

¿Qué queda del cine?

Jacques Aumont, «Que reste-t-il du cinéma?», *Rivista di estetica* [Online], 46 | 2011, online dal 30 novembre 2015

En 1971, el cineasta francés Jean Eustache realizó una película sintomáticamente titulada *Number Zero*. Es la grabación en bruto de una conversación entre su abuela, Odette, y él, o mejor dicho, de un largo monólogo de la abuela frente al nieto. Diez carretes de película, filmados con dos cámaras y editados alternativamente, para no interrumpir el flujo del discurso. Los ciento diez minutos de la película son la huella exacta de ciento diez minutos de tiempo invertido, incluidos los accidentes, por ejemplo, el timbre de un teléfono, o los aplausos que marcan los cambios de bobina. Esta película, producida por el Servicio de Investigación de la televisión francesa, permaneció ignorada durante mucho tiempo, hasta su redescubrimiento en 2003, más de veinte años después de la muerte del cineasta. El título que le da Eustache sugiere, entre otras cosas, que apuntaba al apogeo de una determinada concepción del cine, de su poder de "embellecer el tiempo", según la fórmula de André Bazin, sin cambiar nada ("cero"). Tiempo -pero un tiempo concreto, no la experiencia pura de la duración, suave, homogénea, irreal pero sin contenido vivido, del célebre *Imperio* de Warhol (1963), y no un tiempo enteramente fabricado según recetas dramáticas, como los planos secuencia de Welles o Wyler hacia 1950.

Casi al mismo tiempo, a principios de la década de 1970, Jean-Luc Godard inició una larga serie de trabajos en video, en todas sus formas y con todas las generaciones sucesivas de equipos. Exactamente treinta años después, en 2001, produce *Éloge de l'amour*, una obra híbrida, mezclando escenas en blanco y negro, rodadas en 35 mm, y otras con colores extremadamente saturados, rodadas en vídeo y transferidas a película para su proyección. *Elogio del amor* es básicamente un elogio, quizás paradójico, del cine, porque sólo la proyección teatral, en una gran pantalla y a partir de una copia en película, puede permitir constatar el abismo visual entre el 35 mm en blanco y negro y el vídeo, con sus archi-falsos colores. Pero es también, y con diferencia, lo que Godard ha hecho más cercano a una determinada idea pictórica del cine.

Han pasado otros diez años desde esta película, o casi, y ahora reina el video -en la forma de lo que se llama digital (*digital*). En el congreso de la Federación Internacional de Archivos Cinematográficos (FIAF), en São Paulo, en 2006, se organizó una proyección, donde se comparó la técnica fílmica con la técnica digital: a partir de esa fecha, quedó claro para todos - no sin pocos temblores de horror o melancolía entre los más antiguos, que la proyección digital de alta resolución era de una

calidad en gran medida igual a la de la película. Este público, formado por profesionales de la conservación de películas, a veces ni siquiera sabía distinguir entre los dos.

Podría seguir con este jueguito, porque desde hace treinta o cuarenta años -desde que aparecieron las primeras máquinas de cintas de vídeo, todavía muy rudimentarias-, el cine no ha dejado de trazar sus fronteras, de reforzarlas, de defenderlas, a veces de forma manera extrañamente retrospectiva, como por ejemplo en la ceremonia cuasi-funeral del *último espectáculo de imágenes de nitrato*. Básicamente, hoy en día, cualquiera que quisiera estar seguro de lo que se proyecta sobre él solo tendría una solución: tendría que observar en la pantalla cualquier rastro de suciedad acumulada en la película, un polvo, una mancha, que la proyección digital ha hecho imposible. El cinéfilo llega a amar hasta sus defectos, como un buen fetichista. En cuanto a la producción cinematográfica, permanece temporalmente dividida entre las grabaciones en película, cada vez más escasas, y los grandes batallones de grabación digital.

Preguntarse "qué queda" del cine es pues preguntarse qué ha desaparecido. Sin embargo, "el cine", está claro, no ha desaparecido. Sigue siendo una práctica social generalizada; curiosamente seguimos "yendo al cine", es decir a ver obras de imágenes en movimiento, la mayoría de las veces narrativas, en salas especializadas, muchas veces bastante caras. La industria del cine todavía existe, produce tantas películas como hace cincuenta años. Además, con la difusión de copias de películas en DVD, encontró nuevas salidas; por cierto, la cultura cinematográfica se ha convertido en una parte esencial de la cultura *tout court*.

¿Qué, de todos modos, ha cambiado y hace que uno se pregunte "qué queda" del cine? Para ir al grano, dos cosas:

1º, en primer lugar, el hecho de que el "cine" ya no tiene la exclusividad de las imágenes en movimiento. La televisión ya había competido con ella en este campo, pero con la televisión era fácil encontrar un *modus vivendi*, porque no podía competir con lo que era la fuerza del cine, la ficción. La televisión se ha apropiado de la ficción, pero con ello básicamente ha consagrado la victoria del modelo cinematográfico, porque las telenovelas y las series de televisión son el último avatar del cine clásico. Por lo demás, en los últimos diez años, la televisión se ha convertido en un medio del pasado en los países más ricos, y el principal sitio, cuantitativamente, para la difusión de imágenes en movimiento es ahora la web: un flujo, una fuente continua, indefinida, vista como ilimitada (aunque esta ilimitación sea ilusoria), y que no puede copiar el cine.

la cultura *intelectual*, ahora tenemos que contar con el museo de arte contemporáneo. Desde que los artistas visuales inventaron *el videoarte* en la década de 1970, la imagen en movimiento se ha convertido en una posibilidad entre otras, cada vez más utilizada, sobre todo (pero no únicamente) en las instalaciones.

2º, la difusión, luego la hegemonía, de la imagen digital, inició un gigantesco retorno del cine – al menos en su definición social de entretenimiento – al “modo Méliès”, el de los efectos especiales, o más en general, de intervención directa sobre la imagen, retoque, maestría, *dibujo*. Esto es evidente en las películas realizadas total o principalmente en imágenes generadas por computadora, como la mayoría de los productos para niños y adolescentes, pero también es el caso, ahora, de cualquier película: la grabación digital no se piensa como una huella intocable, sino como una codificación sobre la cual es lícito intervenir tanto como se quiera y como se quiera. Para los muy jóvenes, que tenían poca experiencia en la era del “cine”, es sobre todo una liberación: finalmente, el cineasta puede beneficiarse del derecho al arrepentimiento y al retoque, hasta ahora reservado al pintor. Pero el precio a pagar es, simbólica y estéticamente, bastante alto: se trata nada menos que de renunciar a una ontología, la de la huella, la del encuentro, la de la revelación de la realidad.

¿Qué queda del cine? La cuestión es, por tanto, doble:

1º, una cuestión de experiencia vivida: ¿qué queda de la experiencia de ver, más o menos sola, una gran imagen en movimiento en la oscuridad, imponiéndose a nuestra atención sin que podamos actuar sobre ella? ver una película en un pequeño reproductor de dvd, ¿sigue siendo ver cine? en la muestra de cine del museo de arte contemporáneo, ¿es realmente cine lo que vemos? ¿No se trata más bien de una especie de “instalación”?

2º, una cuestión de ontología: ¿qué queda de la relación de inmediatez –incluso fantástica– que unía la película a la realidad? ¿Podemos creer que ciertas formas que toman las imágenes en movimiento todavía pueden llamarse “fílmicas”? ¿Las “nuevas imágenes” y las nuevas técnicas de imagen dejan lugar a lo que ha hecho el precio, estético e ideal, del cine: el respeto a la realidad?

(Y a estas dos preguntas habría que añadir sus consecuencias en términos de creencia: frente a una “película”, ¿seguimos viendo la realidad, o sobre todo la imagen?)

La evolución de las técnicas es indiscutible; circulación de dispositivos de visualización de imágenes en movimiento, probado. Sin embargo, por ambos motivos, creo que a menudo hemos razonado sobre la base de un a priori hegeliano, que sostiene que un dispositivo (en un sentido amplio), en este caso el cine, solo puede pertenecer a una época, y necesariamente debe ser superada por otra época que ya no puede

identificarse con ella. Esto es lo que me impide adherirme al punto de vista de muchos de mis amigos y colegas, quienes desde hace diez años desarrollan la idea de que el cine de hoy ya no se encuentra solo (o incluso más principalmente) en los cines, sino en casi todas partes, y ante todo en el museo de arte contemporáneo [1](#).

Una variante muy interesante de esta nueva vulgata es la que trata de identificar la situación actual con la de hace poco más de un siglo, cuando el cine tuvo que liberarse poco a poco del cinematógrafo o del kinetoscopio e inventar, luego arreglar, tanto su propio dispositivo como su lenguaje. En un artículo reciente, Tom Gunning nos recuerda, por ejemplo, que alrededor de 1900, los productos (las "películas") estaban destinados principalmente a la demostración y promoción de aparatos, técnicas y dispositivos [2](#). Eso debería decirnos algo: ¿las producciones de imágenes en movimiento de hoy en día no tienen a menudo el propósito de convencernos de que es genial tener una pantalla pequeña permanentemente en la maleta, o incluso una pantalla muy pequeña en el bolsillo? Como en 1900, ¿no se pone constantemente el acento en la técnica y los dispositivos, en detrimento del contenido (véase la presentación promocional del *iPad*, finales de 2009)?

Algunos van más allá, y ven una suerte de "venganza" de Edison sobre Lumière, en esta proliferación de pequeñas imágenes nómades. "Irónicamente, aun cuando el sistema que Edison introdujo en 1894 se ve amenazado, su énfasis en la visualización por parte de individuos se ha vuelto más válido. Y con los dispositivos portátiles multiformato que se están volviendo comunes, las imágenes diminutas que parecían tan inadecuadas en 1895 se están volviendo aceptables en el siglo XXI" [3](#). Difícilmente creo en estos paralelos si se hacen tan precisos. En primer lugar, no veo cómo se ve amenazado el "sistema introducido por Edison en 1894": no fue él quien inventó el espectáculo cinematográfico, al que resistió con todas sus fuerzas; y sus "pequeñas imágenes" eran cualquier cosa menos nómades, pero a quién le importa. Lo que importa es que este tipo de paralelismo olvida demasiado las inmensas diferencias, empezando por esta: cuando aparecieron las primeras tecnologías de imágenes en movimiento, entre 1890 y 1900, nunca habíamos visto nada parecido, nunca habíamos visto imágenes que se movieran. Los inventos técnicos de los últimos veinte años no tienen absolutamente tal alcance, porque no nos han traído en absoluto una novedad tan esencial. Hemos sido capaces de "ontologizar" la imagen en movimiento, mientras que nunca podremos hacer nada parecido, se diga lo que se diga, con la imagen digital: el movimiento es una percepción, elemental, fundamental; el píxel no es uno, a pesar de lo que afirman algunos críticos con prisa por promocionar lo nuevo a toda costa. A fortiori, el *dígito*, en el que se basa toda la tecnología digital, no es perceptible, es el puro instrumento abstracto de un cálculo oculto y destinado a seguir siéndolo. (Por eso, señalo de pasada, *nunca tendremos* en la imagen digital efectos materiales iguales a los que permite el grano de la película de plata.)

Si el dispositivo del cine triunfó frente a todos sus competidores (en particular Edison y su espectador), obviamente fue porque era más fuerte que los demás, y no, como tendemos a decir en un enfoque hiperrelativista, porque tuvo suerte, o por oportunidad [4](#). El dicho de Raymond Bellour, "el cine es una secta exitosa" copia acertadamente un famoso dicho sobre el cristianismo: en cualquier caso, uno puede sorprenderse del éxito mundial históricamente alcanzado, pero este éxito no depende de la suerte, depende de ciertas virtudes específicas. La imagen en movimiento es la principal invención de la imagen del ^{siglo XX}; al menos, gran invención de masas (la pintura abstracta, o el collage, por ejemplo, es otra cosa). Nueva sensación, nuevo dominio.

Desde este punto de vista, el invento más significativo de finales del siglo XX ^{no} es, por tanto, la imagen digital (que, por sí sola, dejó intacto el dispositivo); tampoco lo es la pantalla móvil y en miniatura (que rompe el vínculo social en torno a la imagen proyectada para establecer otro, es cierto, pero que no toca la esencia de la invención "imagen en movimiento"). El invento más importante, al menos desde el punto de vista estético, es el botón de "pausa", que produce una imagen de nueva naturaleza. Cuando presiono la tecla "pausa", interrumpo el flujo de la imagen en movimiento, produzco una imagen detenida, pero no una imagen fija: es una imagen que reanudará su flujo, al menos potencialmente; además, esta imagen es híbrida, y no es casualidad que tanto fascinara a los teóricos del cine, en una época anterior al vídeo en la que la técnica fílmica no permitía producirla convenientemente (siempre existía el riesgo de romper o quemar la película). !). Es a partir de esta extracción antinatural de un fragmento inmóvil de la imagen en movimiento que pudimos concluir que esta imagen híbrida continuaba "encerrando" el movimiento [5](#). La imagen fija rompe el flujo, por lo que también rompe la relación con este flujo: la fascinación, la absorción del espectador. Representa una transgresión (lo que va contra la regla, sin abolirla). Es un gesto teórico de entrada, y sin embargo plenamente sensorial, al que no veo equivalente en las manipulaciones de diversa índole que permiten el vídeo y lo digital; por ejemplo, la incrustación con la que juega Godard en *Number Two* es llamativa, sensacional si se quiere, pero no dice nada más que superposición, un procedimiento estéticamente interesante, pero menos "antifílmico" que el fotograma congelado [6](#).

Última observación: si el cine -dispositivo, industria y demás- ha tenido tanto éxito, no debemos olvidar que también es la difusión de determinados contenidos la causa. Había, y hay, una industria de la ficción, e, inseparablemente aunque todavía minoritaria, una industria de las artes visuales. El cine no ha tenido la prerrogativa de la ficción; Desde la llegada masiva de la televisión en las décadas de 1950 y 1960, incluso se ha producido un cambio masivo en este ámbito, y hoy en día la mayoría de las imágenes de ficción se producen para televisión. Asimismo, el arte visual no está reservado al cine; tiene su lugar designado en el Museo. Incluso la ceremonia socializadora tiene otros lugares, algunos casi tan industrializados como el cine (el circo moderno

de los "grupos" de pop y rock). Pero frente a todas estas instituciones -televisión, museo, música popular- lo que sigue beneficiando al cine, y lo que lo hace perdurar, es la alianza original de ficción y condiciones de recepción propicias para la captura psíquica tanto en modo individual como colectivo -algo que no otro dispositivo ha logrado el mismo grado.

En un libro publicado en 2007, David Rodowick escribe: "*El cine ya no es un medio moderno; es completamente histórico*" [7](#). No quiero entrar en una discusión sobre la modernidad, un concepto vago, que tiene su propia historia y que, hoy como hace un siglo, vacila entre la designación del momento presente y la de una época del pasado. Se podría contradecir literalmente a Rodowick, y afirmar que, por el contrario, el cine está apegado al momento moderno, y precisamente por eso no es "contemporáneo". Pero no importa. Me interesa más la afirmación de que el cine es "completamente histórico".

Primero observo que este sentimiento no es nuevo. Por mi parte, conocía bien un episodio de la historia de la crítica y la filosofía del cine -digamos, finales de los 80- que giraba en torno a la idea de que el cine estaba muerto. Acababa de aparecer el libro doble de Deleuze, un libro muy cerrado que parecía haber dado la vuelta al cine, y no mostraba ningún desenlace nuevo. Los críticos se sintieron impotentes, tras el fin de las grandes teorías (semiótica, psicoanálisis). El episodio posmoderno, que había alimentado los debates sobre el arte de los museos, no había tenido un gran impacto en las películas ni en su crítica. Fue una época de nostalgia, y no por casualidad fue en esta época cuando se produjo un síntoma interesante, con el intento de encontrar a toda costa una filiación entre cine y pintura [9](#). Es también el momento en que -otro síntoma, más idiosincrásico pero capital- Godard inicia su gran empresa melancólica de las *Histoire(s) du cinema*. Esta idea de la "muerte del cine" es típica, creo, de la historia de un arte moderno; se parece mucho a episodios de la historia de la pintura, que está jalonada de momentos en que se la decreta muerta, para llorarla (el gran lamento regresivo del siglo XIX) o para regocijarse en ella (del lado de los artistas de vanguardia, véase *El último cuadro*, de Taraboukine [1923]).

Sería interesante preguntarse qué queda del cuadro tras su "desaparición". En las escuelas de bellas artes, y en el mercado del arte, la pintura se convirtió en una opción entre otras, y ciertamente se puede estimar que significó el fin de su prestigio secular. Sin embargo, sigue gozando de una "imagen" muy favorable, ligada a una calidad intrínseca insuperable: resulta de un gesto deliberado pero arbitrario, y de una intervención corporal directa, manual, sobre la materia. Hagas lo que hagas, los gráficos por computadora nunca serán pintura. En el fondo, mi opinión sobre el cine es del mismo orden: ya no es lo que era (¡obviamente!), ya no tiene el prestigio de ser el único arte de la imagen

en movimiento, pero igual sigue siendo la referencia positiva y última, por supuesto, por razones ajenas a la pintura.

En el contexto de este breve artículo me limitaré a tres de estas razones, tres cuestiones sobre las que podemos decir que sí, "algo queda" del cine.

1 La exaltación de la mirada

El dispositivo cinematográfico es derribado por otros dispositivos, pero de todos modos sigue siendo parte de "lo que queda". ¿Qué podemos aprender de él hoy? Tres datos, me parece:

1º, el cuarto oscuro: un lugar colectivo, socializado, dedicado al cine. Un lugar donde no se puede hacer nada más, aunque hemos aprendido que no es exactamente el equivalente de la caverna platónica que vimos complacientemente allí en la década de 1970.

2º, la proyección: la imagen no aparece sola en la pantalla, siempre va unida a una fuente de luz, generalmente situada detrás de nosotros. Parece provenir de un lugar específico, parece vivir su propia vida. Ella tiene un carácter de apariencia.

3º, finalmente, el soporte material de la imagen, que no puedo ni tocar ni ver (durante la sesión) pero que afirma su presencia. Este tercer punto es el más discutible, con la desaparición de la película a la que se ha adherido durante mucho tiempo (fetichismo del carrete) –pero a pesar de todo sigue existiendo en estado latente, y en forma de fantasía, ayudado por la topografía de la habitación (la pantalla siempre parece recoger un depósito de material).

Este dispositivo canónico, y las fantasías asociadas ("fantasías" no pretende desacreditarlas o presentarlas como sin importancia), tiene dos consecuencias (que quizás sean solo una): 1º, la creencia en la obra (la creencia en la película); 2º, quizás más esencialmente, la cuestión de la mirada.

1º, la película: una película es un trozo de tiempo puesto en forma (como la música, pero con otros medios). Lo que la proyección de cine nos ofrece, incluso nos impone, es la experiencia de este tiempo, sin escapatoria. Este es un punto crucial hoy, ya que todas las demás presentaciones cinematográficas nos dejan, por el contrario, libres para interrumpir o modular esta experiencia. El visionado privado ya se había vuelto más activo con la reproducción DE VHS, pero con EL DVD se ha vuelto propiamente analítico: ver una película en DVD es darse inmediatamente la posibilidad de tomarla como una suma indeterminada de un número indeterminado de fragmentos.

Por tanto, es interesante señalar todo lo que contribuye a mantener, incluso a reforzar, la creencia en la obra como entidad, como un todo, aunque sea de forma contradictoria. El pasaje al Museo, por ejemplo, tiene efectos muy ambiguos sobre nuestra aprehensión de la película. La película es visible allí en condiciones a menudo difíciles, pero las películas circulan allí, presentadas una al lado de la otra e incluso, a veces, transformadas. Un ejemplo que se ha convertido en un lugar común, pero igualmente muy elocuente, es el de la reelaboración de conocidas películas en las que Douglas Gordon se involucró una vez, en particular su *24 Hr Psycho*, que sería interesante confrontar literalmente, en la misma presentación, a su modelo. La *remake* de Gus van Sant pudo proyectarse al lado del original de Hitchcock, en una confrontación que puso de relieve las diferencias, pequeñas o menos pequeñas, pero siempre del orden del detalle. La obra de Gordon pertenece a otro régimen de visión, y nadie se parará veinticuatro horas frente a ella para verla; pero sí es un ejercicio de modulación del tiempo, una creación del tiempo propio (que uno puede experimentar, aunque sólo vea parte de él). O, por poner otro ejemplo –interesante porque fue rodado en vídeo, no en película–, el primer episodio de *Spiritual Voices* (1991) de Sokurov consiste en una variación continua, de tres cuartos de hora, de la luz sobre el mismo paisaje siberiano. Incluso en obras que se derivan del cine y no son directamente de él, tenemos esta prueba del tiempo.

2º, es que, en el fondo, la cuestión esencial no es una cuestión de la naturaleza de lo que se muestra; no es la cuestión de la película, no es la cuestión de la obra. Al ver una película en el museo, en el cine, en una pequeña pantalla portátil, la pregunta no es principalmente si la película será respetada como obra (de arte o de otro tipo). La pregunta es si esta presentación me permitirá preservar un resultado absolutamente esencial del dispositivo canónico: la producción de una mirada [10](#).

Este es el problema de las máquinas de todo tipo. La relación con una película vista en el móvil sólo puede distraer, no sólo por el diminuto tamaño de la imagen, sino sobre todo porque allí triunfa, indiferentemente, a los juegos, a la gestión de mi cuenta en el banco, a los mensajes de texto. MENSAJES etc Es la mirada la que está en cuestión. Para decirlo lapidariamente, el dispositivo cinematográfico, c'est *le dispositif dans lequel on regarde ce qu'on voit*, et en ce sens, il s'oppose à tous les autres dispositifs d'image mouvante, dont aucun ne programme la tenue d 'una mirada. (Este es uno de los posibles significados de la observación de Godard sobre el cine que hace que nuestros ojos miren hacia arriba y la televisión que los hace mirar hacia abajo). Básicamente, es el lado profundamente clásico del cine, el que lo compara con la música (Es decir, la música que escuchas, no la música que rocías en el comedor, no la música que te inyectas intraauricularmente). O la comparación con la lectura –que hasta ahora ha resistido bastante bien toda desestructuración, e impuesto su régimen a todos los cambios técnicos (hasta el *kindle* incluido). O quizás (es menos claro) con la pintura y el tipo de visión que induce.

El museo –en un sentido amplio, incluyendo todos los espacios institucionalmente dedicados a la presentación de imágenes– es un caso interesante, porque allí nunca se juegan las cosas *a priori*. El museo, curiosamente (sería sin embargo su misión social y estética), no privilegia la mirada. En cualquier caso, no en términos de imágenes en movimiento [11](#) (no comentaré sobre la pintura). Para tomar sólo un ejemplo reciente, la exposición *Dans la nuit, des images* (París, diciembre de 2008) yuxtapuso, en un vasto espacio estructurado, más de un centenar de proyecciones concomitantes –de obras de diversos orígenes, películas de autor o de graduación, documentales o ficción. Es claro que el tipo de mirada convocada por lo que fue, básicamente, una única y gigantesca instalación, no es la mirada (ni la escucha) que presupone el dispositivo canónico del cine.

Por el contrario, una instalación (por tanto, no cine) como la de Agnès Varda, *Les Veuves de Noirmoutier* (2005), demuestra que es muy posible producir una mirada cinematográfica en un dispositivo que pertenece al museo: espectadores en número reducido – catorce, tantas pantallas, cada una escuchando solo el sonido de una de las catorce pantallas, pero pudiendo ver las otras trece, sentadas, en la oscuridad. Ejercicio ejemplar de una cineasta que hace algo más que cine, pero que busca poner a sus espectadores en una relación con el tiempo y con la mirada que sigue siendo la del cine.

2 El contenido del cine es el tiempo

El cine principiante nunca dejó de distanciarse lo más ostensiblemente posible del teatro (que era su principal enemigo estético y artístico). Sin embargo, muy rápidamente, la película estaba destinada a ofrecer una pieza de ficción: una historia, una narración, un drama. Sin duda, como apunta Tom Gunning, una de las razones del rápido desarrollo del cine de ficción es que, a diferencia de los noticiarios, películas rodadas en el acto, su producción era programable ("podría ser moneda por adelantado" [12](#)). Habría que añadir que era controlable, y que producir una película de ficción es siempre una empresa para la que uno posee las claves (las claves estéticas y semánticas: uno puede significar lo que quiera, en las formas que haya elegido).

La mejor manera de convencerse de esto es comparar, con cualquier ficción rudimentaria (digamos, cualquiera de los cuatrocientos cincuenta cortometrajes de Griffith para la Biograph), una película temprana que no obedece a esta lógica narrativa. Por ejemplo, la famosa *El beso* (*The John C. Rice-May Irwin Kiss*, 1896), que nos parece sólo un experimento sobre el primer plano, y nos asombra por su fealdad y obscenidad. Ahora bien, fue sacada de una obra de teatro aparentemente conocida, *La viuda Jones*, de la que era el *final feliz*, significando nada menos que la promesa de matrimonio de los dos protagonistas; fue, pues, para sus primeros espectadores, un espectáculo de lo más moral, considerado como un *buen beso americano*

; sólo que eso no se puede adivinar viendo las imágenes: es necesario el conocimiento del hipotexto.

Por el contrario, cualquier película de ficción, especialmente la clásica (es decir, realizada en un régimen que busca facilitar la transmisión de sentido) es fácilmente comprensible y apropiada, porque se asemeja a nuestra aprehensión de la vida misma. Stanley Cavell tenía razón al señalar [13](#) que el cine de ficción tiene la gran ventaja de ser algo autocomprendido. No requiere instrucciones de uso, no requiere conocimientos convencionales externos y preliminares (al menos, para un sujeto humano que está algo acostumbrado a la conformación dramática). La cuestión es interesante en relación con los nuevos soportes y nuevas redes de la imagen en movimiento. ¿Existe realmente un tipo de producción que se pueda "idear con anticipación"? La mayor parte de este contenido no se produce *ad hoc*, es la reproducción de contenido desarrollado en otros lugares, en otros dispositivos y para otras audiencias. Sitios como YouTube son una especie de gran cajón de sastre donde cada uno puede poner un pedacito de algo, según la lógica propia, en general, de Internet.

Por lo tanto, el cine continúa distinguiéndose por el formateo serio de su contenido. Esto lo vemos muy bien en un caso extremo reciente, el del *documental web*: una película documental, pero que da, en un sitio dedicado, acceso a todo el material filmado, o en todo caso, a una gran proporción de este material. Se ofrece así al espectador casi lo que el cineasta suele ser el único que ve en la sala de montaje: los *rushes*¹ a lo sumo eliminamos ciertos planos que se superponen (y aun así, no siempre). En otras palabras, jugamos con la ambigüedad entre cine e Internet: sí damos algo así como una película, ya que hubo un rodaje, que está terminado y del que podemos ver el resultado, pero no realmente una película, ya que solo dar estos elementos en bruto, sin montaje real (la configuración del sitio es sólo un borrador). Para el espectador, esto equivale a ver una versión mucho más larga, pero, sobre todo, mucho más difusa, sin punto de vista. De hecho, el punto de vista, en una película, pasa principalmente por el montaje y por las elecciones que presupone: elecciones negativas (la eliminación de lo que no tiene sentido o tiene demasiado sentido), opciones positivas (el orden, el ritmo). No es casualidad que Pasolini –retomando una de las ideas clave de la fenomenología heideggeriana– haya podido afirmar que "la muerte es el deslumbrante montaje de nuestra vida, que le da su sentido" [14](#).

El documental web nunca muere: su vida no tiene sentido. En un *documental web*, las elecciones son, en principio, devueltas al espectador mismo, quien se supone que debe construir su propio viaje "interactivamente" y, por lo tanto, su propio significado. Ni qué decir tiene que, como prácticamente todos los usos de la interactividad, éste favorece las vías semióticas más consensuadas y más pobres, y que es

¹ En el cine, se llama rush al fragmento de toma o copia en positivo obtenida tras cada jornada de rodaje.

infinitamente improbable que, frente a un producto de este tipo, podamos realmente confrontarnos con el sentido. En cualquier caso, lo que desaparece absolutamente es la idea misma de un ritmo, de una forma en el tiempo: desde este punto de vista, ya no es una película en absoluto.

El tiempo es fundamental en la película porque gestiona el ejercicio de mirar; también podemos decir que el tiempo es parte del sustrato formal de la película. Es casi un postulado estético (o crítico): cualquiera que sea la concepción que se tenga del encuadre, del montaje, del tipo de historia, una buena película es una película que sabe dominar la producción del tiempo. Esta es básicamente la lección paradójica de este sector del cine al que se ha llamado "experimental", "underground", "poético", "personal", etc. Paradójico, porque muchas veces estas películas insisten en su visualidad, en cierta profusión de la sensación visual que producen –pero una visualidad siempre inscrita en el tiempo, como podemos ver claramente en las más extremas de estas películas, las que trabajan sobre "la abstracción formal, por ejemplo, ciertas películas pintadas por Brakhage. El contenido esencial del cine, por tanto, no es el drama: es el tiempo, el tiempo puesto en forma.

3 El encuentro

"Sartre pensaba [...] que todo relato introduce un orden falaz en la realidad; aunque el narrador se aplique a la incoherencia, si se esfuerza por recuperar la experiencia en bruto, en su dispersión y su contingencia, sólo produce una imitación donde se inscribe la necesidad. Pero a Sartre le pareció inútil deplorar esta brecha entre la palabra y la cosa, entre la obra creada y el mundo dado: por el contrario, vio en ella la condición misma de la literatura y su razón de ser; el escritor debe jugar con él, no soñar con abolirlo: sus éxitos están en este supuesto fracaso". Luego: "Fue mientras miraba pasar imágenes en una pantalla que tuvo la revelación de la necesidad del arte y que descubrió, por el contrario, la deplorable contingencia de las cosas dadas" [15](#).

Al decir esto, Sartre vio solo un aspecto del cine, correspondiente a lo que generalmente veía cuando pagaba su boleto para ir y sentarse frente a una pantalla durante dos horas (lo que hacía muy a menudo). Iba al cine para que le contaran una historia, es decir, iba allí exactamente con el mismo estado de ánimo que cuando va al teatro o lee una novela: buscar un ordenamiento expreso, ostensible de la realidad. Pero incluso Sartre había entendido bien que el valor estético del cine, su propio encanto, es que, si bien la mayoría de las veces ofrece historias compuestas y formateadas, pretende descubrirlas al mismo tiempo que nosotros, a través de la fuerza sugestiva de su *demonstración*. Frente a una película, sé muy bien que todo está escrito de antemano y que la historia ya está contada antes de que me la cuenten a mí en la sala, pero quiero mantener la impresión de que, por el contrario, no lo está. Todavía no sucedió, y que "cualquier cosa puede pasar". Para acabar con Sartre, sabemos también que este es el

reproche que le hizo a *Citizen Kane*, donde encontró que todo estaba decidido de antemano, y que por lo tanto ya no se podía creer lo más mínimo en esta historia [16](#). No fue una crítica muy razonable, e incluso, poco coherente (porque si te gusta el orden, te debe gustar éste, singularmente bien ordenado). Pero sí demuestra que, incluso para alguien que posee la virtud creativa del cine, capaz de sustituir la realidad por un mundo imaginario coherente, esto sólo es soportable a condición de que ese mundo imaginario se encuentre con la realidad.

Reunión _ El tema del encuentro está en el centro de una estética del cine, una estética particular, incluso bastante singular, pero que ha tenido un gran impacto. La idea de que el cine está destinado a encontrarse con la realidad nació, a *grandes rasgos*, después de la Segunda Guerra Mundial, en la crítica europea y especialmente francesa. Lo encontramos, en formas apenas diferentes, bajo la pluma de André Bazin, Jacques Rivette, más tarde Robert Bresson -e incluso la enigmática fórmula de Godard en su *Histoire(s) du cinema*: el cine "no es un arte, no es *una* técnica, sino un misterio". Se encuentra también, y no sin importancia, en los comentarios de Henri Langlois sobre las vistas de Lumière: lo más precioso es haber captado un momento singular, en su insignificancia, haberlo conservado tal como es, sin interpretarlo. , sin siquiera sugerir que hay algo que entender (mientras que las opiniones de Edison en *Black Maria* eran, por el contrario, puestas en escena fuertemente apoyadas). Lo encontramos incluso, exportado fuera de Europa, en la meditación tardía de Kracauer [17](#).

Evidentemente, esta no es la única estética posible del cine; las vanguardias han propuesto muchas veces otra, generalmente basada en el montaje, en la maestría, en la manipulación. Esta estética de edición es igual de interesante, igual de importante en la historia del cine; Godard, de nuevo, fue incluso capaz de llegar a decir, con alguna razón, que el montaje fue el único invento verdadero del cine. Sin embargo, si tengo que evaluar lo que "queda" de cine hoy, no me planteo realmente la cuestión del montaje, sino del encuentro.

Si el encuentro es esa maravillosa coincidencia sin azar que hace que una imagen toque lo real, evidentemente no es exclusivo del cine. La fotografía, por lo menos, también podría reivindicarlo (véanse, de manera ejemplar, las reflexiones de Barthes sobre el "fue" como el "noema" de la fotografía). En el fondo, en cuanto hay automatismo en la producción de la imagen, cabe esperar una cierta cuota de azar, y por tanto una cierta presencia milagrosa y real (esto es precisamente con lo que contaban los surrealistas con su escritura y sus dibujos "automáticos"). Pero hay formas que la provocan más que otras, que la provocan mejor. En primer lugar, las formas temporales basadas en la duración, porque la duración no amañada es un fragmento de experiencia fílmica que se parece mucho a un aspecto de la experiencia del mundo: la contemplación (actitud en sí misma conducente a un cierto tipo de encuentro con la realidad). Por eso, por ejemplo, el diario fílmico de Jonas Mekas, que sin embargo no es más que una serie de

encuentros (con personas, paisajes, noticias), no entra, para mí, en este ideal: es el lado demasiado concertado del diario filmado que impide el encuentro; no se trata, en efecto, de la contingencia pura y preservada -y menos aún de la reproducción de lo accidental- sino de un sentimiento de lo esencial en lo contingente.

No es casualidad que Bazin y sus discípulos siempre hayan apreciado los planos secuencia. Recordamos el análisis del plano de la cocina en *The Magnificent Ambersons*, en el que Bazin destacaba un proceso de acumulación y descarga de energía, dramático, pero también psicológico. Pero este plano seguía estando muy estructurado, era teatro, los diálogos y la actuación, cargados, los actores jugaban un papel fundamental en él. El ideal del encuentro se encuentra en estado puro en las prácticas del plano general que lo arrastran, como decía, hacia la insignificancia.

Ahora desde este punto de vista, no veo diferencia entre el cine de los 2000 y el de los 60, 70, 80, 90. Algo se perdió con la llegada de la tecnología digital, como Babette Mangolte preguntándose, por ejemplo: "¿Por qué es difícil que la imagen digital comunique la duración?" [18](#) Confieso, por mi parte, no entender esta queja, cuando veo las *Voces espirituales*, *H Story* (Nobuhiro Suwa, 2001), *Elefante* (Gus van Sant, 2003), la última escena de *Blisfully Yours* (Apichatpong Weerasethakul, 2002), el comienzo de *Luz silenciosa* (Carlos Reygadas, 2007), o tantos otros que juegan precisamente con esa arma absoluta del cine, el plano largo y "vacío": estén o no rodados en película, siento exactamente la misma sensación, la misma sensación de misterio del mundo y del tiempo, frente a estos planos prolongados, que se empeñan en mostrarme la realidad aun cuando ha agotado todo sentido. "Cualquier luz que entra en un decorado tiene su historia, con su principio, su medio, su final. Hacer un plano es sólo observar esta historia. ¿Por qué este deber de observación? Porque el plano comienza desvanecido. Y encontrar la apertura justa, y justo esta apertura, lo devolverá a la conciencia" [19](#).

Las cosas volverán a cambiar, eso seguro. Tal vez las profecías un tanto mecánicas de los turiferarios de la novedad *qua talis* resulten ciertas; quizás el cine, como industria y comercio, esté condenado a una desaparición más o menos rápida, en beneficio de otra configuración de técnicas y medios. Pero no veo cómo podrían desaparecer por sí solas las sensaciones y tipos de emociones inventadas por un siglo de películas, estos valores específicos del cine que acabo de describir: la mirada atenta, la captura imaginaria, la absorción, la ficción autocomprendible, el encuentro.

Sin duda debemos prepararnos para no tener más todos estos valores al mismo tiempo, en la misma obra y en el mismo medio – un poco como, del icono bizantino, hemos guardado muchos valores, pero nunca juntos

[20](#). Pero eso solo por hoy, y luego tocará volver a preguntarnos, si no, "qué queda" del cine.

BIBLIOGRAFÍA

Aumont, J.

- 1991, *L'occhio inminabile*, Venezia, Marsilio, (escrito en 1986-7)
- 2008, *¿Moderno? Come il cinema è diventato la più singolare delle arti*, Torino, Kaplan
- 2009, *Claro y confuso*, en *Materia de imágenes, redux*, París, La Différence Cavell, S.
- 1979, *El mundo visto. Reflexiones sobre la ontología del cine*, edición ampliada, Cambridge (Mass.)/Londres, Harvard University Press

castillo, d.

- 2005, *Sartre y el cine*, París, Séguier

de Beauvoir, S.

- 1960, *La fuerza de la edad*, París, Gallimard

Gunning, T.

- 2009, *Introducción*, A. Gaudreault, ed., *American Cinema 1890-1909. Temas y variaciones*, Piscataway, Rutgers University Press

Kracauer, S.

- 1960, *Teoría del Cine. La redención de la realidad física*, Oxford, Oxford University Press Mangolte, B.
- 2002, *Afterward: A Matter of Time*, en Richard Allen y Malcolm Turvey (ed.), *Camera obscura, camera lucida. Ensayos en honor a Annette Michelson*, Amsterdam, University of Amsterdam Press

Pasolini, P.

- 1967, *Observaciones sobre el plano secuencia, Empirismo erético*, Milano, Garzanti Rodowick, D.
- 2007, *The Virtual Life of Film*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press Semin, D.
- 2008, *Remando el Atlántico*, Ginebra, Les presses du réel Spehr, PC

– 2009, *Las películas y el kinetoscopio* , A. Gaudreault (ed.), *Cine americano 1890-1909. Temas y variaciones* , Piscataway, Rutgers University Press

Vancheri, L.

– 2009, *Cines contemporáneos: del cine a la instalación* , Lyon, Aléas

NOTAS

1 Representante de esta nueva vulgata, que se difunde a la velocidad del rayo en la universidad , la obra del vasto grupo agregado en torno a las Escuelas de Primavera y *las Escuelas* de Verano animadas por el infatigable Philippe Dubois y el no menos activo Leonardo Quaresima. Véase, entre otros, Ph. Dubois et al., *Oui c'est du cinéma/Yes, it's cinema* (2009) y *Extended cinema. El cine gana terreno* (2010), ambos con Campanotto editore, Pasian di Prato; véanse también varios números de la revista *Cinema & Cie* , en particular el nº 11 ("Reubicación", editado por Francesco Casetti) y el 12 ("Cinéma et art contemporain III", editado por Ph. Dubois).

2 Gunning 2009: 13.

3 Spehr 2009: 44.

4 Una tentación sensible por ejemplo en el excelente libro de Vancheri 2009.

5 La posición más clara en este sentido sigue siendo la de Sylvie Pierre, "Elementos para una teoría del fotograma", "Cahiers du cinema", nn. 226-227, 1971, pero fue Raymond Bellour quien, en sus trabajos fundacionales sobre el análisis textual, volvió más a menudo a esta cuestión (ver, al menos, *L'Analyse du film* , 1978, rééd. Calmann-Lévy, 1995, *passim*).

6 Me permito referirme a mi texto "Claro y confuso", en *Materia de imágenes, redux* , París, La Différence, 2009.

7 Rodowick 2007: 93.

8 Véase Aumont: 2008.

9 no me escapé _ _ _ a este contagio, cf. agosto de 1991.

10 En un interesante artículo, que contradice el conjunto del que forman parte, Eric De Kuyper y Emile Poppe insisten en la importancia de lo espectacular en la relación entre el espectador de cine y la película. (De Kuyper y Poppe, *En busca del espectador. Intento de aclarar* , en Ph. Dubois et al., *Extended Cinema* , op. cit.).

11 “ Sin duda existen algunos casos en los que es legítima la presentación de películas o videogramas en el mismo estado que las pinturas [...] . Pero estas pocas categorías singulares representan hoy solo una pequeña parte del flujo de imágenes animadas que las principales exposiciones y museos internacionales infligen a sus visitantes la visión de ponerse de pie: visitantes que se abstienen de protestar , tal vez felices de no tener que mantener el equilibrio. un pie” (Semin 2008).

12 Gunning 2009: 18.

13 Cavell 1979.

14 Pasolini 1967.

15 de Beauvoir 1960: 50 y 59.

dieciséis Ver el comentario de Château 2005 .

17 Kracauer 1960.

18 Mangolte 2002.

19 Jean-Luc Godard, carta a Nuytten durante el rodaje de *Detective* , *Godard por Godard* , 2, p. 71-76.

20 Hans Belting , ref . _ _ _