ni por el mismo enmascarado. Toda la idea de travestismo, de inversión de papeles, que permite permutar entre lo elevado y lo bajo, lo sagrado y lo profano, lo noble y lo plebeyo, lo masculino y lo femenino y lo que está por detrás del tema de la máscara según la teoría de Mijail Bajtin (1970) también se puede aplicar al avatar, aunque es preciso tener mucho cuidado. Para Bajtin la máscara tiene un sentido político y desmitificador en la cultura carnavalesca, ya que permite verter una mirada diferente sobre el mundo, la cual todavía no está encuadrada por los límites de la civilización, con el propósito de percibir la relatividad de los valores y la contingencia de los poderes y los saberes. En el mundo de los ordenadores la máscara representada por el avatar cumple un papel más específicamente psicoanalítico que político: expresa una necesidad de dar cabida a identidades múltiples y muchas veces reprimidas, disimuladas con frecuencia en proyecciones y metáforas de naturaleza freudiana, sin que eso signifique necesariamente una crítica de los valores y de las costumbres al uso.

Otra cuestión que cabe tener en cuenta es hasta qué punto un avatar puede funcionar como el *alter ego* del interactor. Si un personaje es construido por el mismo interactor, si éste lo perfecciona y además le cobra afecto, tal vez entre ellos se instaure una afinidad progresiva, hasta el punto de que finalmente se puede convertir en un determinado tipo de identificación. Pero por otra parte, cuando un jugador de videojuego controla personajes que ya han sido construidos, dotados de características físicas, psicológicas e ideológicas más o menos estereotipadas, como por ejemplo Lara Croft, es difícil prever cuál será el grado de identificación entre jugador y personaje. La relación entre ellos puede ser sólo técnica, en la cual el jugador trata constantemente de probarse a sí mismo su destreza y su capacidad para dominar el juego, pero sin que haya una verdadera identificación. En ese caso, si su personaje es herido por el enemigo, él no sufre por eso, puesto que no se siente personalmente herido, ni siquiera en el plano simbólico de la diégesis. Pero en los *Sim*, aunque en general el interactor sea un demiurgo ajeno a la trama, nada impide que construya uno (o más) *Sims* para que sea su *alter ego* (por lo tanto su avatar) y sufra junto a él las amarguras de las relaciones. Eso quiere decir que el grado de identidad entre interactor y avatar está en función de la inversión del interactor en la construcción del avatar como autoimagen y, al mismo tiempo de la mayor o

menor apertura del programa hacia modelaciones verdaderamente autónomas.

La cámara subjetiva

Ya dijimos que la cámara subjetiva es la construcción cinematográfica en la que existe una coincidencia entre la visión proporcionada por la cámara al espectador y la que posee determinado personaje. En otras palabras, yo —el espectador— veo en la pantalla exactamente lo mismo que el personaje ve en su campo visual. Hemos dicho también que en el cine convencional el uso de la cámara subjetiva está siempre contrastado por escenas no subjetivas, o sea con escenas visualizadas por un observador externo, en las que un personaje vidente aparece también visualizado dentro del encuadre. El uso equilibrado de escenas tomadas a partir de un punto de vista externo u omnipresente y de otras que representan la visión subjetiva de un personaje permiten que el cine cree una tensión muy rica entre los diversos grados de participación del espectador dentro de la trama.

En los ambientes en que se intenta producir un efecto de inmersión, la cámara subjetiva suele ser uno de los recursos más utilizados dado que es la manera más efectiva de hacer que el espectador se sienta «dentro» del ambiente virtual, incorporando una mirada presente y prevista en la imagen, es decir, la mirada de un personaje virtual o potencial que el mismo interactor asume al penetrar en el sistema. La cámara subjetiva inserta imaginariamente al espectador dentro de la escena, permitiéndole vivenciarla como un sujeto vidente involucrado en la acción. En ese sentido, todo debe suceder como si la cámara representase un personaje y, sobre todo, un personaje clave dentro de la trama, justamente el que será asumido por el espectador al entrar en escena. Toda la acción que se puede producir en el mundo simulado y todas las miradas de los otros personajes deberán dirigirse al punto donde está la «cámara», precisamente porque allí está el elemento agente de toda la escena, el interactor-personaje.

Tomemos el ejemplo de *Devil's Mine Ride*, filme concebido especialmente para salas cinematográficas de tipo inmersivo: desde la primera hasta la última escena, todo está rodado en cámara subjetiva. En ningún momento hay un cambio de punto de vista. El espec-

tador tiene la impresión de que la cámara es él y lo que ésta muestra es exactamente lo que se puede ver desde el punto donde el viajero espacial está ubicado en el interior de la montaña rusa. La técnica de la cámara subjetiva, que fue marginal en la historia del cine, ahora se convierte en regla y principio absoluto de una nueva técnica dramática que hace que el lugar del espectador sea la fuerza centrífuga de la imagen.

En el universo de las nuevas técnicas dramáticas propuestas hoy en día por los dispositivos digitales tal vez no exista una marca distintiva más evidente que el uso sistemático de la cámara subjetiva. Esta técnica es la responsable del efecto de sujeción necesario para que se produzca la inmersión, o sea la impresión de experimentar la historia como alguien que forma parte de ella y no como un observador externo. En los dispositivos de inmersión propuestos por la ingeniería de la realidad virtual, la cámara subjetiva es un componente incuestionable. Para que la sensación de estar «dentro» del ambiente virtual se produzca y para que lo visible puede ser constantemente actualizado en función de los movimientos del espectador-usuario, dándole la impresión de que interactúa con el ambiente, todo debe suceder como si la imagen que se ve en los monitores del EyePhone correspondiese al campo visual de su observador. El código de la perspectiva renacentista, utilizado sistemáticamente en la actualización de las imágenes virtuales, asociadas a la estereoscopia, ayuda a producir ese efecto de centralización de la imagen en función de un observador.

Dijimos en el capítulo dedicado a la cámara subjetiva que entre los diversos problemas que se presentan como consecuencia del *parti pris* de la cámara, uno de los más notorios es la dificultad de cortar. Esa limitación también se produce en los actuales dispositivos de inmersión. Volviendo al ejemplo del *Devil's Mine Ride*, si conseguimos escapar del efecto de inmersión y observar el modo de construcción de la película veremos que no tiene ningún corte. En realidad tiene, o mejor dicho, debe tenerlos; pero esos cortes están muy bien disimulados, como por ejemplo en la película *La sogá*, de Hitchcock. En general, en el cine se corta entre un plano y otro para cambiar el punto de vista de la cámara. La película —clásica, evidentemente— siempre es una sucesión de puntos de vista que se van alternando a lo largo de la proyección. Ahora bien, si el punto de vista es único, si todo ha sido preparado para simular la mirada de un

espectador-personaje que está involucrado en la acción, no se puede cortar porque se comprometería el efecto de inmersión. De ahí, entonces, que la impresión de un único plano continuo, que se desarrolla desde el principio hasta el fin de la película, sin la presencia del artificio del montaje, podría quebrar el efecto de inmersión.

En el cine basado en efectos de inmersión, la cámara subjetiva exclusiva y exhaustiva resulta estructuralmente menos problemática que en el cine clásico. Como en el teatro, el punto de vista ya no es ni el de un «narrador» externo ni el de un personaje que participa en la historia, sino el de un espectador que «atravesó el espejo» y que asiste a la película (pero también interactúa con ella) conservando su propio punto de vista. Sin embargo esa coherencia tiene su homólogo negativo. En el cine, la multiplicidad de puntos de vista producía como resultado una experiencia estética de indefinición y ambigüedad, que posee una riqueza extraordinaria; pero ahora todo eso se ha estrechado terriblemente en la experiencia de una cámara subjetiva exclusiva, monótona y sin variaciones. De hecho en el cine clásico contábamos siempre con distintos modos de compromiso psicológico que se oponen, se complementan y se confunden en distintos grados a lo largo de la proyección. Esa complejidad en el manejo del punto de vista constituye la gran pérdida del cine de inmersión, el cine basado en el punto de vista único, el del interactor. En los módulos de realidad virtual no hay la misma ambigüedad de ubicación del sujeto que existe, por ejemplo, en el sueño, modelo y matriz del cine en el que el soñador siempre es una presencia indefinida dentro de la «realidad virtual» que elabora la máquina de soñar. Véase el análisis que hace Freud en su trabajo «Pegan a un niño», en el cual a veces el sujeto soñador se encuentra en la situación de ser quien golpea, y otras veces es el que recibe los golpes y, por último, hasta suele aparecer como un observador externo que contempla la escena (Freud, 1970: 225-253). En las máquinas de producción de realidad virtual, toda ambigüedad se reduce a una certeza determinista: aquí estoy yo, inmerso en este mundo de criaturas virtuales alienígenas, y tengo quince minutos para destruirlas antes de que suene la alarma que indica que «el juego ha terminado» (*game over*).

Tal vez estemos todavía en la prehistoria del ciberespacio y por esa razón los regímenes de inmersión aún son demasiado cerrados. Pero un tercer régimen, más matizado y complejo, ya empieza a configurarse a partir de la fusión de los dos anteriores. Todavía no

tiene nombre, ni siquiera una descripción precisa, pero podemos registrar algunos de sus modos de manifestación. Diversos simuladores de carreras de automóviles permiten que interactivo no sólo se ubique en la «primera» (cámara subjetiva) o en la «tercera» (avatar) persona, colocándose respectivamente en el lugar del conductor o en un punto privilegiado de la platea, sino también en un lugar intermedio, inmediatamente detrás del automóvil del interactivo, lo que le permite tener una visión más abierta o si se quiere más ubicua de la carrera, pero manteniendo al mismo tiempo una vinculación con la visión subjetiva, para hacer más intuitiva la conducción del vehículo. Ese tipo de ubicación subjetiva del interactivo recuerda vagamente al modelo cinematográfico de enunciación intermediario entre la cámara subjetiva y la cámara ubicua que analizamos antes, a propósito de *La ventana indiscreta*, porque tenemos una visión próxima a la subjetiva pero conservamos la visualización simultánea del avatar.

Otro ejemplo de este tipo es *Desertesejo*, ambiente interactivo multiusuario en el que el artista Gilberto Prado reconstruye virtualmente la experiencia de atravesar el desierto del norte de Chile. Para lograrlo, el interactivo debe elegir entre tres avatares, casualmente tres animales del desierto: la serpiente, la onza (carnívoro parecido a la pantera) y el águila. Pero esos animales no aparecen representados en la imagen. Si elegimos la serpiente, atravesaremos el desierto arrastrándonos por la arena como una serpiente; si elegimos el águila, sobrevolaremos el desierto por encima, como hace esta ave; y finalmente si elegimos la onza vamos a correr por el desierto como lo hace ese animal. O sea que Prado consiguió combinar el avatar con la cámara subjetiva, haciendo que la identificación del animal que nos representa en la escena fuese una función del modo subjetivo en que la escena se visualiza.

Los actuales videojuegos ofrecen al interactivo la oportunidad de hacerse representar en escena por varios avatares al mismo tiempo y hasta en campos opuestos. Ese interactivo puede, por lo tanto, vivir la experiencia de ser al mismo tiempo héroe y villano, o de combatir del lado de su amigo y de su enemigo simultáneamente, haciéndose multiplicar entre los soldados de ambos ejércitos. También puede frecuentar un ambiente virtual de ciberespacio con varias versiones de sí mismo, donde existe el riesgo de ir a una fiesta virtual en la que todos los invitados son la misma persona, o de te-

ner sexo con una versión del sexo opuesto al suyo. Aun así todavía estamos muy lejos de la etapa de la densidad significativa y del poder de extrañamiento que el cine ya ha alcanzado en sus obras más importantes. Por ejemplo, *The Shooter*, el género más banal de videojuego en «primera persona» (cámara subjetiva), que consiste en salir corriendo disparando su arma sobre cualquier persona que se le cruce, presenta una característica básica que es la visualización de la mano del interactivo (con su arma) apuntando hacia el fondo del cuadro, de donde surgen los enemigos. Pero nunca ha sucedido hasta ahora (y difícilmente sucederá) que tengamos un videojuego con una escena como el plano final de *Recuerda* en el que se ve, a través de una perspectiva subjetiva del villano de la película, el doctor Muchison, a la doctora Constance Petersen acorralada en la sala, mientras la mano armada del sujeto encarnado por la cámara, única parte de su cuerpo visible en escena (como en cualquier juego del tipo *shooter*), apunta amenazadoramente a la mujer, como si le quisiera disparar a quemarropa, pero en un gesto absolutamente inesperado la misma mano se vuelve hacia la cámara y dispara, componiendo así una de las escenas de suicidio más sorprendentes de la historia del cine. Hasta hoy ningún *shooter* admitió la posibilidad de que el mismo suicidio del jugador determinase el final del juego, cuando el pistolero vuelve su arma contra sí mismo. Los ambientes virtuales todavía son demasiados optimistas y banalizados para que se pueda incorporar una escena de un dramatismo extremo como sería la que acabamos de describir.

Nuevas figuras de la subjetividad

Algunos analistas del ciberespacio han sugerido que los ordenadores conectados en red, al situar también en conexión a sus usuarios y permitir que cada uno se ubique dentro de esa red, ya sea con su propia identidad o multiplicado a través de sus avatares, están afectando profundamente a las relaciones de intersubjetividad, como también a la naturaleza del «yo» y de su relación con el otro. Roy Ascott (2003: 257 y ss.), por ejemplo, introdujo el concepto de *tele-noia*, que define como una «conciencia planetaria» que es el resultado de la síntesis de todos los sujetos presentes en el ciberespacio, o expresado de otro modo, el resultado del hecho de que los sujetos ahora estén multiplicados por los nudos de la red y disueltos en ella en cuanto presencias virtuales, interactuando con otros participantes hasta cuando están ausentes de la red, pero haciéndose representar en ella por sus robots, es decir, sus clones digitales. A diferencia del ojo visualizador del sistema óptico renacentista, localizado puntualmente en el cuadro de la escena, el navegante de la red, integrado al cuerpo de las interfaces, se multiplica y distribuye por todas partes. El ojo visualizador está en todos los lugares y al mismo tiempo en ninguno. En vez de ser un observador distante, como sucedía en el ojo renacentista, hoy ese nuevo sujeto está implicado en el mundo virtual en el que se halla inmerso; allí su presencia es activa, en el sentido de que desencadena acontecimientos y también de que está sometido a las fuerzas que allí actúan. En opinión de Ascott, la cultura *telenoica* se superpone con la cultura *paranoica*, cen-

trada en la exacerbación del «yo». En la cultura telenoica el sujeto ya no está separado del mundo y preocupado solamente por afirmar su presencia; ahora se ha convertido en «un sistema complejo y ampliamente distribuido» (Ascott, 2003: 261), que surge de la multiplicidad de interacciones de datos en el espacio. «Nuestra identidad –afirma Ascott (1997: 338) en otro contexto– ya no es fija; no tenemos posición fija ni estado fijo; somos telenómadas, diferentes «yoes», diferentes modos de ver el mundo y de vernos unos a otros.»

Edmond Couchot observa, a su vez, que reflexiones como la de Ascott sobre las relaciones del sujeto con las tecnologías digitales fueron suscitadas principalmente por las telecomunicaciones y por el funcionamiento de las redes, que modifican explícitamente la posición del sujeto, colocándolo en una situación de conexión donde los efectos de multiplicación y de distribución se acentúan bastante. La navegación en el ciberespacio nos sitúa frente a hechos paradójicos, como por ejemplo el hecho de existir en la red en varios lugares al mismo tiempo, asumiendo identidades diferentes y muchas veces viviendo (como en el caso de los videojuegos y las narrativas interactivas en general) diversos personajes simultáneos y diferentes, que también suelen estar situados en campos antagónicos; pero además de multiplicarse, el sujeto que navega en el espacio virtual entra también en contacto con otros sujetos virtuales, sus homólogos en el ciberespacio, con quienes realizará trueques intersubjetivos. Sin embargo, para Couchot esa relación está todavía lejos de ser tan armónica como en la acepción de Ascott.

En la representación óptica heredada del Renacimiento, en general el centro de proyección estaba ocupado por el ojo visualizador de la escena, o sea el sujeto de la representación. En el momento en que contemplaba la imagen clásica, el espectador ocupaba ese lugar, y por lo tanto se dejaba «sujetar» por el otro, incorporando no sólo su visión sino, por extensión, sus afectos y posiciones subjetivas. Ese proceso de «sujeción» se ve ampliamente facilitado por la transparencia de los medios: en la pintura, como en el cine, nada se interpone entre el espectador y la imagen; por lo tanto, el espectador puede suponer que la imagen que ve es su propio campo de evasión «natural», idéntico al que tiene en situaciones perceptivas no pictóricas. En consecuencia, el efecto de realidad de la figuración clásica depende mucho de la transparencia de los medios técnicos; y el cine supo sacar gran partido de eso. Con las tecnologías digitales, en

cambio, las cosas no son tan simples. En el ciberespacio, la resonancia entre los diversos sujetos «interfaceados» (según la expresión de Couchot), por más auténtica que pueda parecer, está enormemente mediatizada por toda una parafernalia electrónica que es muy difícil disimular. Frente a mí hay un ordenador; yo tengo que hacerlo funcionar por medio de mandos en un teclado o del desplazamiento del ratón o del *joystick*. Hasta en los dispositivos de realidad virtual, que pretenden producir o simular un efecto cinematográfico, el usuario necesita utilizar cascos y guantes especiales, además de otras prótesis, o por lo menos, necesita sensores y dispositivos apuntadores que permitan enviar los *inputs* a la máquina y recibir de ella los *outputs* sensoriales. Así, aun cuando los distintos sujetos estén interactuando unos con otros, apoyados en el sentimiento de un presente compartido en tiempo real, en la realidad sus interlocutores no están presentes; entre ellos se interpone un gigantesco aparato tecnológico; hay importantes procesos computacionales que no sólo están actuando como intermediarios sino que además forman parte de esa relación. Si como señala Couchot (1998: 230), el modo dialógico de interacción que se produce en el ciberespacio se aproxima bastante a la comunicación lingüística, por su inmediatez y su referencia aún está compartido por varios sujetos, y el modo dialógico también se aparta de ese modelo porque el presente vivenciado no es propio de los sujetos que interactúan. Enormemente mediatizados por el *hardware* y el *software* del dispositivo tecnológico, los sujetos van más allá del tiempo de la comunicación. «La sensación de presencia, de presente compartido, bastante fuerte y hasta impresionante, de que mi mano, cubierta por el guante de datos, siente al recibir la presión de la mano de un interlocutor situado en otra parte del mundo o en la sala de al lado, es un producto de determinados cálculos» (Couchot, 1998: 230).

Dado que se inserta en una red digital, el sujeto «interfaceado» adquiere una suerte de ubicuidad dialógica (término también tomado de Couchot), que ya no tiene nada en común con la impresión de ubicuidad de los medios audiovisuales más tradicionales, como por ejemplo el cine o hasta la televisión, que también pueden operar en tiempo real y presente. «Hasta podemos ver en esto una nueva percepción “sináptica” o “rizomática”, nacida de la combinación hombre/ordenador/hombre, que nos abriría un espacio virtual reticular y conectivo, dotado de características topológicas específicas y que

constituiría una vía situada a mitad de camino entre lo individual y lo colectivo, entre el sujeto y su sociedad» (Couchot, 1998: 230). En ese sentido, Couchot parece seguir un rumbo bastante diferente del de Ascott: oponiéndose a la hipótesis ascottiana del surgimiento de una conciencia planetaria, Couchot considera que el trueque de informaciones o de percepciones entre sujetos interconectados, aun cuando favorece una apertura y una movilidad para esos sujetos, no genera *ipso facto* una conciencia suficientemente unificadora como para caracterizar una subjetividad global, una subjetividad que sea capaz de soldar los elementos dispersos que constituyen, en cada ser conocimientos, sensaciones, memoria, afectividad, intencionalidad, imaginario, etc. (Couchot, 1998: 229-231).

En la dirección contraria a la «conciencia planetaria» de Ascott, de esa especie de hipersujeto universal, resultado de la conexión de todos los cibernautas, se ubica también otro pensador del ciberespacio, Siegfried Zielinski (1997: 92-95), quien prefiere buscar en la red global o particular lo divergente, lo no consensual, lo heterogéneo en toda su complejidad. La disolución del sujeto en los sistemas de distribución multiusuarios y los trueques que éste realiza con los otros sujetos virtuales presentes en el ciberespacio parecen abrir –para Zielinski– posibilidades nuevas de experiencias intersubjetivas, que solamente son experimentadas por la humanidad en las culturas anteriores a la escritura, casi siempre por medio de la divulgación de los mitos orales. Entre esas posibilidades se puede citar la creación de obras en colaboración verdaderamente colectivas, la práctica de formas de compromiso social directo, como los medios tácticos, además de la expresión de identidades culturales colectivas no necesariamente geográficas. Por una parte Ascott parece promover una especie de hipertrofia del ciberespacio, en detrimento de una atrofia del espacio llamado «real». «El arte antiguo –dice el autor (2003: 258)– estaba hecho para ser visto desde el exterior. El arte nuevo está hecho para ser construido desde el interior. O bien el individuo está en el interior de la red o no está en ninguna parte. Y si el usuario está en el interior de la red, está en todas partes.» Por otra parte, Zielinski prefiere creer que la nueva subjetividad se manifiesta en esa zona de la frontera que permite migrar desde el interior del ciberespacio hacia el exterior y viceversa, lo que hoy llamamos «realidad mixta» (*mixed reality*).

Zielinski señala una obra que es particularmente visceral cuando se habla de la dirección que está tomando esta hibridación de lo real

con lo virtual: la del grupo austroalemán Knowbotic Research, del que ya hablamos. En gran parte de las instalaciones y eventos organizados por ese grupo, las informaciones, constantemente actualizadas recogidas en bancos de datos que están disponibles en la red y producidas por diferentes institutos de investigación, son interpretadas por algoritmos e interfaces específicamente construidos para ese fin y nominados *knowbots* (forma abreviada de *knowledge robots*, algo así como «robots cognitivos»), con el propósito de decidir cuál es la mejor estrategia para interconectarlos y darles una forma de exteriorización para que el hombre pueda ser sensible a ella, como sucede con la visualización, la sonorización, la sensación de tacto o la alteración de la temperatura del ambiente. Los datos recopilados en el mundo real y que transmiten estados y experiencias materiales de ese mundo son puestos a disposición del usuario en el ciberespacio, procesados por los *knowbots*, modificados por los navegantes virtuales y finalmente devueltos al mundo real, en forma de instalaciones o eventos concretos que los visitantes experimentan sensorialmente.

Otra obra particularmente importante de esa hibridación de lo real con lo virtual es la de Blast Theory, un grupo inglés que tal vez en el momento en que escribo este libro sea el que más consecuencias ha logrado extraer de la mezcla de lo virtual con lo real. Haciendo combinar la red global *on line* con sistemas de telefonía móvil y con dispositivos de localización por satélite GPS, el grupo consigue proponer obras en colaboración, en las que los sujetos «interfaceados» deben ejecutar también acciones físicas en el paisaje de las ciudades. Una obra de Blast como *I Like Frank in Adelaide* (2004), identificada por el grupo como un *reality game*, se produce simultáneamente en la dirección www.ilikefrank.com y en las calles de una ciudad ficticia llamada Adelaide (que puede ser cualquier ciudad del mundo), es decir, en un espacio híbrido, al mismo tiempo virtual y real. Los jugadores que están en la ciudad «real», dotados de móviles y de dispositivos GPS, interactúan con otros jugadores presentes en el espacio virtual de Internet para poder localizar al astuto Frank, que casi siempre escapa por las callejuelas de la laberíntica ciudad. En otro trabajo más antiguo –*Can You See Me Now* (2001)– es posible participar en un videojuego de persecución en el que algunos miembros del Blast –llamados *runners* (corredores)– deben capturar a los miembros de los participantes que están

jugando *on line*. Los jugadores que asisten a esas acciones a través de Internet ayudan a los *runners*, que a su vez están en las calles, a localizar las presas y éstas deben hacer lo posible para esconderse y volverse electrónicamente «invisibles» para quienes están en la red. Trabajos como éstos muestran que el ciberespacio no es algo que se superpone al espacio real o lo sustituye, sino que se suma a él, elevando el nivel de complejidad de este último.

Es preciso aclarar que, a efectos operativos, estamos utilizando los términos *real* y *realidad* en un sentido ingenuo, tal como se emplean en la jerga especializada en Internet. De hecho, lo virtual se opone a lo fáctico, pero no a lo real, puesto que si lo virtual existe, también es real. En ese sentido la realidad virtual es una expresión contradictoria, pues presupone la existencia de una realidad real, lo que sería una aberración verbal. Sin embargo, para facilitar las cosas podemos considerar que la realidad mixta es una expresión adecuada para explicar la necesaria interpenetración del espacio físico con el ciberespacio, como una forma de superar tanto a la moribunda paranoia como a una neoplatónica *telenoia*, afirmadora de un ciberespacio autónomo, unificador y totalitario.

Otra característica del ciberespacio, señalada por Couchot como indicativa de los actuales cambios en el estado de la subjetividad, es la dificultad de trazar una frontera nítida entre el sujeto «interfaceado», objeto de su mirada, y la imagen misma. Así, objeto, sujeto e imagen se desacomodan y pierden sus lugares en la jerarquía. Se ven continuamente cruzados por los lenguajes de programación y por las interfaces que vinculan lo real y lo virtual, confundiendo las fronteras y obligando a los dos mundos a hibridarse. El sujeto deja de ocupar la posición desviada y epistémica que tenía tradicionalmente: ahora vacila entre los estados de «sujetador» y de «sujeta-do», es decir entre las condiciones de «mirada» e «imagen». De hecho hoy el ordenador es una pantalla que literalmente nos mira, y eso no es solamente una manera de hablar. Los ordenadores poseen cámaras que, una vez conectadas a la red, pueden captar y distribuir nuestras imágenes. Las *webcams* nos transforman en imágenes para los otros millones de navegantes que pueblan el ciberespacio, los *voyeurs* virtuales. Cada vez hay más gente en el mundo que expone su privacidad en el ciberespacio, no sólo a través de las *webcams*, sino también de los *blogs*, los *chats* y las *homepages*. Además, los robots espías, distribuidos furtivamente en toda la red e instalados

en algún lugar oculto en nuestros ordenadores, revuelven constantemente nuestros archivos y vigilan todo lo que hacemos. En el ciberespacio nos vemos pero también somos vistos; somos agentes pero también somos pacientes de las fuerzas que se despliegan en ese espacio virtual:

El sujeto ya no se ubica lejos de la imagen, en el enfrentamiento dramático de la representación, sino que se sumerge; se desenfoca, se translocaliza, se expande o se condensa, se proyecta en órbitas y más órbitas, navega en un laberinto de bifurcaciones, de cruces, de contactos, a través de la pared osmótica de las interfaces y de las redes sin fronteras de las inter-redes. El sujeto interfaceado es más un trayecto que un sujeto (Couchot, 1998: 229).

Otro aspecto de las nuevas figuras de la subjetividad es el agigantamiento del campo del sujeto-SE, con la extensión de algunos procesos subjetivos al campo del automatismo computacional. Eso se produce principalmente a partir de recientes progresos en la esfera de la inteligencia artificial, que empieza a ocupar espacios considerados, durante mucho tiempo, más propios de la subjetividad (Couchot, 1998: 228). Los personajes robóticos que responden automáticamente a las acciones de los visitantes del ciberespacio obtienen cada vez más autonomía y se muestran cada vez más imprevisibles, como si estuviesen dotados de voluntad propia, capacidad de memoria, astucia para zafarse de situaciones difíciles e incluso sentimientos considerados hasta hace poco como humanos o por lo menos animales, como deseo, odio, celos, angustia, etc. Esos robots «inteligentes» y «emotivos» no sólo tienen un aspecto realista cuando se ven en la pantalla, sino que además parecen ser criaturas vivas y se comportan como tales, pudiendo adoptar comportamientos de respuesta en relación con los usuarios de la red o de los videojuegos. Mientras que una parte de las investigaciones que se están realizando en inteligencia artificial todavía trata de dar respuesta a la cuestión filosófica de la posibilidad de generación artificial de una inteligencia comparable a la humana, hay otras investigaciones que han tomado un rumbo más práctico, proponiendo la creación de «agentes verosímiles» (Loyall, 1997) capaces de desempeñar funciones dramáticas semejantes a las que encontramos en las narrativas clásicas, pero de manera imprevisible y autónoma, como si estuviesen dota-

dos de libre albedrío, artificiales pero determinantes en el destino de los mundos virtuales: en una palabra, la expresión más acabada del sujeto-SE couchotiano.

Sin duda, las redes telemáticas hicieron que el potencial de creación, distribución e interactividad del ordenador se elevasen a la enésima potencia. Pero tal vez el aspecto más paradójico que introdujeron fue la posibilidad de navegar y de producir *links* no sólo en el interior de un sitio en la web, o sea entre los elementos constitutivos de un mismo trabajo, sino en el salto de un sitio a otro, lo que quiere decir de un espacio a otro, de una narrativa a otra, de una situación, evento o interpretación a otras situaciones, eventos e interpretaciones diferentes, concebidos en otras situaciones culturales, en otros países y posiblemente incluso en otras lenguas. La posibilidad de orquestar narrativas, situaciones y conceptos completamente diferentes y de darles alguna coherencia es, tal vez, uno de los mayores desafíos que se plantean hoy a los creadores que operan en el ciberespacio y que quieren extraer de él todas sus consecuencias, ya que básicamente se trata de imaginar situaciones dramáticas y/o poéticas que puedan ser combinadas al azar con otras producidas en otros contextos. Aunque es muy difícil imaginar si esto puede resultar productivo en dichas situaciones casi entrópicas, hay experiencias exitosas que avanzan en esa dirección.

Un buen ejemplo podría ser la hipernovela *Die Quotenmaschine*, escrita o concebida por Norman Ohler (1996) y que de hecho es la primera novela basada en la red y cuyo tema es, precisamente, el impacto causado por los dispositivos informáticos y telemáticos sobre la vida subjetiva de las generaciones sometidas cada vez más a esas influencias. Aunque ese libro también tenga una edición impresa en papel, originalmente fue generado en la red. Para construir ese libro Ohler imaginó a un personaje de nuestro tiempo, Maxx Rutenberg, un individuo solitario y sin perspectivas en la vida, que pasa la mayor parte de su tiempo frente a la pantalla del monitor de su ordenador, navegando por la red. Y precisamente en ella ese personaje, enclaustrado en sus propios límites, consigue poco a poco, según las palabras del autor «descubrir nuevas posibilidades de vivir de otra manera, de vivir nuevamente». El personaje construye su *homepage* (ficticia, desde luego, porque también el personaje es ficticio) y cuenta en ella su historia, que se abre al diálogo con otros cibernautas. Suponiendo que se trata de una persona real, los usuarios

de la red que por casualidad acceden a esa página o reciben algún mensaje de Maxx a través del correo electrónico –probablemente otros semejantes a Maxx– inician un diálogo con él, en el que las respectivas experiencias vitales se van confesando, comparando e intercambiando. El diálogo hace que Maxx produzca sucesivas revisiones de su propia vida y sucesivas modificaciones de su página web, que van reflejando el contacto con los otros y absorbiendo al mismo tiempo situaciones observadas en las otras *homepages* por las que el personaje navega. Lo que de ahí en adelante sucederá depende menos de la voluntad del autor, o hasta de la voluntad de un narrador interno de esa narrativa, que de la interacción que se empieza a producir a medida que otros sujetos, éstos reales, comienzan a interferir en la vida de Maxx, a dejar mensajes en su correo electrónico o a enviarle archivos donde se confrontan las respectivas experiencias. A partir de un punto determinado es imposible saber qué salió de la imaginación del autor (Ohler) y qué nació del proceso desencadenado cuando algunos navegantes reales de Internet comenzaron a interactuar con el personaje imaginario. El libro (la versión impresa) es una mezcla un tanto aleatoria de esos documentos digitales, de esas *homepages*, de esos mensajes electrónicos y de esas listas de archivos que configuran de una manera caótica el proceso de transformación del personaje protagonista. Según las palabras de Ohler (1996: 51):

Él [el personaje] renuncia a toda clase de control para poder crear mejor una historia común; decide dejar que sus documentos circulen como textos corrientes en Internet. Las personas que tropiecen con esa historia podrán alterarla o fragmentarla o incluso ni siquiera prestarle atención: tal vez. Dentro de poco tiempo, millones de usuarios de Internet encontrarían casualmente los capítulos y a partir de esos capítulos podrían nacer diferentes versiones de su historia. El texto maduraría e integraría diversas perspectivas, adaptándose a los lectores y, al mismo tiempo, liberándose de Maxx, su autor.

Tenemos aquí, entonces, un texto que, aunque circulando de forma «conservadora», tal como es el libro, se alimenta del contagio subversivo con el ambiente digital y del dialoguismo propio de las redes telemáticas. Su primera versión fue realmente difundida por Internet y es difícil saber en qué medida la versión impresa actual es

fruto de una voluntad del autor o de un proceso de metamorfosis sufrido durante el tiempo en que el texto vivió de forma digital. Al estudiar esta novela límite, el crítico Orlando Grossege (1997: 241-248) señala que, así como antiguamente los escritores iban a buscar sus historias en los cafés y en las calles, hoy también las encuentran en los *blogs*, en los *chats*, en las *homepages* y en los ambientes inmersivos y multiusuarios de Internet.

Bibliografía

- AKCHOTÉ, NOËL (1995): «Écoutons-voir ce cinéma qu'on n'entend pás», *Cahiers du Cinéma: Musiques au Cinéma*, hors série.
- ARNHEIM, RUDOLF (1980): *Arte e percepção visual*, São Paulo, Pioneira/Edusp. [Trad. cast.: *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*, Madrid, Alianza Editorial, 2002.]
- ASCOTT, ROY (2003): *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, Berkeley, University of California Press.
- (1997): «Cultivando o hipercórtex», *A Arte no Século XXI*, Diana Domingues (ed.), São Paulo, Ed. da UNESP.
- AUMONT, JACQUES *et al.* (1983): *L'esthétique du film*, París, Nathan. [Trad. cast.: *Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1995.]
- BAJTIN, MIJAIL (1990): *Art and Answerability*, Austin, University of Texas Press.
- (1970): *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance*, París, Gallimard. [Trad. cast.: *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*, Madrid, Alianza Editorial, 2005.]
- BAUDRY, JEAN-LOUIS (1970): «Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base», *Cinéthique*, n.º 7-8.
- (1975): «Le Dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité», *Communications*, n.º 23.
- BAZIN, ANDRÉ (1981): *Qu'est-ce que le cinéma?*, París, Éd. du Cerf. [Trad. cast.: *¿Qué es el cine?*, Madrid, Ediciones Rialp, 2006.]
- BECKETT, SAMUEL (2001): *Film*, Barcelona, Tusquets.

- BELLOUR, RAYMOND (1969): «Les oiseaux: analyse d'une sequence», *Cahiers du Cinéma*, n.º 216, octubre.
- BENVENISTE, ÉMILE (1966): *Problèmes de linguistique générale*, París, Gallimard.
- BETTETINI, GIANFRANCO (1996): *La conversación audiovisual*, Madrid, Cátedra.
- BONITZER, PASCAL (1982): *Le champ aveugle*, París, Gallimard.
- BORDWELL, DAVID (1985): *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press. [Trad. cast.: *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1996.]
- (1996): «Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory», *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, D. Bordwell y N. Carroll (eds.), Madison, University of Wisconsin Press.
- BORGES, JORGE LUIS (1986): *Discussão*, São Paulo, Difel.
- BRANIGAN, EDWARD (1984): *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlín, Mouton.
- BROWNE, NICK (1977): «Narrative Point of View: the Rhetoric of Au Harsard, Balthazar», *Film Quarterly*, vol. XXXI, n.º 1, otoño.
- (1975-1976): «The Spectator-in-the-text: the Rhetoric of Stagecoach», *Film Quarterly*, vol. XXIX, n.º 3, invierno.
- BURCH, NOËL (1991): *La lucarne de l'infini: naissance du langage cinématographique*, París, Nathan. [Trad. cast.: *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra, 1987.]
- CHION, MICHEL (1990): *L'audio-vision*, París, Nathan. [Trad. cast.: *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona, Paidós, 2007.]
- (1985): *Le son au cinéma*, París, Ed. de l'Étoile. [Trad. cast.: *La voz en el cine*, Madrid, Cátedra, 2004.]
- CHRISTIE, IAN (1994): *The Last Machine: Early Cinema and the Birth of the Modern World*, Londres, BBC Education.
- COUCHOT, EDMOND (1998): *La technologie dans l'art*, Nîmes, Jacqueline-Chambon.
- (1984): «Image puissance image», *Revue d'Esthétique*, n.º 7.
- (1988): *Images: de l'optique au numérique*, París, Hermes.
- (1990): «Boîtes noires», en *Technologies et imaginaires*, M. Klonaris y K. Thomadaki (eds.), París, Dis Voir.
- CRARY, JONATHAN (1992): *Techniques of the Observer*, Cambridge, The MIT Press. [Trad. cast.: *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*, Murcia, Murcia Cultural.]
- (1999): *Suspensions of Perception. Attentions, Spectacle and Modern Culture*, Cambridge, The MIT Press. [Trad. cast.: *Suspensiones de la percepción: atención, espectáculo y cultura moderna*, Madrid, Akal, 2008.]

- CUZZIOL, MARCOS FERNANDEZ (2006): *Games 3D: teoria e prática*, tesis doctoral, São Paulo, Universidade de São Paulo.
- DAMER, BRUCE (1998): *Avatars! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*, Berkeley, Peachpit.
- DAYAN, DANIEL (1974): «The Tutor Code of Classical Cinema», *Film Quarterly*, vol. XXVIII, n.º 1, otoño.
- DELEUZE, GILLES (1974): *Lógica do sentido*, São Paulo, Perspectiva. [Trad. cast.: *Lógica del sentido*, Barcelona, Paidós, 2005.]
- (1983): *Cinema. A imagem-movimento*, São Paulo, Brasiliense. [Trad. cast.: *La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1*, Barcelona, Paidós, 2003.]
- ECO, UMBERTO (1984): *Viagem na irrealidade cotidiana*, Río de Janeiro, Nova Fronteira.
- FIELDING, RAYMOND (1983): «Hale's Tours: Ultrarealism in the Pre-1910 Motion Picture», *Film Before Griffith*, John L. Fell (ed.), Berkeley, University of California Press.
- FOUCAULT, MICHEL (1968): *As palavras e as coisas*, Lisboa, Portugalía. [Trad. cast.: *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, Madrid, Siglo XXI, 1985.]
- FREUD, SIGMUND (1972): «Pulsions et destins des pulsions», en *Métapsychologie*, París, Gallimard.
- (1970): «Uma criança é espancada», *Edição Standard das Obras de Sigmund Freud*, vol. XVII, Río de Janeiro, Imago.
- GENETTE, GÉRARD (1972): *Figures III*, París, Seuil. [Trad. cast.: *Figuras III*, Barcelona, Lumen, 1989.]
- GOMES, RENATA (2003): *Imersão e participação. Mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos*, tesis doctoral, São Paulo, Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP.
- GRAU, OLIVER (2003): *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, The MIT Press.
- GROSSEGESE, ORLANDO (1997): «Narrar/vivir en la red», *Literatura y multimedia*, José Romera Castillo (ed.), Madrid, Visor.
- GUNNING, TOM (1990): «Primitive Cinema. A Frame-up? Or the Trick's on Us?», *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, Thomas Elsaesser (ed.), Londres, BFI.
- HANSEN, MARK (2004): *New Philosophy for New Media*, Cambridge, The MIT Press.
- HANSEN, MIRIAM (1993): «Early Cinema, Late Cinema: Permutations of the Public Sphere», *Screen*, vol. 34, n.º 3, otoño.
- HEATH, STEPHEN (1977-1978): «Notes on Suture», *Screen*, vol. 18, n.º 4, invierno.
- HEGEL, G. W. F (1977): *Lecciones sobre la Historia de la Filosofía*, vol. 2, México, Fondo de Cultura Económica.

- HOLQUIST, MICHAEL (1990): *Dialogism: Bakhtin and His World*, Londres, Routledge.
- IAZZETA, FERNANDO (1996): *Sons de silício: corpos e máquinas fazendo música*, tesis doctoral, São Paulo, PUC-SP.
- JOST, FRANÇOIS (1987): *L'oeil-caméra: entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon.
- (1983): «Narration(s): en deçà et au-delà», *Communications*, n.º 38.
- KAEL, PAULINE (1980): «Raising Kane», en *The Citizen Kane Book*, Nueva York, Bantam.
- KAWIN, BRUCE (1978): *Mindscreen: Bergman, Godard and First-Person Film*, Princeton, Princeton University Press.
- KERCKHOVE, DERRICK DE (1993): *Brainframes. Mente, Tecnologia, Mercado*, Bolonia, Baskerville.
- KUHN, ANNETTE (1982): *Women's Pictures: Feminism and Cinema*, Londres, RKP. [Trad. cast.: *El cine de mujeres*, Madrid, Cátedra, 1991.]
- LACAN, JACQUES (1970): *Écrits* (2 vols.), París, Seuil.
- (1985): *O seminário. Livro 11: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise*, Río de Janeiro, Jorge Zahar. [Trad. cast.: *El seminario*, Barcelona, Paidós, 1981.]
- LAUREL, BRENDA (1991): *Computers as Theatre*, Reading, Addison-Wesley.
- LOYALL, A. BRYAN (1997): *Believable Agents: Building Interactive Personalities*, tesis doctoral, Pittsburgh, Carnegie Mellon University, School of Computer Science.
- MACCABE, COLIN (1980): *Godard: Images, Sounds, Politics*, Bloomington, Indiana University Press.
- MACHADO, ARLINDO (1988): *A arte do vídeo*, São Paulo, Brasiliense.
- (1997): *Pré-cinemas & pós-cinemas*, Campinas, Papirus.
- MANOVICH, LEV (2001): *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press. [Trad. cast.: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2005.]
- MÈREDIEU, FLORENCE DE (1983): «De l'obscénité photographique», *Traverses*, n.º 29, octubre.
- MERLEAU-PONTY, MAURICE (1948): *Sens et non sens*, París, Nagel. [Trad. cast.: *Sentido y sinsentido*, Barcelona, Península, 2000.]
- (1971): *O Visível e o invisível*, São Paulo, Perspectiva. [Trad. cast.: *Lo visible y lo invisible*, Barcelona, Seix Barral, 1970.]
- (1999): *Fenomenologia da percepção*, São Paulo, Martins Fontes [Trad. cast.: *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, Edicions 62, 1980.]
- METZ, CHRISTIAN (1977): *Le signifiant imaginaire*. París: Union Générale d'Éditions. [Trad. cast.: *El signifiante imaginario: psicoanálisis y cine*, Barcelona, Paidós, 2001.]
- MILLER, JACQUES-ALAIN (1977-1978): «Suture (Elements of the Logic of the Signifier)», *Screen*, vol. 18, n.º 4, invierno.
- MITCHELL, WILLIAM (1999): «Replacing Place», en *The Digital Dialectic*, Peter Lunenfeld (ed.), Cambridge, The MIT Press.
- MITRY, JEAN (1965): *Esthétique et psychologie du cinéma* (2 vols.), París, Éd. Universitaires. [Trad. cast.: *Estética y psicología del cine*, Madrid, Siglo XXI.]
- MORIN, EDGAR (1980): *O cinema ou o homem imaginário*, Lisboa, Moraes. [Trad. cast.: *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona, Paidós, 2001.]
- MULVEY, LAURA (1983): «Prazer visual e cinema narrativo», en *A Experiência do Cinema*, I. Xavier. (ed.), Río de Janeiro, Graal.
- MURRAY, JANET (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, The MIT Press. [Trad. cast.: *Hamlet en la holocubierto: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona, Paidós, 1999.]
- OHLER, NORMAN (1996): *Die Quotenmaschine*, Hamburgo, Hoffmann und Campe. [Trad. cast.: *La máquina de cuotas*, Madrid, Debate, 1996.]
- OUDART, JEAN-PIERRE (1971): «L'effet de réel», *Cahiers du Cinéma*, n.º 228, marzo-abril.
- (1969a): «La suture» (I), *Cahiers du Cinéma*, n.º 211, abril.
- (1969b): «La suture» (II), *Cahiers du Cinéma*, n.º 212, mayo.
- PANOFKY, ERWIN (1975): *La perspective comme forme symbolique*, París, Minuit. [Trad. cast.: *La perspectiva como forma simbólica*, Barcelona, Tusquets, 1986.]
- PLATÓN (1973): *A República*, vol. 2, São Paulo, Difusão Européia. [Trad. cast.: *La República*, en *Obras completas*, Aguilar, 1972.]
- POOLE, STEVEN (2000): *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, Nueva York, Arcade.
- PUDOVKIN, VSOVOLOD (1961): *Argumento e realização*, Lisboa, Arcádia.
- QUÉAU, PHILIPPE (1986): *Éloge de la simulation*, Seyssel, Champ Vallon.
- RODOWICK, D. N. (1994): *The Crisis of Political Modernism*, Berkeley, University of California Press.
- ROSANNE STONE, ALLUCQUÈRE (1996): *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge, The MIT Press.
- ROTHMAN, WILLIAM (1975): «Against the System of the Suture», *Film Quarterly*, vol. XXIX, n.º 1, otoño.
- SALT, BARRY (1977): «Film Style and Technology in the Forties», *Film Quarterly*, vol. XXXI, n.º 1, otoño.
- SANTAELLA, LÚCIA (1985): «Edgar Allan Poe (o que em mim sonhou está pensando)», en *Contos de Edgar Allan Poe*, São Paulo, Cultrix.
- SATO, TADAO (1987): *Currents in Japanese Cinema*, Tokio, Kodansha.

- SIMON, JEAN-PAUL (1983): «Enonciation et narration», *Communications*, n.º 38.
- SIMONDON, GEORGES (1969): *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Montaigne.
- STEPHENSON, NEAL (1992): *Snow Crash*, Nueva York, Bantam. [Trad. cast.: *Snow crash*, Madrid, Gigamesh, 2003.]
- TODOROV, TZVETAN (1971): «As Categorias da Narrativa Literária», en *Análise Estrutural da Narrativa*, Petrópolis, Vozes.
- TURKLE, SHERRY (1995): *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Nueva York, Touchstone. [Trad. cast.: *La vida en pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós, 1997.]
- VOLOCHINOV, V. N. (1930): *Markcizm i Filossófiia Iaziká*, Leningrado (Reimp. The Hague, Mouton, 1972).
- XAVIER, ISMAIL, org. (1983a): *A Experiência do Cinema*, Río de Janeiro, Graal.
- (1983b): *Sertão Mar: Glauber Rocha e a Estética da Fome*, São Paulo, Brasiliense.
- WEIBEL, PETER & JEFFREY SHAW (2003): *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, Karlsruhe/Cambridge, ZKM/The MIT Press.
- WELCH, WALTER E LEAH B. S. BURT (1994): *From Tinfoil to Stereo: The Acoustic Years of the Recording Industry 1877-1929*, Gainesville, University Press of Florida.
- ZIELINSKI, SIEGFRIED (1997): «Sete Tópicos sobre a Net». *Inter@ctividades*, Lisboa, Univ. Nacional de Lisboa.

Películas y obras digitales citadas

Título original	España	Argentina
<i>Acidente em Varginha</i> , Marcos Cuzziol, 1998	Videojuego	Videojuego
<i>Bronenosez Potemkin</i> , Sergei Eisenstein, 1925	El acorazado Potemkin	El acorazado Potemkin
<i>Akasen Chitai</i> , Kenji Mizoguchi, 1956	La calle de la vergüenza	Calle de la vergüenza
<i>À bout de souffle</i> , Jean-Luc Godard, 1959	Al final de la escapada	Sin aliento
<i>L'année dernière à Marienbad</i> , Alain Resnais, 1961	El año pasado en Marienbad	El año pasado en Marienbad
<i>Russkii Kovcheg</i> , Aleksandr Sokurov, 2002	El arca rusa	El arca rusa
<i>Au Hasard, Balthazar</i> , Robert Bresson, 1965	Al azar de Baltazar	Al azar Baltasar
<i>Black and White</i> , Peter Molyneux, 2001	Videojuego; la película es de James Toback, 2000	Videojuego
<i>Blow-up</i> , Michelangelo Antonioni, 1966	Blow-Up. Deseo de una mañana de verano	Blow up
<i>Blue Planet</i> , Ben Burt, 1990	Planeta azul	—
<i>Cabra marcado para morrer</i> , Eduardo Coutinho, 1984	No estrenada comercialmente	Hombre marcado para morir. No se estrenó comercialmente
<i>Les carabiniers</i> , Jean-Luc Godard, 1963	Los carabineros	Los carabineros
<i>Chikamatsu Monogatari</i> , Kenji Mizoguchi, 1954	Los amantes crucificados	Amantes crucificados
<i>Citizen Kane</i> , Orson Wells, 1941	Ciudadano Kane	El ciudadano
<i>Civilization</i> , Sid Meier, 1990	Videojuego	Videojuego
<i>Lady in the Lake</i> , Robert Montgomery, 1946	La dama del lago	La dama del lago
<i>Degraus</i> , Zbigniew Rybczynski, 1987	—	—
<i>Desertesejo</i> , Gilberto Prado, 2000	Proyecto interactivo http://www.itaucultural.org.br/desertesejo/	http://www.itaucultural.org.br/desertesejo/
<i>Deux ou trois choses que se sais d'elle</i> , Jean-Luc Godard, 1966	Dos o tres cosas que sé sobre ella	Dos o tres cosas que yo sé de ella
<i>Devil's Mine Ride</i> , Jos Claesen, 1991	No se ha estrenado en España (cine en 3D)	

Título original	España	Argentina
<i>Stagecoach</i> , John Ford, 1939	La diligencia	La diligencia
<i>Deuse o diablo na terra do sol</i> , Glauber Rocha, 1964	Dios y el diablo en la tierra del sol	Dios y el diablo en la tierra del sol
<i>La dolce vita</i> , Federico Fellini, 1960	La dulce vita	La dulce vita
<i>2001: a Space Odissey</i> , Stanley Kubrick, 1968	2001: una odisea del espacio	2001: odisea del espacio
<i>Doom</i> , John Romero, 1993	Videojuego (mismo nombre)	Videojuego
<i>Dr. Mabuse, der Spieler</i> , Fritz Lang, 1921	Dr. Mabuse	El doctor Mabuse
<i>Eros, o deus do amor</i> , Walter Hugo Khouri, 1981	No se ha estrenado comercialmente	No se ha estrenado comercialmente
<i>Une femme mariée</i> , Jen-Luc Godard, 1964	Una mujer casada	Una mujer casada
<i>Film</i> , Alain Schneider, 1963	No se ha estrenado comercialmente	No se ha estrenado comercialmente
<i>F for Fake</i> , Orson Wells, 1973	Fraude	Fraude
<i>Un grand amour de Beethoven</i> , Abel Gance, 1936	Un gran amor de Beethoven	—
<i>Habitat</i> , Chip Morningstar, 1985	Mundo virtual/juego de rol (mismo título)	Habitat, juego de rol
<i>Hiroshima, mon amour</i> , Alain Resnais, 1959	Hiroshima, mi amor	Hiroshima, mon amour
<i>I like Frank in Adelaide</i> , Blast Theory, 2004	—	—
<i>L'immortelle</i> , Alain Robbe-Grillet, 1963	El inmortal	—
<i>India Song</i> , Marguerite Duras, 1974	India song	India song
<i>Jules et Jim</i> , François Truffaut, 1961	Jules y Jim	Jules y Jim
<i>King Kong</i> , Merian C. Cooper y Ernst B. Schoedsack, 1933	King Kong	King Kong
<i>Kiri no Hata</i> , Yoji Yamada, 1965	—	—
<i>Laura</i> , Otto Preminger, 1944	Laura	Laura
<i>Lumière d'été</i> , Jean Grémillon, 1943	Luz de verano	Lumière d'été
<i>The General</i> , Buster Keaton y Clyde Bruckman, 1926	El maquinista de la General	El maquinista de la General
<i>Marnie</i> , Alfred Hitchcock, 1964	Marnie la ladrona	Marnie

Título original	España	Argentina
<i>Confidential Report</i> , Orson Wells, 1955	Mister Arkadin	Raíces en el fango
<i>Sherlock Jr.</i> , Buster Keaton, 1924	El moderno Sherlock Holmes	Sherlock Jr.
<i>Myst</i> , Randy y Robyn Miller, 1994	Videojuego	Videojuego
<i>Oktiabr</i> , Sergei Eisenstein, 1928	Octubre	Octubre
<i>Opera</i> , Rejane Cantoni y Daniela Kutschat, 2003	Instalación sonora/interactiva inmersiva	http://beallcenter.uci.edu/exhibitions/opera.php
<i>Opera: Sonic Dimension</i> , Rejane Cantoni y Daniela Kutschat, 2005	http://beallcenter.uci.edu/exhibitions/opera.php	http://beallcenter.uci.edu/exhibitions/opera.php
<i>The birds</i> , Alfred Hitchcock, 1963	Los pájaros	Los pájaros
<i>Parade</i> , Jacques Tati, 1973	Zafarrancho en el circo	Parade
<i>Paris, Texas</i> , Wim Wenders, 1984	París, Texas	París, Texas
<i>Peeping Tom</i> , Michael Powell, 1960	Peeping Tom. El fotógrafo del pánico	Tres rostros para el miedo
<i>Un chien andalou</i> , Luis Buñuel, 1928	Un perro andaluz	Un perro andaluz
<i>Persona</i> , Ingmar Bergman, 1966	Persona	Persona
<i>La pointe courte</i> , Agnès Varda, 1959	No se ha comercializado	—
<i>Polyester</i> , John Waters, 1981	Polyester	Polyester
<i>Le procès de Jeanne d'Arc</i> , Robert Bresson, 1961	El proceso de Juana de Arco	El proceso de Juana de Arco
<i>The Nutty Professor</i> , Jerry Lewis, 1963	El profesor chiflado	El profesor chiflado
<i>The Blair Witch Project</i> , Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999	El proyecto de la bruja de Blair	El proyecto Blair Witch
<i>Psycho</i> , Alfred Hitchcock, 1960	Psicosis	Psicosis
<i>Psychic Detective</i> , John Sanborn, 1996	Videojuego en 3D (mismo título)	—
<i>Rashomon</i> , Akira Kurosawa, 1950	Rashomon	Rashomon
<i>Spellbound</i> , Alfred Hitchcock, 1945	Recuerda	Cuéntame tu vida
<i>Back to the Future</i> , Robert Zemeckis, 1985	Regreso al futuro	Volver al futuro

Título original	España	Argentina
<i>The Purple Rose of Cairo</i> , Woody Allen, 1985	La rosa púrpura del Cairo	La rosa púrpura del Cairo
<i>The Shining</i> , Stanley Kubrick, 1980	El resplandor	El resplandor
<i>Second life</i> , Philip Rosedale, 2002	Mundo virtual (mismo título)	Second life
<i>SimAnt</i> , Will Wright, 1991	Videjuego (Sim)	Sim
<i>SimCity</i> , Will Wright, 1989	Videjuego (Sim City)	Sim City
<i>The Sim</i> , Will Wright, 2000	Videjuego (The Sim)	The Sim
<i>Rope</i> , Alfred Hitchcock, 1948	La sogá	La sogá
<i>Suspicion</i> , Alfred Hitchcock, 1941	Sospecha	Sospecha
<i>Star Trek: The Next Generation</i> , Gene Roddenberry, prod., 1990/1995	Star Trek: la nueva generación	—
<i>Steps (Degraus)</i> , Zbigniew Rybczynski, 1987	Steps	Steps
<i>The big sleep</i> , Howard Hawks, 1946	El eterno sueño	El sueño eterno
<i>Super Mario Bros</i> , Shigeru Miyamoto, 1985	Videjuego (mismo nombre)	Videjuego
<i>Tchelovek s Kinoapparatom</i> , Dziga Vertov, 1929	El hombre de la cámara	El hombre de la cámara
<i>Tengoku to Jigoku</i> , Akira Kurosawa, 1963	El infierno del odio	El cielo y el infierno
<i>Teorema</i> , Pier Paolo Pasolini, 1968	Teorema	Teorema
<i>Earthquake</i> , Mark Robson, 1974	Terremoto	Terremoto
<i>Zemliá</i> , Aleksandr Dovjenko, 1930	La tierra	La tierra
<i>M-Eine Stadt einen mörder</i> , Fritz Lang, 1931	El vampiro de Düsseldorf	M, el vampiro
<i>Rear Window</i> , Alfred Hitchcock, 1954	La ventana indiscreta	La ventana indiscreta
<i>Vertigo</i> , Alfred Hitchcock, 1958	Vértigo-De entre los muertos	Vértigo
<i>Wings of Courage</i> , Jean-Jacques Annaud, 1994	Las alas del coraje	—