



CUADERNOS DEL INSTITUTO
Investigación y Experimentación en
ARTE Y CRÍTICA

ISSN 2591-6297

Nº1 – Noviembre de 2017

PANTALLAS CONTEMPORÁNEAS

Coord. Mabel Tassara



Universidad Nacional de las Artes (UNA)

Área Transdepartamental de Crítica de Artes (ATCA)

Directora: Dra. Marita Soto

Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC)

Director: Dr. Gastón Cingolani

Apoyo técnico:

Área de Publicaciones de ATCA

Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica

ISSN 2591-6297

Nº 1 - Noviembre de 2017

Buenos Aires, Argentina

CUADERNOS DEL INSTITUTO
Investigación y Experimentación en
ARTE Y CRÍTICA

Nº1 – Noviembre de 2017 – ISSN en trámite

Tema de Cuaderno:

PANTALLAS CONTEMPORÁNEAS

Interpenetraciones, hibridaciones y recomposiciones en las estéticas actuales de lo audiovisual

Coord. Mabel Tassara

ÍNDICE

Introducción.....	pág.4
Las formas fílmicas de lo ominoso BEJARANO, Enriqueta Carolina.....	pág.6
El espacio como variable estética en la escritura del guión. Ambigüedad, fuera de campo y mirada abierta BEJARANO PETERSEN, Camila.....	pág.12
Reflexiones en torno a un nuevo objeto cultural: el fashion film CAFFARO, Paula.....	pág.22
Reescrituras del melodrama fílmico: el caso Todd Haynes LOCATELLI, Marina.....	pág.32
Transformaciones de la figura del detective en el videojuego: tres casos recientes MATÉ, Diego.....	pág.47
Interacciones del cine con dispositivos de la realidad virtual. La figura del avatar en producciones machinima PEREZ, Lelia Fabiana.....	pág.64
Delimitaciones estilísticas vinculadas a las modalidades de intervención musical en filmes de Woody Allen. El caso particular de la metalepsis ROCHI, Carolina.....	pág.72
Un caso singular de interpenetración semiótica e hibridación semántica en el cine: <i>César debe morir</i> , de Paolo y Vittorio Taviani TASSARA, Mabel.....	pág.81
Una imagen muda. El misterioso caso de Elisa Lam TONELLI, Julián.....	pág.88

Introducción

Los nuevos espacios de la *semiosis cultural* muestran siempre en sus inicios la fuerte penetración de los espacios cercanos, a partir de los que los nuevos emplazamientos se han conformado. Es lo que hoy sucede con el territorio de las *nuevas pantallas* y las discursividades que se les asocian, que deben mucho en su configuración a anteriores pantallas, como el cine, la tv, el video. Esta penetración no puede entenderse simplemente como una influencia, se trata siempre de una rearticulación de las operaciones propias de esas otras discursividades, a las que se asocian rasgos propios. Ello tiende a generar nuevas formas del decir, que en parte son formas híbridas pero que avanzan en muchos casos hacia configuraciones originales, en el sentido de que abren nuevas posibilidades semióticas, lo que implica aperturas no sólo en el campo del decir sino también en el del pensar, conformando nuevos imaginarios y dando lugar, en consecuencia, a una expansión del real concebido. Este proceso no es direccional sino dialéctico, no afecta sólo a los nuevos espacios sino que impulsa reconfiguraciones de los ya existentes.

El momento actual, ligado a la irrupción de la digitalidad, ha dado lugar a modificaciones sustanciales en lo que refiere a la cuestión de la producción semántica en muchos de los lenguajes visuales y audiovisuales, así como a la reflexión sobre sus vínculos y fronteras. Los señalados fenómenos de circulación, ligados a un estilo de época que tiende a la *desmarcación* de los límites entre los campos de la cultura y a su interpenetración, se constituyen en un desafío atractivo para los estudios que pretenden su circunscripción en el plano de discursividades específicas.

Los trabajos del presente volumen se encuentran conectados con un proyecto de investigación radicado en el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC)¹, del área de Crítica de Artes de la UNA,² que focaliza discursividades audiovisuales de la actualidad en las que pueden observarse fenómenos de circulación, apropiación, traducción/recomposición de tradiciones culturales diversas ligadas al territorio del arte, sobre todo en parámetros de orden retórico y enunciativo. Este proyecto se vincula con una línea de trabajo continuada del equipo de investigación en torno a la configuración histórica de *poéticas filmicas*, que derivó en una serie de estudios de los territorios limítrofes del cine, tanto en términos de las interpenetraciones con otros lenguajes y dispositivos del universo de la digitalidad visual y audiovisual, como en lo que hace a la definición del *objeto cine*, que, colocado de manera destacada desde la segunda mitad del siglo pasado en la mira de marcos teóricos ajenos a la teoría específica, expandió y, al mismo tiempo, desdibujó sus límites como objeto de estudio.

El interés por las fronteras se asoció en su momento a la búsqueda de permanencias y cambios en relación con los parámetros expresivos que las corrientes dominantes de la teoría del cine habían delimitado a lo largo de su existencia, asumiéndose como hipótesis inicial de trabajo que los rasgos de identidad de cualquier objeto en observación -en este caso: lo que tradicionalmente la sociedad ha llamado *cine*- se hacen más evidentes en los espacios donde ese objeto confronta con otros -en este caso, las interacciones del dispositivo del cine con otros dispositivos, como los del video juego, la realidad virtual, los espectáculos que integran pantallas, etc.; pero también, las nuevas perspectivas sobre el cine que propusieron encuadres teóricos como los filosóficos o los psicoanalíticos.

¹ Pantallas y retóricas. Interpenetraciones, hibridaciones y recomposiciones en las estéticas actuales de lo audiovisual. Parte 1: 2013-2014, Parte 2: 2015-2017.

² Universidad Nacional de las Artes, Argentina.

El paso siguiente fue avanzar, y es el objetivo principal del actual proyecto, sobre el abordaje particular, desde perspectivas socio-semióticas, de estilísticas hoy vigentes en *pantallas audiovisuales*

En esa dirección, se delimitaron y comenzaron a estudiarse varias zonas de interacción discursiva, básicamente las existentes entre cine, video juego y *realidad virtual*, focalizándose las que podrían llamarse *retóricas híbridas*. Pero sin dejar de atender el campo específico del cine contemporáneo, en tanto, en línea con estos movimientos, ha sido afectado por una fuerte reconfiguración genérica y estilística, donde las elecciones son muy diversas y no todas ellas se asocian con la irrupción de la digitalidad y los campos que le son afines, sino que también surgen textualidades fílmicas que aunque utilizan recursos expresivos *tradicionales* muestran una libertad y una *madurez* superior a la del pasado en lo que hace a la puesta en escena cinematográfica y a la apelación enunciativa.

Así, algunos de los trabajos que aquí se presentan exploran nuevas discursividades -la reaparición de la figura del investigador en el videojuego, comportamientos narrativos en las producciones *machinima*, apropiaciones semióticas diversas en la configuración del *fashion film*-, mientras que otros ponen el acento en modos de hacer de exponentes del cine actual -la recuperación del melodrama fílmico en el cine de Todd Haynes, la intervención de la música en la configuración de operaciones metalépticas en filmes de Woody Allen, articulaciones intratextuales en la construcción de real en una obra de los hermanos Taviani-, y un tercer grupo enfoca tensiones ligadas a la reflexión sobre problemas singulares -la *transparencia semántica* del video de vigilancia, la atención a la construcción del espacio en el guión cinematográfico, la expresión fílmica de *lo ominoso*.

M. T.

Las formas fílmicas de lo ominoso

Enriqueta Carolina Bejarano.
carolinabejarano@live.com.ar

A partir de la consideración que he planteado en desarrollos anteriores (Bejarano 2011), de situar al lenguaje fílmico como la *vía reggia* de acceso a lo ominoso, -*vía reggia* en el mismo sentido en el que Freud consideró a los sueños respecto del inconsciente-, tal supuesto retorna ahora de modo más enigmático. Al insistir en el análisis y extracción de los elementos formales puestos en juego en lo ominoso, y particularmente en lo ominoso fílmico, lo que alguna vez se presentó con mayor certeza, parece distenderse y conformarse más en la línea de una pregunta. Asimismo, -y como resultado del trabajo de análisis-, al haber ubicado que los motivos -temas- propios de lo ominoso no lo determinan por su sola presencia, toma fuerza aquí la noción de *trama* propuesta por el formalismo ruso.

Palabras clave: lo ominoso, extrañamiento, trama, formalismo ruso, forma fílmica.

The film forms of the ominous

From the consideration that I have given in previous developments (Bejarano 2011), to place the filmic language as the *via reggia* of access to the ominous, -*via reggia* in the same sense in which Freud considered dreams with respect to the unconscious-, this assumption it now returns in a more enigmatic way. By insisting on the analysis and extraction of the formal elements put into play in the ominous, and particularly in the ominous filmic, which has ever presented itself with greater certainty, it seems to be distended and more conformed in the line of a question. Likewise, and as a result of the work of analysis, having found that the motives -themes- of the ominous do not determine it by its mere presence, it takes force here the notion of *syuzhet* proposed by the Russian formalism.

Keywords: the ominous, defamiliarization, *syuzhet*, Russian formalism, film form.

I

El rostro angulosamente extrañado de Laura Dern, rostro que ya ha sido presentado en secuencias anteriores. El mismo pero otro.

Rebeca Romjin de pelo rubio en el mismo espacio que Rebeca Romjin de pelo castaño.

Inland Empire (2006) de David Lynch y *Femme Fatale* (2002) de Brian de Palma. Dos casos a los que siempre recurro. ¿Por qué lo hago?

Se trata del doble. Pero, ¿es acaso el mismo?

El doble como contenido, podría decirse incluso, el doble en tanto presencia, no es el mismo. La ficción resultante en *Inland Empire* es otra a la que resulta en *Femme Fatale*. Son distintas.

Pareciera ser que la presencia del doble, -en tanto motivo, tema, contenido, figura-, no garantiza por sí sola la producción de ficciones de ningún orden. Podría aventurarse del mismo modo, que la presencia de ningún motivo lo hace.

II

Si la ficción fue el lugar a partir del cual Freud (1990) realizó su trabajo de análisis y elaboración conceptual sobre lo ominoso, cabe insistir respecto a los motivos de esa decisión, a la que -en principio-, es posible considerar no sólo de carácter metodológico.

La ficción sobre la que Freud trabaja es la devenida de la literatura y las ficciones literarias por él tomadas son del orden de lo fantástico. De modo que puede decirse que allí, donde por efecto de lo fantástico todo es susceptible de suceder, Freud reconoce y aísla lo ominoso.

A partir de la estética tomada como doctrina de las cualidades del sentir, el padre del psicoanálisis traslada lo ominoso, en tanto ámbito marginal, al terreno psicoanalítico. Operando allí una extracción y una introducción: lo ominoso sale del campo de la estética e ingresa al psicoanálisis. Lo que se extrae es un ámbito marginal, lo que se introduce, es del orden del vivenciar, es decir, un afecto. Así, en este primer acto de doble movimiento, es posible considerar que aún no hay concepto propiamente dicho.

Si para Freud lo ominoso de la ficción resulta más rico que lo ominoso del vivenciar real, Jacques Lacan (2006), en el seminario sobre *La angustia*, retoma esta apreciación al considerar que la realidad es muy fugitiva respecto a dar cuenta de la experiencia de lo *Unheimliche*, entendiendo que la ficción logra demostrarla mejor y producirla de una forma más estable. Así, la ficción sería una suerte de punto ideal, a partir del cual producir y estabilizar la dimensión de lo ominoso.

Al ubicarnos en tiempo y espacio, en la época freudiana, el cine no tenía ni el alcance ni el lugar que sí tiene en la nuestra. La pregunta se precipita: ¿qué consideraciones habría hecho Freud de lo fílmico?, puesto que para lo ominoso, nada mejor que la ficción.

III

Pero, ¿qué es lo ominoso?

Del exhaustivo abordaje inicial realizado por Freud del término alemán *Unheimliche*, -el cual es recortado como palabra-concepto-, se desprende la complejidad del mismo. *Unheimliche* (lo extraño, lo no familiar) procede de *Heimliche* (lo familiar), de modo que ambos términos -

opuestos-, se tocan: *Heimliche* coincide con su opuesto *Unheimliche*, haciendo que este último resulte una variedad de *Heimliche*.

Lo ominoso es aquello del orden de lo terrorífico que, diferenciado del miedo y del terror, suscita una particularísima modalidad de angustia. Se trata de una vivencia que se remonta a lo consabido de antaño, es decir a lo familiar íntimo, pero que se presenta de modo no familiar, provocando desconocimiento. Lo que debía quedar en las sombras y oculto, sale a la luz. Sin embargo, -la experiencia lo indica-, no todo lo que sale a la luz es ominoso. Cabe aclarar entonces, que no se trataría de una revelación, sino de lo que sale a la luz *ominosamente*, es decir, no de cualquier forma.

Así: ¿de qué modo y bajo qué condiciones lo familiar es susceptible de volverse ominoso?

Insiste el aspecto formal.

IV

En “Lo ominoso”, Freud (1990), nos sumerge en la obra de E. T. A. Hoffman, a quien considera un autor sobresaliente en el arte de producir ominosidad. Asimismo, reconduce dicho arte a la presencia de ciertos *motivos*. Estos son: la presencia de dobles, -y aquí habría que precisar sus distintas modalidades: el retorno de lo idéntico, la duplicación del yo, la vivencia y el sentir ajeno en la propia persona-; la mecanización o automatización del cuerpo; la pérdida de los ojos y el retorno de la propia mirada como ajena y externa.

Si mejor que la vida real es la ficción, Freud vislumbra que las ficciones que logran mayor ominosidad son las que proceden de experiencias cotidianas. De modo que al ser condición de lo ominoso el proceder de lo familiar a lo no familiar, se produce el encuentro de lo desconocido en lo conocido y de lo conocido en lo desconocido, configurando *lo familiarmente desconocido*, allí donde *Heimliche* y *Unheimliche* se encuentran más de la cuenta, con un consecuente efecto de extrañamiento.

El análisis freudiano de lo ominoso en la obra de E. T. A. Hoffman, avanza por el contenido, no obstante queda indicado -aunque no desarrollado-, un elemento decisivo: *el recurso figurativo* de la creación literaria.

V

Si el abordaje de lo ominoso parece proceder, de modo más consistente, desde una vertiente formal más allá del plano de los contenidos y, ciertamente, sin limitarse a éste, tal pertinencia encuentra justificación en varios lugares. El primero y ya referido, consiste en la observación que ubica que lo ominoso no depende de la presencia de motivos. Luego, -y también ya indicado-, la referencia freudiana al *recurso figurativo* de la creación literaria, es decir, al recurso formal. Asimismo, recordemos que Freud en los inicios del psicoanálisis, ubica a los sueños como la *vía regia* de acceso a *lo inconsciente*. Y si bien el mayor interés de ese acceso apunta al sentido inconsciente que opera en la base de los sueños, él dedica especial atención al *trabajo* realizado en la producción de los mismos y que se fundamenta en la figurabilidad y en los mecanismos de condensación y desplazamiento. Es decir que dicho trabajo implica una vertiente de sentido y otra a la que es posible de caracterizar como *formal*, y se despliega en la producción no solo de los sueños, sino también de los actos fallidos, del chiste, de los síntomas y, ciertamente, de lo ominoso.

La otra pertinencia es posible encontrarla en los desarrollos del Formalismo Ruso, fundamentalmente respecto a la delimitación del arte como *artificio*, dada por Shklovski (1978), y que implica la desautomatización de la percepción operada a partir del trabajo

poético, con el consecuente *extrañamiento* devenido. Como así también, respecto a la noción de *trama*, entendida como resultado del *trabajo formal* operado sobre los contenidos. Así, si la presencia de dobles no determina por sí sola ominosidad, sería el trabajo poético -entendido en términos formales- operado sobre ese motivo el que, eventualmente, sí lo haría.

VI

Al abordar lo ominoso bajo la indicación freudiana respecto al privilegio de lo ficcional, he propuesto una *visualidad* (Bejarano, 2011) propia de lo ominoso en el campo de lo cinematográfico, dando prioridad a este lenguaje sobre los demás. Así, al situar a lo fílmico como *vía reggia* de acceso a lo ominoso no solo en términos de experiencia, -en tanto afecto devenido-, he insistido fundamentalmente en los modos configurativos respecto a las condiciones de configuración de las imágenes y de las ficciones de carácter ominoso.

En este sentido, tal prioridad ha operado a modo de hipótesis en el entendimiento de que los recursos de lo fílmico confluyen con las características de lo ominoso, considerando que un rasgo configurativo fundamental de este lenguaje, es la coexistencia de imágenes visuales y sonoras, su movimiento, sus divergencias, los modos de trazar el tiempo y el espacio.

Ahora bien, dicha hipótesis retorna, -es decir, me retorna-, a modo de pregunta insistente: ¿por qué lo fílmico sería *vía reggia*?

VII

Lo *Unheimliche* procede *evanescentemente*: el pasaje de lo familiar a lo no familiar es un sutil movimiento, que puede ser tanto espacial como temporal y que, además, no es fijo ni estable. Ante esto, ¿qué puede la imagen fílmica? ¿Lograría tramitar tal evanescencia? ¿Podría hacerlo más o mejor que otros lenguajes?

Puede decirse que los recursos configurativos de lo fílmico, respecto al tratamiento del tiempo y del espacio, permitirían *formalizar* y hacer *visible* el sutil movimiento puesto en juego en ese pasaje, ya sea por la vía de la espacialidad o de la temporalidad o de ambas.

La idea de una *visualidad* propia de lo ominoso a nivel de lo fílmico, supone el esfuerzo por localizar sus recursos específicos: el uso del campo y del fuera de campo, las angulaciones de la imagen, el granulado y la textura de la misma, lo que se lentifica. Recursos que confluyen en lo narrativo, en tanto lo conforman. Así es posible dar cuenta de la diferencia en el tratamiento de un contenido como lo es el doble, en *Inland Empire* y en *Femme Fatale*. El motivo es el mismo, de las dos ficciones, sólo la primera confluye con lo ominoso.

Insiste aquí el planteo lacaniano referido a lo fugitivo de lo *Unheimliche*, su alcance parece amplificarse: las ficciones requieren de cierto trabajo configurativo, de cierto *esfuerzo formal*, a los efectos de que lo ominoso *tome forma*.

VIII

Inland Empire (2006), comienza como una historia común. Parece ser eso. No obstante, al tratarse de Lynch, se sospecha lo contrario: se está prevenido.

Relativamente temprano, el film avanza hacia una suerte de descomposición narrativa, la cual puede considerarse como efecto de la caída repetida y permanente del verosímil. Se trata de una serie de secuencias, cada una de las cuales se monta para luego ser desarmada. En ese proceder -que puede considerarse metódico-, cuando cada una de dichas secuencias parece

comenzar a sostenerse en cierta consistencia, es desarmada. Así, puede decirse que en *Inland Empire*, el verosímil se está rompiendo todo el tiempo.

Ahora bien, la ruptura permanente del verosímil, no sería a priori el elemento a partir de lo cual se procede hacia lo ominoso. Si sólo se tratara de ello, habría que hablar de un modo particular de *contar*, y quizás solo asistiríamos al desconcierto. Estamos ante lo mismo que ocurre cuando se intenta dar cuenta de lo ominoso sólo a partir de tópicos como el del doble.

Se trata de las formas fílmicas, ¿cómo converge lo narrativo con la vía figurativa? Respecto a esta cuestión, es posible considerar que lo *Unheimliche* la pone en primer plano: si a los efectos del análisis la vía narrativa se desglosa de la figurativa, y lo que se disocia son las condiciones de configuración, lo *Unheimliche* las vuelve a juntar. De modo que es posible entender en estos términos la idea de *trama* planteada por el Formalismo Ruso. *Trama* como un montaje: una escena que se monta, pero no de cualquier manera. Como un sueño, -esa otra escena-, que presenta un *trabajo formal* que lo hace ese sueño y no otro: los contenidos se montan.

IX

El doble, en tanto motivo, *encarna*. Se trata de las *formas* del cuerpo y del tratamiento que ellas reciben.

Rebeca Romjin rubia tomando un baño. Rebeca Romjin castaña entrando al mismo espacio –la misma casa- en la que ella rubia se está bañando.

Femme Fatale y el doble.

Rebeca Romjin rubia es Rebeca Romjin castaña. Es la *forma* de Rebeca Romjin, que más allá de los dos personajes que interpreta, se mantiene. Es ella y no lo dudamos.

Laura Dern y su rostro.

Inland Empire y el doble.

Se trata de Laura Dern, pero, ¿es ella?, ¿es la misma? A medida que el film transcurre su rostro -¿o habría que decir sus rostros?-, aparece trastocado con sucesivas y muy sutiles *afectaciones en la forma*; son ellas las que mueven a duda: ¿es el rostro que vimos en la secuencia anterior?, ¿es el que venimos viendo?

Dimensión paradójica: es ella y, al mismo tiempo, no lo es. Al concurrir lo desconocido y lo conocido *toma forma lo familiarmente desconocido*, en un efecto que se presenta fluctuante e inestable, casi ambivalente y que puede ser pensado en términos de las *formas extrañadas de lo ominoso*. Se trataría de cierta pérdida de *identidad formal*, que confluye con el efecto de *extrañamiento*.

Asimismo, el sentido coloquial del término extrañamiento, implica el hecho de notar una ausencia, la de algo o la de alguien. En *Inland Empire* el trabajo formal sobre el rostro de Laura Dern juega todo el tiempo con ello. Así, el doble se implica en estas dos vertientes: el extrañamiento que deviene de la ausencia -ausencia de *identidad formal*-, y el concomitante *extrañamiento* planteado por el Formalismo.

¿Qué elementos confluyen en el tratamiento formal que se da al doble en este film? La lentificación de las secuencias logra que la dimensión del tiempo se vuelva extraña, enrareciéndolo. La proximidad de la cámara respecto a la distancia con el rostro produce desconocimiento y familiaridad al mismo tiempo. La cámara cenital, la cámara en mano, la presentación angulada del rostro y el empleo del granulado en la imagen, precipitan la extrañeza. Asimismo, el uso del sonido es disonante: no está allí para contribuir a la

comprensión. Tratamiento particular a partir del cual se pasa de lo familiar a lo no familiar y de lo no familiar a lo familiar, con la consecuente desautomatización de la percepción y el inevitable *extrañamiento*, como efectos de lo ominoso.

Referencias

- Bejarano, E. C. (2011). La visualidad siniestra. *Figuraciones*, nº8. Recuperado de <http://revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/articulo.php?ida=176&idn=8&arch=1#texto>
- Freud, S. (1990). "Lo ominoso". En *Obras completas tomo XVII*. Buenos Aires, Argentina: Amorroutu.
- Lacan, J. (2006). *El seminario libro 10*. Buenos Aires, Argentina: Ed. Paidós.
- Shklovski, V. (1978). "El arte como artificio". Todorov, Z., *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, (55-70). México D. F., México: Siglo XXI.

El espacio como variable estética en la escritura del guión. Ambigüedad, fuera de campo y mirada abierta

Camila Bejarano Petersen
camilabejaranopetersen@gmail.com

Cuál es el valor del espacio como variable estética y cómo ofrecer algunas estrategias de escritura desde el guión son las preguntas que guían el siguiente desarrollo. El interés surge al advertir su ausencia, casi total, en los libros que enseñan a escribir guiones. Ausencia asociada al silencio en torno a configuraciones que se alejan de una pauta mimético-realista. A partir del análisis de la construcción del espacio en el guión y en el film *Hiroshima mom amour* (Resnais, guión de Duras, 1959) se sitúan algunas variables que permitirán orientar las estrategias de escritura de proyectos de *narratividad moderna*.

Palabras clave: estética audiovisual, guión cinematográfico, espacio fílmico, narratividad(es)

The space as aesthetic variable in the script writing. Ambiguity, out-of-field an open gaze

Which is the value of space as an aesthetic variable, and how to offer some writing strategies from the script? These questions guides the following development. The interest arises when noticing its absence, almost total, in books that teach to write scripts.

This absence is associated with the silence around configurations that move away from a mimetic-realistic pattern. From the analysis of the construction of space in the script and in the film *Hiroshima mom amour* (Resnais, script by Duras, 1959), we propose to define some variables of analysis that allow to orient writing strategies of *modern narrativity* project

Keywords: audiovisual aesthetics, screenplay, film space, storytelling(s)

Hacia una poética del espacio en la escritura del guión

Un cuerpo entra a cuadro. El cuerpo se mueve, nos da la espalda. Gira, pero la luz que entra por la ventana inunda el plano. El cuerpo está, pero lo vemos con dificultad. ¿Cuál es el valor del espacio como variable estética? ¿Cómo ofrecer algunas estrategias de escritura desde el guión? ¿De qué manera el guión tradicional -en particular el modelo norteamericano a una columna- restringe la perspectiva estética del espacio? Estas preguntas guían nuestra mirada. El interés surge al advertir la ausencia, casi total, del espacio como variable estética en los libros que enseñan a escribir guiones.

En primer lugar, esta ausencia está asociada al silencio en torno a configuraciones que se alejan de una pauta mimético-realista. Es decir, los libros que enseñan a escribir guiones parten de una perspectiva estética fuertemente narrativa. Así, desde la perspectiva mimética e *iconista* (Tassara, 2011) asociada a la narración, nos dicen que el espacio es “donde ocurre la acción”. De este modo unifican el espacio al decorado o a la escenografía y privilegian la idea de continuidad y coherencia espacial. Pero el espacio audiovisual desborda esa restricción. Es, antes que nada, una construcción y un artificio que se configura a través de la imagen y el sonido, tramándose a partir de las relaciones que regulan el montaje y la puesta en escena. En ese juego de relaciones, el movimiento complejo dado entre campo y fuera de campo, opera como una variable fundamental en la construcción del espacio audiovisual y su dimensión poética. Noël Burch lo analizó con detalle en “Nana o los dos espacios” (1998 [1970]: 26): “Puede ser útil, para comprender la naturaleza del espacio en el cine, considerar que se compone de hecho de dos espacios: el que está comprendido dentro del cuadro y el que está fuera de campo.” La primera consecuencia de esta perspectiva es que el espacio se piensa como una dimensión abierta, dinámica e inestable: si un personaje entra a cuadro, se pone de espaldas y habla, el espectador no se puede saber si efectivamente es ese, u otro personaje, el que emite el sonido. Este fue el recurso empleado por Hitchcock en *Psycho* (*Psicosis*, 1960). Cuando la cámara revela que la mujer que hemos visto de espaldas es una calavera, se comprende el verdadero origen de la que creíamos su voz. Entonces, por una parte, la dinámica campo–fuera de campo establece la posibilidad de relatar en el sentido en que lo plantea Barthes (1980 [1970]) como un dilatar, un retener información; y, por otro lado, se conecta con la posibilidad de lo inestable. Es decir: con la posibilidad de que las relaciones espaciales que va configurando el film, en vez de garantizar la idea de continuidad se apoye en el principio de discontinuidad, sorpresa, inverosimilitud. Como ocurre en *Meshes of the afternoon* (*Redes del atardecer*, Deren, 1949): la mujer entra a la casa, sube las escaleras siguiendo al hombre, pero al llegar arriba éste ha desaparecido, tras la pared, ya no está.

Dar información o retener; generar continuidad o, por el contrario, discontinuidad son, a la luz de una perspectiva estética del espacio, dos niveles de trabajo a materializar en la escritura.

Volvamos un paso atrás, recuperemos el modo en que habitualmente se trata al espacio.

Realismo diegético

Es necesario establecer una breve descripción sobre los antecedentes en torno al tratamiento poético del espacio. Cabe señalar, que esta restricción no implica pensar que en el caso del cine de narratividad fuerte no exista una elaboración poética. Solo que, aun bajo el juego de la dosificación de la información propia de lo narrativo, en la medida en que las decisiones de articulación espacio-temporal están guiadas por la exigencia mimético realista se impone la necesidad de orientar al espectador y garantizar la estabilidad de las relaciones espaciales

ofrecidas por el film. De este modo, las opciones de su tratamiento se restringen delimitando o imposibilitando los proyectos orientados por la ambigüedad.

Para pensar la estética del espacio audiovisual, consideraremos dos grandes posiciones, ligadas a dos concepciones amplias del cine (Bejarano Petersen, 2014). Una, la perspectiva diegético-mimética; la otra, la perspectiva poético-constructivista. La primera se conecta con la posición dominante en los libros de guión, e implica una concepción del deber ser del cine como arte: un arte de la narración ficcional. Esta exigencia implica la idea de que todo elemento presente en el relato debe someterse a los requisitos de la transparencia diegética. En relación al espacio, implica que cada cambio de escena o de plano se *disimule*. Un autor importante en la configuración teórica de esta perspectiva fue Rudolph Arnheim en *El cine como arte* (1937). Lo interesante es que este autor, al tiempo que sostenía la exigencia de asimilación de todo recurso cinematográfico a la construcción diegética y a la transparencia, situaba al tratamiento cinematográfico del espacio en tanto que *ilusión o impresión parcial*, lo que se conecta con una afirmación fundamental: es una construcción. Es decir, que la dimensión espacial no está determinada por el origen de los fragmentos capturados del mundo, sino por las relaciones dadas entre el registro, los planos y el montaje.

En la vida real toda experiencia o concatenación de experiencias se da, para cada observador, en una secuencia espacio-temporal ininterrumpida” en tanto, por el contrario, el cine fragmenta y reconfigura a partir del montaje. En tal sentido, “el cine -la imagen animada- está a mitad de camino entre el teatro y la fotografía. Presenta el espacio, y no lo hace, como ocurre en el escenario, con la ayuda de espacio real, sino como ocurre en la fotografía, con una superficie plana. [...] La verdad es que el cine conserva algo de la naturaleza de una imagen plana y bidimensional. Las imágenes pueden ser exhibidas durante lapsos de la extensión que se prefiera y puedan ser presentadas una lado de otra incluso si representan períodos totalmente diferentes. (1933, [1996]: 22-23)

Otros autores fundacionales de la teoría del cine comparten esta idea del espacio como construcción y variable estética, caso de Laffay (1966 [1964]) y de Perkins (1990 [1976]), para los cuales el espacio cinematográfico es una construcción, y de acuerdo a su concepción estética del cine, la misma debe orientarse a la elaboración de una ilusión espacio-temporal signada por lo narrativo, la verosimilitud.

Desde la perspectiva de la exigencia de verosimilitud diégetico-realista tomemos el caso de *Goodfather (El Padrino, 1972, Coppola)* para situar una propuesta de tratamiento poético del espacio.

ESCENA 1

Int. Oficina de Don. Día

Verano de 1945

El Logo de Paramount se presenta austeramente, en fondo negro. Tras un momento de vacilación, aparece simplemente, en letras blancas.

EL PADRINO

Mientras permanece, escuchamos: *Yo creo en América.*

Súbitamente, vemos un PLANO CERRADO de AMÉRICO BONASERA, un hombre de sesenta años, viste un traje negro y se muestra presa de una profunda emoción.

BONASERA

América hizo mi fortuna

Mientras habla EL PLANO IMPERCEPTIBLEMENTE se aleja.

A partir del momento descrito el plano se irá abriendo lentamente (zoom out) hasta revelar al interlocutor de Bonasera, el Padrino. Lo veremos de espaldas, y el primer encuentro que tendrá el espectador con esta figura se resume en un gesto: un ligero movimiento de la mano hará que un hombre acuda rápidamente hacia este hombre aún sin rostro. A través de la revelación espacial, del detalle de una acción mínima y la disposición de los cuerpos, tenemos un contundente retrato del personaje y su poder.

En este ejemplo, un *simple* movimiento de cámara opera significativamente en la lógica de revelar al espacio y con él al personaje. Por ello, la indicación del movimiento, en la medida en que es clave para la construcción del universo diegético, se establece en el guión literario y no, como indicaría el dogma, en el guión técnico. Este ejemplo, además de poner de manifiesto un caso de configuración poética del espacio sometida a la exigencia de verosimilitud realista, permite situar al menos tres dimensiones del espacio regido por esta perspectiva: determina el lugar en el que ocurre la acción (que puede ser nuclear o catalítico); caracteriza al personaje (los rasgos del lugar pueden dar cuenta de informaciones o indicios sobre personaje y su *psicología*); es un modo de dar y dosificar información (juego de campo/fuera de campo, desde la presentación total de un lugar a grados de revelación dilatada, sorpresiva o lúdica). Y sumemos un cuarto aspecto: genera texturas, *ritmos*, profundidades. Es decir, determina un juego poético.

Estos aspectos, con excepción del cuarto que en general se omite como rasgo de la escritura, se conectan con las pautas tradicionales del guión. Podemos visualizarlo en el siguiente ejemplo que tomamos del guión de *The Others* (*Los Otros*, Amenábar, 2001):

ESCENA 4. LA CASA. VESTÍBULO/ INTERIOR /DÍA

El grupo entra a la casa. El vestíbulo muestra un aspecto desangelado; apenas hay muebles y el conjunto tiene un color grisáceo. Sin embargo, la distribución del amplio espacio y el diseño de la arquitectura resultan bastante espectaculares.

GRACE

(Cerrando la puerta y mirando a la SEÑORA MILLS)

¿Su nombre?

SEÑORA MILLS

Bertha Mills, señora. Y él es Edmund Tuttle.

A partir de este caso podemos advertir los rasgos requeridos para la escritura del guión, y comprender que determinan variables de lo espacial y de lo temporal. Sintetizando se trata de una escritura pautada por:

- Una narración en tiempo presente/presente de la acción
- Una segmentación en *escenas* (unidad espacio-temporal): indicación de lugar y efectos lumínicos.
- Un manejo espacio-temporal principalmente dado por la descripción en escena o entre escenas.
- Una escritura del guión en tercera persona singular. Esto se conecta con el imperativo de generar, a partir de la escritura, la idea de un mundo que se está desarrollando ante nuestros ojos.
- Privilegio de la descripción

- Privilegio de un estilo no comentativo, no metafórico, no comparativo. Lo que se conecta con que no se añade información que no adquiera una materialidad/manifestación concreta
- Escritura sintética
- Diferenciación (articulada) del universo visual y sonoro.
- Diálogos en estilo directo
- Letra en generar sugerida: Curier New. Se conecta con el criterio de que una hoja de guión representa un minuto de tiempo fílmico.

Lo importante es comprender que estos rasgos que se presentan habitualmente como *neutrales* presuponen un criterio estético del tratamiento espacial y temporal. Del mismo modo, recordemos que:

La construcción de espacio en el cine no ha sido nunca una cuestión que pueda pensarse mediante la simple perspectiva de la analogía con espacios reales, ni siquiera en los ejemplos más paradigmáticos de los diferentes realismos que lo atravesaron. El espacio, como cualquier otro elemento de la construcción diegética, ha obedecido siempre a una resolución estilística, implicando a los distintos planos sobre los que cualquier articulación estilística se asienta (temático, retórico, enunciativo, etc.) (Tassara, 2011)

Veamos, entonces, algunas opciones.

En busca del espacio perdido

A diferencia de lo que ocurre con el tiempo en la teoría cinematográfica, la noción de espacio ostenta un abordaje restringido. Así, si bien funda un territorio de notables opciones y exploraciones estéticas, su estudio suele estar más bien ligado al análisis general del montaje y las reglas del *raccord*; a aspectos temáticos (la ciudad en el cine de cierta época o región, por ejemplo); o aparecer como desprendimiento del estudio del tiempo. En el caso particular de los libros que enseñan a escribir guiones, la consideración del espacio habitualmente se restringe a ser: “el lugar donde ocurre la acción”, y en todo caso aparece vinculado al estudio de las estructuras temporales, las dinámicas de dilatación, la dosificación de la información desde la perspectiva del tiempo, pero mucho menos, poco o nada, al espacio. Desde esta perspectiva, en general el trabajo sobre el espacio queda subordinado a una lógica de motivación realista, al punto que se podría decir que pasa un poco lo que ocurre con el sonido: parece desprenderse de la acción. Es decir, se supone connatural al desarrollo causal de los acontecimientos y por ello se presupone que no amerita mayor trabajo de escritura que el de situar el lugar o locación donde se desarrollará la escena.

En la actividad docente, este vacío tiene sus costos: no contamos con material didáctico que le permita a los estudiantes pensar diferentes poéticas del espacio desde el guión. Un caso que puede ilustrar muy bien esta ausencia proviene del libro de Eugene Vale (2006 [1982]). Se trata de un autor al que se acude con frecuencia en las cátedras y talleres de guión. En su libro, si bien aparece la palabra espacio -en dos momentos precisos- podemos reconocer que, en el primer caso o momento, cuando habla de espacio en verdad se refiere a extensión y duración del film: “Si tuviéramos que considerar la cinta de celuloide ignorando los hechos posteriores relacionados con las películas, hallaríamos que tiene una longitud definida. Podríamos pensar en desenrollar los rollos de película y extender la cinta [...]” (2006 [1982]: 23). En tanto que la segunda intervención que hace sobre el espacio, asociado al concepto de escena, lo plantea como una unidad en la que espacio y tiempo son necesariamente continuos y están regidos

por criterios de competencia narrativa. Recordemos que la perspectiva habitual de la escena, como unidad mínima del guión, la concibe como una unidad espacio-temporal. Por ello, cada vez que cambia el espacio o el tiempo, debe cambiar la escena. Vale, poniendo el acento en la cuestión temporal, plantea:

Una escena en el cine no está limitada por las acciones de su contenido, ni por las entradas y salidas de actores, sino por un cambio de lugar o un período de tiempo. Con respecto al tiempo, deberíamos considerar sus dos aspectos: el tiempo transcurrido en una escena y el lapso transcurrido entre escenas. El tiempo que transcurre en una escena es idéntico al tiempo real, pero el lapso entre escenas es indefinido. (2006 [1982]: 47)

Sobre esta afirmación, conviene precisar que si bien el concepto de escena ya plantea cierto anclaje en torno a criterios de representación realista (recorta un tiempo-espacio supuestamente determinado), la percepción del tiempo no depende de la duración mensurable por el cronómetro sino de diversos criterios, como los de la puesta en escena. Por ejemplo, del juego de entradas y salidas de un personaje, la velocidad en que lo haga, del número de personajes, de cuántos personajes entren, salgan o permanezcan, de la dirección de sus movimientos. Del mismo modo, el espacio no está determinado por el lugar o la unidad de lugar (el concepto de escena inicialmente recortaría la perspectiva de Vale): puede construirse de modos muy diferentes en la dinámica mostrar-ocultar que permite la descripción audiovisual. Vale, al hablar del espacio, si bien señala la cualidad de ubicuidad del cine, restringe esa condición a un papel de economía narrativa:

El importante papel que el espacio tiene en el cine es el resultado de que la cámara puede ir a cualquier lugar del mundo. Sin retardo puede mostrar una escena en África seguida por otra en Asia. [...] El cine [a diferencia del teatro] es libre en ese sentido. Sin embargo nuestra alegría por estas inmensas posibilidades pronto se opaca ante una pregunta: ¿dónde debemos ir con la cámara? Como en la decisión sobre la elección de las tomas, podemos decir que hemos de ir a aquellos lugares donde ocurra algo importante. (2006 [1982]: 48)

La elección del lugar basado en el criterio de que “ocurra algo importante” recorta en dos sentidos la potencialidad del trabajo sobre el espacio: uno, remite a su condición referencial; dos, lo acota a una condición mimético narrativa.

Asimismo, si bien el autor mencionado plantea la idea del espacio como revelador del carácter y características del personaje, no avanza mucho más en su desarrollo. Otros autores, cuando lo hacen, lo conectan con una dimensión informativa: por ej.: si habita en una choza, el espacio nos informa sobre su condición social. Pero como vimos con el ejemplo de *The Godfather* más allá del lugar (amplio, con muebles de estilo) el movimiento de cámara puede generar desde la lógica espacial una cierta caracterización del personaje.

Para sintetizar: lo que domina -aún en el campo de la escritura ficcional- es una perspectiva mimético realista; se pide al espacio verosimilitud y coherencia. La verosimilitud se conecta con la continuidad espacio-temporal (reglas de *raccord*) y con la referencialidad; y la coherencia con la consistencia del sistema de referencias dado por el film: si en la escena 1 el personaje se encuentra en su habitación y sale al pasillo (escena 2), cuando regrese (escena 3) se espera que la habitación siga siendo la misma. Si por el contrario cambia, o deja de ser una habitación, dicho cambio deberá explicarse por pautas del género (por ejemplo ciencia ficción), o por un estado subjetivo (una alucinación, por ejemplo). Si, por el contrario, abordamos al espacio desplegado y asociado a diferentes estéticas, lo que se hace evidente es ese movimiento que se desprende del planteo de Burch (1998 [1970]) al referir a la dinámica de campo y fuera de campo: el espacio se construye *entre* las imágenes y los sonidos (Bellour, 2012 [1979]; Russo, 2012).

Del espacio como continuidad al espacio como poética de la ambigüedad

Tanto la continuidad como la verosimilitud se configuran en el guión y son decisiones estéticas. Esta dimensión se puede conectar con la noción francesa de *découpage* que, como recuerda Burch, condensa dos acciones que en inglés suelen estar diferenciadas: *set-up* (elaborar) y *cutting* (montaje) (1998 [1970]: 14). Del mismo modo, habitualmente en la práctica se distingue entre guión literario (construcción del universo narrativo) y guión técnico (determinación plano a plano de cada situación desarrollada en el guión literario). De acuerdo a esta distinción, las reglas de *raccord* quedarían determinadas en la segunda instancia, la del guión técnico. Sin embargo la modalidad de escritura del guión literario ya prefigura un universo que puede basarse en estas reglas de continuidad y verosimilitud o, por el contrario, en la posibilidad de tensionar el espectro de lo posible audiovisual. Como veíamos en el ejemplo anterior, si al pasar de la escena 1 a la escena 2, en vez de un pasillo o umbral se describe una selva, el guionista habrá instrumentado la discontinuidad en términos de verosimilitud. Incluso, el desplazamiento podría ser mayor: en la misma habitación el personaje da un paso y al terminar de apoyar el pie la habitación se ha transformado en una selva o en una playa. Esta modalidad basada en la discontinuidad que pone en tensión la idea de la escena como unidad mínima del guión, reenvía al juego desplegado por films como *Un chien andalou* (*El perro andaluz*, Buñuel-Dalí, 1929) o el mencionado *Meshes of the Afternoon* (Deren, 1949).

Si consideramos que la escena es una unidad espacio-temporal, cada vez que cambiamos de escena podríamos redefinir ambas dimensiones. De igual modo, si consideramos que el espacio es una variable dinámica, articulada en el juego entre campo y fuera de campo, cada palabra en el guión podría dar lugar a un cambio de espacio, o bien, a lógicas de revelación/ocultamiento que lo tornarían una variable estética privilegiada. Cuando es el criterio mimético realista el que domina, el cambio de escenas se somete a una lógica de continuidad y coherencia. Pero existen otros modos, sobre los que avanzaremos en este lugar al ofrecer algunas variables a partir de las cuales pensar, desde la escritura, la construcción del espacio. Es una tarea necesaria ya que la doble exigencia de continuidad y verosimilitud suele generar un efecto de achatamiento por el cual el espacio no se percibe como potencialidad creativa, ni a través de la construcción dentro de cada escena (microestructura), ni a través del cambio de escenas (macroestructura).

Partir de la necesidad de pensar modos de expansión del juego espacial imponiendo una distancia mínima a la normativa del *raccord* es ponerla entre paréntesis: afirmar que es una opción, no la única. Los libros de guión, con una suerte de insistencia y tiranía del discurso del éxito, la normativizan. Burch tempranamente lo había advertido -en relación al cine en general- al cuestionar a quienes afirmaban que:

El "falso raccord" debía ser proscrito, por la misma razón que el "raccord poco claro", puesto que ponían en evidencia la naturaleza discontinua del cambio de plano o la naturaleza ambigua del espacio cinematográfico (según esta óptica, los encabalgamientos de Octubre son "malos raccords", la planificación de La Tierra es "oscura". Pero queriendo negar así la naturaleza multivalente del cambio de plano, los cineastas llegaron a pasar de un plano a otro por razones estéticamente mal definidas, a menudo por razones de comodidad" (Burch, 1998 [1970]: 21).

Considerando la necesidad de revisar el rechazo a la ambigüedad, entre otras cosas, Burch apela a un tratamiento poético del espacio. Ese es nuestro objetivo orientado al momento de escritura del guión en proyectos narrativos, pero entendiendo la narratividad de manera amplia.

Levantamos el guante arrojado por Burch e impulsamos una *estética de la desorientación y la ambigüedad*. Si bien el espacio y el tiempo son dos variables que se conectan, nuestro acento estará puesto en lo espacial por las razones que hemos señalado.

Sergei Eisenstein, parte, como Arnheim, Perkins, Laffay -o Hitchcock-, de la premisa del espacio como construcción, pero, a diferencia de los anteriores, para este autor la construcción espacial no está atada a la exigencia de continuidad, sino a la eficacia requerida por el sistema estilístico de cada film. Desde esta perspectiva se puede, incluso, rechazar la continuidad. La sistematización de esta concepción tomó el nombre de “montaje de atracciones”. Así mismo, Eisenstein muy tempranamente considera al montaje en términos de una composición que atraviesa tanto la secuencialidad como la verticalidad; es decir: el montaje como proceso constructivo dado por la sucesión pero también por lo que aparece en cada plano (tópicos, valores plásticos de composición, movimiento, etc.) y su relación con lo sonoro (montaje vertical). Al discutir la idea de continuidad y coherencia, la polifonía audiovisual revela su complejidad. Es decir que esa capacidad del film de ofrecer de manera simultánea múltiples fuentes de la información (imagen fija, móvil, pantalla única o múltiple, sonido de voz o voces, música/s y ruido/s, tipografía, etc.) que en el cine sometido a la exigencia de continuidad tiende a ofrecerse como un todo unitario, desde la perspectiva de Eisenstein se presenta desagregada, explotada o expandida. Aun considerando únicamente la imagen a pantalla completa, el análisis puntual de la secuencia de la escalinata en *Bronienocets Potemkin (El acorazado Potemkin, Eisenstein, 1925)* dan cuenta de una construcción que, rechazando la exigencia de continuidad y coherencia, expande la percepción espacial a partir del juego de contrastes y tensiones (Amengual, 1999 [1993]). Un autor contemporáneo, Bellour, retoma a Élie Faure y la idea de la cineplástica, a partir de la cual plantea:

El análisis perfectamente riguroso de un film demandaría de esa manera el establecimiento de un cruzamiento lógico que organizaría los ritmos, los sistemas de valores escalonados, las asociaciones de movimientos, las repeticiones, las cadencias, y relacionaría de ese modo el espacio-tiempo del relato con su espacio músico-pictórico, en una reversibilidad donde el espectáculo cinematográfico encuentra su verdad más profunda y secreta. (Bellour 2012 [1979]: 3)

En estos autores el espacio se concibe como transformación, reversibilidad, duración, revelación.

Como se ha señalado al comienzo de este trabajo, nuestro interés parte de un objetivo práctico: ayudar a pensar desde la escritura al espacio como variable estética. En tal sentido, una primera consideración se conecta con comprender que la construcción del espacio puede atender a cuestiones de micro estructura (desarrollo de la escena o secuencia) o de macroestructura (desarrollo de las grandes articulaciones del relato). Pongamos un ejemplo de este trabajo desde la macroestructura. Para ello, partamos de la idea general de que “una estructura es una creación de lazos” (Raynald, 2014 [2012]: 97-113) en el caso de *Shi gan (El Tiempo, Kim Ki Duk, 2003)* la construcción espacio-temporal se vuelve paradójica por una configuración macroestructural: sobre el final del film la mujer con la cara vendada sale de la clínica (se ha cambiado el rostro, acción irreversible), y se choca con una mujer (ella antes de la operación) que lleva una foto (la de ella antes). La estructura del film podría definirse como *estructura en rizo* -y no circular- pues el comienzo y el final coinciden en ciertos aspectos (el exterior de una clínica, la mujer que sale del lugar con la cara vendada, el choque con la mujer que lleva la foto en sus manos, la caída de la foto y su abandono por parte de la mujer que la llevaba), pero tras haber visto la película sabemos que esas dos mujeres *son la misma* y eso es, desde la perspectiva mimético realista, imposible. Entonces, la imposibilidad (destitución del principio de contradicción) opera por el juego de estructura a partir de la aparente repetición

de los elementos del espacio arquitectónico y de la puesta en escena: ambas escenas se organizan del mismo modo.

Acerca de la construcción espacial en la escena, una lógica de la discontinuidad plantea algunas cuestiones centrales. Así, el problema no es tanto que los libros de guión no piensen al espacio, sino cómo lo piensan. En la medida en que recortan la exigencia de orientación, verosimilitud y coherencia, se explica el tipo de abordaje que ofrecen. Repensar estas ideas (caras al cine instituido), implica una suerte de desplazamiento en la mirada volverla hacia los márgenes, hacia las formas inconclusas, abiertas, en cierto modo *desclasadas*. A fin de que el modelo tradicional de guión se vea forzado a admitir que, ante lo diverso, su lógica y estructuración es solo una versión posible, no la única. Ese modelo autoriza a pensar que hay proyectos audiovisuales en los que la escena -como unidad mínima del guión- no permite articular una dinámica espacio-temporal discontinua, caso de *Hiroshima mon amour* (dirección de Resnais y guión de Duras, 1959) que recurre a constantes insertos de montaje a partir de los cuales las imágenes y sonidos se entreveran, fusionados al presente de la pareja que recuerda (o que al menos, intenta hacerlo). Es justamente la lógica discontinua en la construcción espacio-temporal lo que pone en juego la imposibilidad efectiva del recuerdo como operación ordenada o completa: el trabajoso ejercicio de la memoria que, de este modo, no puede ser pensado como transparente y objetivo. Para proyectar desde el guión esta dinámica, Margerite Duras, la guionista, optó por un guión organizado en secuencias (unidades de acción dramática) y no por escenas. Este cambio mínimo y sutil afecta, transforma, redefine la lógica espacio-temporal del universo audiovisual que proyecta el guión (Duras, 2005 [1960]: 27):

ÉL

No has visto ningún hospital en Hiroshima. No has visto nada de Hiroshima.

A continuación la voz de la mujer se va haciendo más y más impersonal. Dando una condición *abstracta* a cada palabra.

Vemos ahora el museo que desfila. Lo mismo que sobre el hospital, la luz cegadora, fea.

Cuadros documentales. Vestigios del bombardeo.

Maquetas.

Hierros retorcidos.

Pieles, cabelleras quemadas, de cera, etc.

Regularmente, volveremos a los cuerpos unidos.

Si este guión hubiera mantenido el criterio de la escena como unidad mínima, debería haber cambiado la escena cada vez que la imagen mostrara un lugar, fragmento, situación diferente (Vemos ahora el museo que desfila. Lo mismo que sobre el hospital, la luz cegadora). Ahora bien, la organización estructural en partes (el guión está delimitado por cinco partes), o por secuencias (unidad de acción dramática) permite otras dinámicas. En el caso que analizamos, permite que la voz de los personajes introduzcan un tiempo y un espacio diferente al que configurarían, a su vez, las sucesivas imágenes (fragmentos de lugares, objetos). Es decir, el campo de la imagen constantemente evoca, describe, presenta diferentes espacios, al tiempo que la voz involucra también otro espacio-tiempo (el del presente). Desde esta perspectiva el espacio trasciende la restricción a un lugar: es también distancias, escalas, velocidades, texturas y modalidades de descubrirlas (dinámica campo/fuera de campo. Se trata del proyecto de cineplástica que impulsaba Faure y sobre el cual esperamos seguir ofreciendo algunas palabras que ordenen sin ser normativos.

Referencias

- Amenábar, A (2001). *Los Otros* (guión). Madrid, España: Ocho y medio.
- Amengual, B. (1993 [1999]). *Sergei Eisenstein. El Acorazado Potemkin*. Barcelona, España: Paidós.
- Barthes, R. (1977 [1966]). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires, Argentina: Centro Editor de América Latina.
- Bejarano Petersen, C. (2014). *De los realismos cinematográficos. Diégesis, ontología y construcción*. Inédito.
- Bellour, R. (1979). *L'analyse du film*. Paris, Francia: Albatros. [Tomado de la traducción de Eduardo Russo para la asignatura Teorías del Audiovisual FBA-UNLP 2012]
- Burch, N. (1998 [1970]). *Praxis del cine*. Madrid, España: Gallimard.
- Eisenstein, S (1999 [1949]). *La forma del cine*. Madrid, España: Siglo XX.
- Laffay, A. (1966 [1964]). *La lógica del cine. Creación y espectáculo*. Barcelona, España: Nueva Labor.
- Perkins, V. F. (1990 [1976]). *El lenguaje del cine*. Madrid, España: Fundamentos.
- Russo, E. (2012), Cine, una puesta en otra escena. *Quince años después*. Buenos Aires, Argentina: Librería.
- Tassara, M. (2011, septiembre) *Construcciones espaciales en el cine*. Ponencia presentada en el Primer Congreso Regional Europeo de la Asociación Internacional de Semiótica Visual, Lisboa, Portugal.
- Vale, E. (2006 [1982]). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona, España: Gedisa

Reflexiones en torno a un nuevo objeto cultural: el *fashion film*

Paula Caffaro
ameliecaffarocine@gmail.com

La mixtura de lenguajes, géneros, estilos y dispositivos hace del intercambio entre las artes y la tecnología un espacio conflictivo en el que emergen cuestiones que afectan a distintos órdenes; el de la estética y el de los modos de consumo en primer término. El *fashion film*, como objeto fronterizo entre el cine, la publicidad y el videoclip abre interrogantes que atañen a los lenguajes intervinientes, a sus formas de expresión y a los ámbitos y modalidades de circulación conectados. A pesar de que su problemática artística se vincula con la que afecta a otras discursividades, como las antes señaladas, la moda aparece en él como tema principal, abordada desde diferentes perspectivas: el lujo, el arte, la expresión de culturas y costumbres urbanas, etc. El trabajo intenta aproximarse, a través del análisis de tres casos, a una definición provisional de *fashion film*, proponiendo una reflexión acerca del espacio que ocupa en el ámbito cultural contemporáneo.

Palabras clave: fashion film, discursos híbridos, arte audiovisual contemporáneo.

Reflections around a new cultural object: the fashion film

The mixture of genders, styles, supports and devices generates, for example, out of the art and technology exchange, a place between frontiers that creates not only esthetic and formal issues, but also aspects related to marketing and the way of consumption. The fashion film, as a bordering object among cinema, advertising and videoclip, shows these relationships opening enquires about notions of language, ways of representation and areas of circulation. Despite of its artistic problematic existence that is related to the other mentioned discourses affected, fashion appears as the main topic approached from different perspectives: fashion as luxury, fashion as art, fashion as urban cultures and customs, etc. This work tries to establish, through the analysis of three cases, a provisional definition of fashion film proposing a second thought about the space that the object takes up in the contemporary cultural place.

Key words: fashion film, hybrid discourses, contemporary audiovisual arts.

Era 1986 y Nick Knight,¹ *el creador de imágenes*, se encontraba fotografiando a una joven y exótica Naomi Campbell vestida con el último modelo del consagrado estilista japonés, Yohji Yamamoto, en ocasión de realizar el contenido para su campaña otoño/invierno. La prenda, motivo de atracción del momento, flameaba sus telas al viento y destellaba tonalidades verdes que parecían iluminar el set por completo. Pero, lamentablemente, el espectáculo sucedía sólo ante los ojos de los presentes. Toda la magia creada durante ese instante se desvanecía entre pose y pose de la modelo, obteniéndose fotografías de calidad indudable pero que no llegaban a transmitir todo lo que allí sucedía. La herramienta principal de Knight, su cámara 35mm, no parecía devolver lo que esperaba de ella. El arte fotográfico había agotado, al menos para el artista (y en esa precisa circunstancia), sus recursos expresivos.

La fotografía asegura a la moda una detallada selección de instantes que reflejan aquellos momentos privilegiados en los que tanto la modelo como la prenda se hallan en su *mejor estado*, generando, además de imágenes *pulcras*, una distancia considerable entre ese universo y el de los futuros consumidores. En este contexto, cualquier otro instante (diferente al mencionado) queda descartado, y es en ese proceso de eliminación de *tomas fallidas* cuando se intenta borrar la mayor cantidad posible de rastros que puedan sugerir algún tipo de imperfección o desvío, no solo de la idea original de la campaña, sino más bien de la técnica que se espera ofrezca una foto de moda. Por eso lo que Knight sentía era, definitivamente, un impulso vanguardista. Cuestionar el rol artístico del recurso fotográfico lo dejaba expuesto como profesional pero al mismo tiempo le ofrecía una oportunidad para crear una nueva forma de comunicar la moda: agregarle movimiento.

Casi de manera inocente, y siguiendo una práctica que venía llevando a cabo desde hacía algún tiempo, Knight tomó su cámara VHS y en vez de registrar escenas de *backstage* corrió el lente hacia la escena principal. Y fue en esa jornada de 1986 junto a Campbell y Yamamoto que utilizó, por primera vez, el recurso audiovisual no con fines paratextuales, sino como herramienta principal. Si bien aquellas imágenes no fueron comercializadas en el marco de la campaña, el hecho marcó para el artista un punto de inflexión en el desempeño de su trabajo. La disponibilidad del movimiento le abrió un abanico de nuevas posibilidades para la experimentación.

Durante los años noventa, el británico grabó más cintas VHS, las cuales se convirtieron en la excusa para que durante el 2000 creara SHOWstudio,² una plataforma *online* que alberga aquel archivo y propone una opción de visibilidad para todos los artistas que estén realizando contenido audiovisual en referencia al mundo de la moda. Por eso, y gracias a las modificaciones en la comunicación que brindan internet y las redes sociales, en la actualidad, SHOWstudio es uno de los sitios aspiracionales más visitados dentro del nicho, seguido por NOWNESS.³

¹ Nick Knight nació en Londres en 1958 y se dedicó a la fotografía mostrando un gusto peculiar por todo aquello que quebrara las reglas. Recibido con honores en Bournemouth & Poole College of Art and Design, su primer gran oportunidad fue trabajar para *Vogue Uk*, lugar donde conoció a Kate Moss. En 1996 fotografía a la modelo Devon Aoki bajo la dirección de Alexandre McQueen y se fascina con sus producciones, siendo este diseñador una de sus principales influencias. Hoy es reconocido por la creación de la plataforma SHOWstudio y por ser el precursor del *fashion film*.

² “Constantly changing, consistently innovating, SHOWstudio delivers fashion, live, as it happens” (Constantemente cambiando e innovando, SHOWstudio ofrece la moda viva, mientras está sucediendo) Ese es el lema de esta comunidad virtual de creadores de contenido para moda creada en el año 2000 por Nick Knight.

³ NOWNESS es un movimiento de excelencia creativa que celebra las extraordinarias historias de todos los días. Lanzado en 2010, esta plataforma se estableció como la fuente de inspiración e influencia para el arte, el diseño, la

Parados en 2017 y mirando hacia atrás, aquella jornada del '86 parece haber quedado obsoleta, sin embargo, hay algunas cuestiones que habría que retomar. Sobre todo, por el devenir de la praxis de la comunicación de moda, que hoy en día se sustenta, casi totalmente, en recursos audiovisuales e influenciada de manera directa por las innovaciones tecnológicas (desarrollo de ópticas, experimentaciones con realidad virtual, experiencias interactivas remotas, etc.) y sus repercusiones en el terreno estético. De esta forma, el gesto de Knight se vuelve la piedra angular de una problemática contemporánea. No sólo por su idea de agregarle movimiento a la fotografía de moda, sino por haber sembrado el germen de una tendencia en auge. Hablar de Nick Knight es hablar del precursor del *fashion film*, pero ¿qué es un *fashion film*? Por el momento diré que se trata de un objeto cultural cuyo origen parece rastrearse en el universo de la moda, siendo este el recurso predilecto de la publicidad. Afirmación que abre interrogantes acerca de su función social y económica, pero sobre todo poética.

Son Oscar Steimberg y Traversa en *Estilo de época y comunicación mediática* (1997) quienes exponen que ante la “caída de los grandes relatos” en vez de producirse un “debilitamiento del empleo genérico de las formas narrativas”, esta “parece haber desatado una pujante multiplicación y superposición de pequeñas (y aparentemente disociadas) entidades narrativas” (p.6). También observan que “el efecto dominante de esta narrativización no es sólo de inespecificidad, sino también de deshistorización: un estilo de época es descrito como el directo resultado de una serie de caídas políticas e ideológicas [...] o de progresos tecnológico-comunicacionales [...]” (p.7). Y desde esta perspectiva conciben que:

la reflexión sobre las prácticas estéticas -y sobre la dimensión estética de otras prácticas- muestra su pertinencia en relación con la consideración del modo de constitución y cambio del conjunto de las producciones discursivas, lo que convoca a la discusión de sucesivas formulaciones discursivas [...] cuyas conceptualizaciones parecieron encerrar embrionalmente todas las otras. (p.11-12)

Ante la detección de esta coyuntura advierten que “los nuevos fenómenos mediáticos afectaron la definición de arte o problematizaron el vínculo y la circulación artística” (p.14), Por eso a continuación plantean una lista de aspectos que lo demuestran. Aspectos que se vuelven oportunos a la hora de intentar definir el entorno en el que el *fashion film*, como nuevo fenómeno, aparece en la escena de los discursos mediáticos provocando “modificaciones en el campo de la producción de sentido”. Steimberg y Traversa indican que existe:

- *una emergencia de posiciones espectatoriales inéditas en la historia del arte, generadas por el cine, la radio, la tv, después las redes computarizadas.*
- *el establecimiento de relaciones de nuevo tipo entre géneros altos y bajos (más allá de la valoración romántica de las artes populares.).*
- *la interpenetración también inédita de procedimientos propios de un soporte en otro soporte [...] A las relaciones entre lenguajes o géneros se sumó el pasaje de procedimientos específicos y modos de hacer puntuales característicos de una etapa de un lenguaje o medio a otro.*
- *la transposición múltiple, con puntos de origen diversos de unidades narrativas o dramáticas que la definición social había considerado completas o definitivas.*
- *el reconocimiento del carácter complejo y cambiante de la dimensión cognitiva de los medios manifestado a través de: -la asignación de potencialidades analíticas y de posibilidades de producción de conocimiento a ciertos procedimientos y dispositivos [...] -la adjudicación al producto mediático del carácter de productor de acontecimientos, más allá de su condición documental. -el cuestionamiento del carácter de verdad de los registros mediáticos, especialmente a partir de los cambios tecnológicos de la era digital.*

moda, la belleza, la música, la comida y los viajes. Trabaja con curadores expertos en cada área, artistas consagrados y emergentes conectando a la audiencia con historias sensoriales diseñadas para producir debate.

- *el reconocimiento social de nuevas figuras de operador, relacionado con las posibilidades y condicionamientos surgidos de las nuevas configuraciones mediáticas, que evanecen la frontera entre prácticas estéticas y prácticas técnicas.*
- *el protagonismo de la producción mediática en la organización tecnoeconómica [...].*

El *fashion film* responde a casi todas estas características y, desde esa posición problemática, el objeto manifiesta tensiones visibles entre el videoclip, la publicidad y el cine exhibiendo su naturaleza híbrida, y un entorno fronterizo entre lenguajes, provocando una serie de reflexiones acerca de sus consecuencias estéticas y el despliegue analítico de sus posibilidades como productor de sentido. En tal contexto, y en función de exponer los argumentos que denotan riqueza semiótica y apreciación social del objeto, por fuera de los circuitos específicos de su circulación, es que propongo un análisis a través de tres casos concretos en relación con los lenguajes anteriormente citados.

Fashion film, una tendencia en el modo de hacer

Si a finales de los ochenta Nick Knight ya era experto en el manejo de su cámara VHS no era, bajo ningún punto de vista, un pionero en el formato. Pues fue en 1981 cuando MTV⁴ popularizó el videoclip, *cortometraje en que se registra, generalmente con fines promocionales, una única canción o pieza musical*, según la Real Academia Española. Es decir que hacía varios años se venía experimentando con la creación audiovisual en videos de formato analógico. La novedad, y tal vez, la astucia de Knight fue haber trasladado la preocupación estética del mundo de la música al universo de la moda. Mientras que para la música el video significaba la primera y gran oportunidad de visibilidad (materialmente hablando), la moda ya tenía una larga trayectoria en el camino de la representación mediante imágenes. De los figurines en las revistas semanales a la fotografía digital en múltiples medios, la moda siempre se valió de su imagen haciendo un recorrido paralelo al del avance tecnológico. Y es ahí donde Knight vuelve a figurar irrumpiendo con el video en un ámbito donde se privilegiaba el estatismo. De las experiencias analógicas de la primera etapa del videoarte a los efectos especiales digitales de la actualidad, tanto el videoclip como el *fashion film* comparten más de un rasgo.

El videoclip es un formato originalmente televisivo que, con fines lucrativos, se presenta como el modo, por excelencia, de publicitar la imagen de artistas consagrados o emergentes, habitualmente a partir de un tema musical. Es un discurso audiovisual de corta duración que apunta a un público joven y que muchas veces expone las costumbres de subculturas y tribus urbanas. Para definirlo, Sedeño Valdellós (2011) expone que:

El formato audiovisual del videoclip es producido y emitido con unos fines, iguales que los de la publicidad convencional, para lo que se sirve del mismo mecanismo, el de seducción, que tiene efectos y consecuencias sobre la sociedad y, especialmente, en un segmento de la población determinado, la juventud. (p. 495)

Además, siempre fue exponente de tendencias, aspecto atractivo no solo para los consumidores, sino también para los productores que ven allí un nicho ideal para la exposición de su mercancía. Su contenido varía según la estilística a la que se adhiere, y sería una tarea imposible catalogar un repertorio temático; sin embargo, hay motivos que se reiteran, como el amor, la muerte, la soledad, el viaje, entre otros grandes temas universales. Con respecto a sus

⁴ Cadena estadounidense de televisión por cable cuyo objetivo original fue el de reproducir videos musicales las 24 horas del día siete veces por semana presentados por figuras que, durante la década del noventa, fueron las estrellas de la cultura pop, los *videojockeys* (VJ).

características formales y entrando en el terreno retórico, Sedeño Valdellós agrega que “el videoclip se desarrolla sobre la mezcla y combinación de recursos formales y retóricos de procedencia indistinta” (p. 502). Se puede decir que el videoclip se distingue de otros discursos audiovisuales de corta duración, como el cortometraje cinematográfico y la publicidad televisiva o web, en primera instancia, por su función principal que es la puesta en escena de imágenes y sonidos en concordancia al tema musical que se está representando. Asimismo, otra cualidad intrínseca es aquella que lo ubica dentro de un horizonte de expectativas que definen ciertas previsibilidades como: imágenes de alto impacto visual, secuencias narrativas interrumpidas, montaje veloz y abrupto, entre otras. El *fashion film*, y desde la perspectiva de una comparación superficial, se podría decir que adhiere, en cierto sentido, a estas últimas características dependiendo de la especificidad de cada caso. Por ese motivo y para facilitar el desarrollo argumentativo se hace necesario el análisis particular de objetos concretos.

Dirigido por Glen Luchford y en ocasión de la presentación de la colección de Alessandro Michele, *Cruise 2016*,⁵ para Gucci, *el fashion film* seleccionado describe una escena en la que desde un punto de vista subjetivo asistimos a un baile dentro de una mansión florentina. En primera instancia, y yendo de lo general a lo particular, la primera observación en relación al videoclip, es que el sonido de *Cruise* es un único tema musical. A su vez, así como podría figurar destacado el nombre del (la) cantante, en la primera imagen del video se inscribe, sobre fondo negro, la marca protagonista del film, Gucci, seguida por el nombre del realizador. Más allá de acotar el campo de posibilidades acerca de lo que se verá a continuación, la presencia de la marca y el artista (destacada y al comienzo) no solo indica el patrocinio del film, sino que marca un horizonte de previsibilidad, posiblemente, asociado al lujo. Partiendo de allí y tomando este aspecto como premisa, es mucha la información que tan solo unos segundos de video nos han brindado. Principalmente una suerte de ubicación socioeconómica. Mediante un fundido a negro e interrumpiendo el silencio, una cámara de visión aparentemente omnipresente da inicio al tema musical e ingresa a la escena describiendo el espacio habitado por unos cuantos modelos que se encuentran bailando. Pronto, el punto de vista se centra en *ella*, la protagonista de la historia. El movimiento en ralenti y el contrapunto con el sonido no hacen más que intensificar su caminata que, tras cruzar el umbral de una habitación, mediante un corte, traslada su referencia visual al espectador involucrándolo en la escena. Ahora es este el dueño de la mirada que recorre y observa el espacio gracias a la utilización del montaje, que supo trasladarla del adentro hacia el afuera de la escena, integrando al espectador en una visión lúdica del espectáculo. La invitación a la fiesta es forzosamente aceptada mientras que las imágenes describen cada una de las prendas que están siendo mostradas en pantalla. No sólo fuimos invitados al baile, sino que somos el alma de la fiesta ubicados en el centro de un círculo de bailarines-modelos. La visión subjetiva se interna en un movimiento circular iterativo que marea hasta el desvanecimiento cuando la cámara eleva su objetivo hacia arriba y, mientras se aleja de la descripción de prendas, muestra el empapelado del salón, una pintura de coloridos árboles junto al cielo despejado. Pero el agotamiento y posterior vahído no se pueden adjudicar únicamente al cansancio, sino tal vez a los efectos provocados por el despliegue de lujo y ostentación. Recordemos que luego del traslado de la referencia visual de la bailarina-modelo que ingresaba a la mansión al espectador, es justamente este último quien participa de la fiesta. Es decir, quien *se marea* ante el lujo es un posible consumidor de las prendas Gucci o el propio *fashion film*, pero quizás también alguien poco habituado a vivenciar el lujo en primera persona. De todas formas, estas son sólo suposiciones, lo que vale es observar cómo el mínimo gesto de traslado de punto de vista construye una significativa producción semántica.

Para concluir, mediante un nuevo fundido a negro, en pantalla figura el hashtag, #GucciCruise16, en referencia imperativa al uso de la red social Instagram, a modo de difusión

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=qQOppPHIOHk>

del video finalizado por parte de todo aquel que haya participado de su visionado. Además de ser una estrategia de marketing cada vez más utilizada, la presencia del hashtag articula un vínculo entre el espectador y el objeto, así como también se muestra como huella de estilo de época. La escena enunciativa de *Cruise 2016* se caracteriza por un repertorio temático que visita como eje principal la moda, y a través de ella la configuración material del lujo. A su vez, propone otro *motivo* universal como el baile en la mansión. Mientras que, desde un nivel de análisis retórico nos encontramos, además de los aspectos señalados en la descripción inicial del video, de manera destacada, con el plano secuencia mediante el cual se traslada el punto de vista de la modelo al espectador y la presencia insistente de la cámara lenta y siempre subjetiva, utilizándose todos estos recursos como productores de un efecto de *hiperrealidad*. De hecho, es la propia configuración de la puesta en escena la que propone mediante un juego visual la identificación del espectador transformándolo en enunciatario. La situación comunicacional que construye el texto se apoya, sobre todo, en el vínculo enunciatario/enunciatario. Es justamente desde allí que se sostiene como discurso con funciones conativas y fácticas, pero esencialmente, poéticas (Jacobson, 1963).

El *fashion film*, objeto que aún se dificulta catalogar, pero que *a priori* se puede enmarcar como un discurso mediático, también presenta rasgos (sobre todo de carácter enunciativo) que lo vinculan de forma estrecha al lenguaje de la publicidad. Si bien el universo publicitario siempre fue un espacio vinculado a las últimas tendencias y los recursos técnicos de *avant-garde*, es a mediados de los años ochenta que Yves Krief comienza a hablar acerca de las “posibilidades post-modernas de la publicidad” adoptando el término que exploraba J. F. Lyotard en su libro *La condición posmoderna* (1979) en el que explicaba que “simplificando al máximo, se tiene por post-moderna la incredulidad con respecto a los metarrelatos.”. Krief se sirve de esa perspectiva para desarrollar sus argumentos acerca de una observada modificación en los modos de producción y recepción publicitarios, diciendo, entre otras cosas, que existe una serie de circunstancias (en relación a las formas tradicionales de la publicidad clásica) que marcan un quiebre en las formas del lenguaje publicitario. Según Krief (1984):

Hay una “crisis de las reglas”:

En la publicidad clásica, la representación no quería verse considerada como juego, es decir, como una actividad puramente convencional. En la publicidad post-moderna no existe más el fundamento último -la realidad del producto- sino una regla de la que uno puede librarse realizando un juego sobre esas mismas reglas. (p.9)

Dentro del movimiento cultural posmoderno hay, principalmente, un desdibujamiento de referencia, por eso “la determinación se efectúa a través de reglas que opacican las propiedades de las categorías del enunciado y el uso que de ellas pueda hacerse”. (p.9)

En el marco del quehacer publicitario, es pertinente reiterar el gesto de Nick Knight en la producción fotográfica para Yamamoto en 1986. El síntoma de agotamiento de los recursos hasta entonces disponibles se veía reflejado en el cuestionamiento no sólo de pensadores sino también de artistas, como es el caso del fotógrafo inglés. Entonces, mientras la publicidad exploraba nuevos modos de hacer, la fotografía de moda no se quedaba atrás, pues había algo que debía reinventarse y el contexto sociocultural lo habilitaba: los formatos de video ya eran moneda corriente en el ámbito doméstico y a la par de este movimiento (y como consecuencia) las modificaciones en los hábitos de consumo de productos audiovisuales como, por ejemplo, la publicidad por tv. Sin embargo, será el advenimiento de la *digitalidad* la que finalmente dé el paso definitivo hacia la evolución de internet y, las muy posteriores, redes sociales, principal soporte de *fashion films* en la actualidad.

Siguiendo con la metodología comparativa, ya se ha analizado el caso del vínculo entre el *fashion film* y el videoclip a través de *Cruise 2016* (Gucci), y a continuación se focalizará la relación entre el primero y la publicidad tomando como ejemplo a *Through my eyes (Dog Days)*,⁶ el *fashion film* del holandés Femke Huurdeman para Missoni, ganador de la tercera edición del BAIFFF (Buenos Aires Fashion Film Festival).

Durante las vacaciones de sus padres una muchacha tiene la misión de cuidar la casa donde viven. Entre las recomendaciones de su madre, que incluyen alimentar los perros dos veces al día y una invitación *free pass* a la biblioteca de su padre, se encuentra el motivo que desencadenará la acción del film: el jardinero vendrá a las 3 pm. A través de la picaresca imaginación de la joven el punto de vista se centra en su mirada.

La acción comienza durante los títulos iniciales inmediatamente después de que la información paratextual comunique que el film participó del Milano Fashion Film Festival y que está auspiciado por Vogue Italia. Además de indicar el nombre de la pieza, el del realizador y los datos de la marca y la temporada a la que pertenece. Entonces, durante los títulos, específicamente la tercera placa, sobre la animación de las letras del título del film suena el teléfono. Una pelotita de golf golpea cada una de las letras como anticipo de lo que sucederá durante el *fashion film*. Terminan los títulos y se abre la imagen mediante una cámara descriptiva que descubre el espacio poniendo en primer plano las prendas de Missoni y la figura de la muchacha, quien se encuentra muy aburrida vagando por la casa y realizando tareas inútiles para pasar el tiempo, hasta que, a través de un par de binoculares comienza a observar al jardinero que ya ha llegado. A partir de este momento, la música extradiegética cobra potencia y se quiebra el realismo mediante una sucesión de hechos surrealistas propios de la imaginación de la protagonista. Ella se convierte en asesina cuando una pelota de golf se transforma en arma letal. El jardinero muere desnudo en su mente y ella es bendecida con una lluvia de pelotitas.

Desde lo temático, *Dog Days* aborda, al igual que *Cruise 2016* el tópico de la juventud como eje principal del relato. Sin embargo, es *otra* juventud y se encuentra acompañada no sólo de otro contexto, sino también de otros elementos como, por ejemplo, la introducción de referencias míticas. La principal divergencia entre un *fashion film* y el otro radica, principalmente, en sus rasgos retóricos. Esa *otra* juventud es la que marca la diferencia y naturalmente debe hacerlo ya que aquí lo que se pone en juego es la impronta de la marca motivo del film.

Así como para Steimberg (1987) la enunciación es el “efecto de sentido de los procesos de semiotización por los que en un texto se *construye* una situación comunicacional, a través de dispositivos que podrán ser o no de carácter lingüístico”, Krief, *Los juegos de la publicidad* (1984) opina que “es el dispositivo de enunciación el mecanismo fundamental del manifiesto”. La clave, sin dudas, se haya en un análisis profundo del nivel enunciativo, pues allí, las recurrencias y divergencias son las que marcan, en definitiva, un trayecto seguro hacia la definición del objeto *fashion film*.

En este punto y, a favor de vincular al fenómeno mediático con la publicidad, creo que se hace necesario enumerar alguna de las características que Krief observa, cuando describe la publicidad posmoderna en relación a la clásica, a través de ejemplos en *Dog Days*, en un intento por aplicar dichas categorías y esclarecer la relación propuesta.

Este autor percibe que:

No existe condición de validez para la representación, ni visión particular del producto que sea ni más verdadera ni más verosímil que otra. Se diluye toda la posibilidad de lectura referencial de lo manifiesto. Queda delimitada la producción de sentido hacia el interior del discurso en cuestión que crea su propio real sin referencia posible por fuera de sus límites. (p.9)

⁶ <https://vimeo.com/212791300>

En *Dog Days* la vía libre para la creación es manifiesta, por ejemplo, a través del uso del surrealismo.

No hay posibilidad de que exista una instancia superior que juzgue a la publicidad fuera de ella misma y sus reglas: la publicidad presenta autonomía. Se instituye como cultura y se juzga en relación a su instancia enunciativa. (p.10)

La cancelación de las jerarquías con respecto al interior del discurso habilitan la fabricación de reglas propias posibilitando además de procesos creativos la instauración de una cultura que sólo será juzgada con respecto a su instancia enunciativa. Por ejemplo, el juego cazadora-cazado propuesto en el film solo podrá juzgarse en relación a la organización de sus elementos temáticos y retóricos.

[...] Lo que se da a consumir es tanto los productos como el espectáculo de la marca. El enunciator al producir un discurso autorreferencial al mismo tiempo que en referencia al producto, se halla, simultáneamente, en posición discursiva y metadiscursiva, lo que anula la jerarquía de niveles. (p.11)

En términos de recepción, aquí Krief introduce uno de los temas centrales para comprender el fenómeno de la publicidad posmoderna y su relación con el *fashion film*, porque lo que el nuevo *modo de hacer* de la publicidad inserta en el ámbito del consumo no solo es el producto en sí, sino su representación, que no se relaciona con el receptor de manera arbitraria sino a través de una forma diferente de circulación. El discurso publicitario se consume por sus propias cualidades más allá del producto que éste intenta comercializar. Se ponen en juego parámetros estéticos. La anécdota propuesta en *Dog Days* es consumida como espectáculo audiovisual a pesar de Missoni.

Si el sentido de los objetos está construido y es inmodificable, si las prácticas sociales de consumo están establecidas, entonces es la relación pragmática enunciator-destinatario la que se transforma en primordial, en la medida en que puede ser intercambiable, siendo, pues, sólo allí donde existe la posibilidad de margen de maniobra y de creación publicitaria. (p.12)

Sin dudas, y en apoyo de la característica previa, es la relación entre enunciator y enunciatario la que sustenta toda posibilidad de transformación de la publicidad de clásica a posmoderna. Hay un *contrato de lectura* tácito habilitado en el marco de la actualidad posmoderna del arte y la comunicación. Existe un espacio de interacción entre producción y recepción apto para la emergencia de estos nuevos discursos mediáticos como el *fashion film*.

Luego Krief continúa con tres características más en las que explica cómo las meta jugadas dentro de la desjerarquización de niveles operan como acción fundamental en los procesos de retorización y construcción de la identidad de marca. Pero lo importante es lo hasta aquí mencionado, ya que expresa cómo la publicidad ante “el agotamiento de sus medios de representación” tuvo que buscar alternativas expresivas. Y el *fashion film*, en este contexto, pareciera ser una de las soluciones preferidas.

En conclusión “es el acto publicitario el que debe ser estudiado en tanto que tal, es decir, en tanto que la marca se enuncia como existente. [...] La publicidad es acontecimiento al mismo tiempo que es significación.” (p.12)

Finalmente, la relación del *fashion film* con el cine es la más evidente pero no dejan de marcarse distancias. Es obvio que se trata, en ambos casos, de problemáticas vinculadas con el lenguaje audiovisual. Sin embargo, y teniendo en cuenta la tensión que se da entre el *fashion film* con la publicidad, con el videoclip y con el cine, el eje principal parece estar más del lado

de las dos primeras que del cine. Y el motivo tiene que ver más con una justificación en tanto procesos enunciativos. La especificidad del *fashion film* en tanto nuevo objeto cultural pareciera recaer sobre problemáticas vinculadas a las preocupaciones estéticas y formales de la publicidad y el videoclip, mientras que no tanto a las del cine. Y es sencillo explicar por qué. El *fashion film*, es un film de corta duración que bien podría asociarse al cortometraje, pero esta característica no alcanza para establecer una comparación más profunda, al menos por el momento. El *fashion film* como recurso de la publicidad a partir de sus transformaciones en torno a las condiciones posmodernas comenzó a circular no sólo como modo de venta indirecta, sino como objeto cultural *per se*. De ahí que surge toda una serie de interrogantes que cuestionan su valor en relación a las artes y, por supuesto a la tecnología de la comunicación. El *fashion film* se consume como espectáculo y en este sentido, fueron pioneros en avizorar esta modalidad aquellos agentes que fundaron los Fashion Film Festivals, eventos que incumben inmediatamente al universo cinematográfico. Así la relación entre el objeto y el lenguaje comenzó a fortalecerse. En muchas ciudades occidentales del mundo (Milán, Berlín, Miami, Melbourne, México DF, Buenos Aires), hoy en día, existe un festival de *fashion films* propio creando un territorio de interacción entre realizadores, diseñadores y *fashionistas*, abriendo un espacio para el debate acerca del desempeño de este nuevo objeto cultural que se inserta en la vida de los discursos mediáticos. Además de (y a pesar de) este manifiesto modo de circulación, siguiendo con la línea argumentativa de este artículo, lo que definitivamente es necesario evaluar son las características discursivas particulares. Analizaré, entonces, la escena enunciativa que propone *Muta* (Martel para *Miu-Miu*), el ejemplo seleccionado para poner de relieve la relación del *fashion film* con el cine. En tal dirección, voy a recurrir a Metz (1968) cuando describe la enunciación como metadiscursiva: un efecto de sentido que produce el texto en tanto discurso. En *Muta*, este efecto se rastrea en varios momentos, de los cuales se tomarán dos: la puesta en escena con elementos del universo onírico y la aparición del glamour.

Antes que nada, es preciso mencionar que *Muta* forma parte de *Miu Miu Women's Tales* una serie de *fashion films* que la línea *prêt-à-porter* de Prada lanzó al mercado, siendo pionera en la inclusión de este tipo de formatos dentro de sus variables de marketing. En el marco del crecimiento de interés social por el objeto, *Miu Miu Woman's Tales* forma parte de importantes secciones de reconocidos festivales de cine clase A como el de Venecia en su última edición, en el cual además de proyecciones se llevaron a cabo mesas redondas y paneles de discusión acerca de sus problemáticas estética y comercial.

Muta es creación de la realizadora salteña Lucrecia Martel, una de las artistas elegidas por la marca apelando a directoras y actrices cinematográficas consagradas en búsqueda de la formación de un estilo propio recurriendo a las poéticas de las convocadas.

En una embarcación a la deriva, un grupo de mujeres se evanece tras la misteriosa aparición de un ser orgánico desconocido dentro de una cartera. Situados desde la perspectiva de la trayectoria de la realizadora basada en una puesta en escena cimentada en el extrañamiento perceptivo, las protagonistas del film habitan un no espacio construido desde una geolocalización inhóspita y un atardecer eterno. Pero más allá de la acción en sí, el ambiente del *fashion film* además de recrear un universo onírico representado por la utilización de un montaje de tiempo manipulado (en algunas escenas se trabaja la imagen con la utilización de menos o más de 24 cuadros por segundo), la presencia de una mezcla de lenguas, la rareza del sonido y una constante situación de suspenso latente, *Muta* esboza un factor determinante si de *fashion films* se habla y es la presencia del glamour. Si bien, tanto en *Cruise2016* como en *Dog days* algo de esto se sugería, es recién en el presente ejemplo donde se llega a desarrollar con eficacia. Toda la artillería del dispositivo cinematográfico confluye a favor de este tópico ofreciendo planos detalle de cada uno de los aspectos de las prendas, así cómo también una cierta pose de las actrices-modelo en una posible referencia al *physique du rôle* de las *femme*

fatales de los policiales negros. Los primeros planos y los movimientos de cámara son las herramientas protagonistas para la representación de este *mix* de texturas sensoriales a favor de una puesta en escena elegante que destila sofisticación.

Muta bien podría ser un cortometraje seleccionado en cualquier festival de cine del mundo, sin embargo, su especificidad, aún inconclusa, lo categoriza como *fashion film*. Tal vez no sean sus rasgos intrínsecos los que lo definen como tal, sino más bien sus elementos paratextuales como, por ejemplo, su presencia dentro de una serie que Prada ha catalogado como *fashion films*, o elementos que plantean la convergencia del cine con el *fashion film*, la publicidad y el videoclip como se ha intentado hacer a lo largo de este artículo.

Habiendo hecho un recorrido arbitrario por una serie de reflexiones acerca del *fashion film* como discurso mediático en desarrollo, presentado una problemática que lo ubica en tensión con el lenguaje del cine, la publicidad y el videoclip, y abierto una vía de diálogo que observa cómo el objeto cultural va adquiriendo importancia social por fuera de la elite de la moda o el nicho publicitario; defino al *fashion film*, al menos de forma provisoria, como una respuesta al agotamiento de los recursos expresivos de la fotografía de moda. Tomo como punto de origen el gesto de Nick Knight y como antecedente las formulaciones que se estaban desarrollando en el ámbito de la publicidad en torno a la producción de un modo posmoderno tanto de producción como de recepción. Asimismo, considero que, si bien el *fashion film*, tuvo (y tiene) su desarrollo como discurso, preferentemente en el terreno publicitario, se nutre de recursos que toma del videoclip y del cine en una constante retroalimentación de tendencias tecnológicas, avances en materia de comunicación e innovaciones digitales resultando un objeto de naturaleza híbrida y riqueza semiótica. Lo que habría que definir a futuro es la especificidad del *fashion film* en tanto discurso para determinar no sólo su función estética, sino su rol social y posición en el mapa mediático.

Referencias

- Krief, I. (1984). "Les jeux de publicité. Les conditions postmodernes de la publicité" En *Semiótica II*. París, Francia: IREP. Traducción realizada por María Rosa Del Coto para Seminario Optativo Orientación Publicidad, Carrera de C. de la Comunicación, Fac. de C. Sociales, UBA.
- Steimberg, O. (1998). "Proposiciones sobre el género". En *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires, Argentina: Colección del Círculo. Atuel.
- Steimberg, O. y Traversa, O. (1997). "Estilo de época y comunicación mediática". En *Estilo de época y comunicación mediática*. Buenos Aires, Argentina: Colección del Círculo. Atuel.
- Sedeño Valdellós, A.M. (2007). *El videoclip como mercanarrativa*. En Signa Nro.16. Revista de la Asociación Española de Semiótica. Pág. 493 a Pág. 504.

Reescrituras del melodrama fílmico: el caso Todd Haynes

Marina Locatelli

amarinalocatelli@gmail.com

Este artículo intenta dar cuenta de los procedimientos de reescritura fílmica del género melodrama llevados a cabo por el cineasta Todd Haynes en tres de sus obras: *Lejos del paraíso* (2002), *Mildred Pierce* (2011) y *Carol* (2015). Con ese propósito se pasa revista a distintas definiciones del melodrama como género, en particular, las desarrolladas por Sergei Balukhatyi, quien formaba parte de la corriente formalista rusa, y por Peter Brooks. Asimismo, se observan los lineamientos generales del melodrama durante el periodo clásico de Hollywood y se pone de relieve el film *Lo que el cielo nos da* (Douglas Sirk, 1955), que funciona como una referencia directa y una influencia evidente en parte de la obra haynesiana. Se trata, por último, de mostrar cómo opera el estilo de autor de Todd Haynes a partir del análisis de las tres obras seleccionadas.

Palabras claves: Todd Haynes, melodrama, género, estilo de autor, lenguaje cinematográfico

Rewriting film melodrama: Todd Haynes' case

This paper tries to expose the rewriting film procedures made by filmmaker Todd Haynes in relation to melodrama genre on three of his works: *Far from Heaven* (2002), *Mildred Pierce* (2011) and *Carol* (2015). With this aim in mind, we check different definitions of melodrama as genre, especially, those developed by Sergei Balukhatyi, who was part of the Russian formalist movement, and by Peter Brooks. We also take into account the general characteristics of melodrama during Hollywood classic period and we emphasize the importance of the film *All That Heaven Allows* (Douglas Sirk, 1955) as direct reference and evident influence among part of Todd Haynes' works. Finally, all through the analysis of the three selected works, we intend to show the style of author of Todd Haynes.

Keywords: Todd Haynes, melodrama, genre, author' style, cinema language

Quien haya oído el nombre de Todd Haynes, ha escuchado inmediatamente antes o después de esta la palabra melodrama. Si pensamos en el melodrama fílmico en nuestra contemporaneidad, pensamos, sin solución de continuidad, en Todd Haynes. Primero con *Lejos del paraíso* (*Far from Heaven*, 2002), luego con la miniserie televisiva *Mildred Pierce* (2011) y más tarde con *Carol* (2015), Haynes actualiza y reescribe el género (que llegaba a las pantallas vetusto, cansino y, quizás, hasta un tanto olvidado, tal vez no en sus temas –el esquema pecado-castigo-expiación ha permanecido a lo largo de la historia del cine– pero sí en esa forma tan particular en que estos esquemas eran plasmados en la puesta en escena y que fue explotada durante el período clásico de Hollywood). Tanto en sus films como en su miniserie, el director se propone, desde la narrativa actual, una reconstrucción crítica del género clásico y de la estilística de aquella época, y también, en particular, del estilo de autor de Douglas Sirk. Esta es una tarea que lleva a cabo, en principio, aunque no con exclusividad, retomando ciertos rasgos retóricos-expresivos. En la puesta en escena, por ejemplo, intensificando los contrastes cromáticos y lumínicos, actualiza el empleo expresionista de la fotografía desarrollada por Sirk. Sin embargo, la reconfiguración del melodrama practicada por Haynes no se centra solo en la imitación de los maestros del género, su cine posee como características de su estilo epocal (al igual que el de tantos otros cineastas) la mixtura de referencias genéricas y estilísticas diversas: el empleo de imágenes ya cristalizadas en nuestra sociedad; la influencia de otras prácticas mediáticas, como la publicidad; y la toma de distancia crítica para el tratamiento de textos previos de la cultura. En la crítica de *Carol*, publicada en febrero de 2016 por el diario *La Nación* con motivo de su estreno local, Javier Porta Fouz apuntaba, con certeza, acerca del cineasta: “Su mirada [...] sabe hacer cine contemporáneo porque sabe releer el clásico y no simplemente citarlo.”.

Apuntes de una caracterización formalista del melodrama

Dentro del movimiento formalista ruso, el nombre de Sergei Dmitrievich Balukhatyi¹ (1893-1945), estudioso, principalmente, de las obras de Chéjov y de Gorki, permanece ignoto en esta parte del mundo ya que sus trabajos no han sido aún traducidos, excepto, alguno de ellos al alemán. A través del artículo de Daniel Gerould (1978),² “Russian Formalist Theories of Melodrama”, nos llegan los lineamientos generales de su exhaustivo ensayo titulado “K Poetike Melodramy” [“Poéticas del melodrama”] publicado en 1927, en el volumen III del periódico formalista *Poetika*.³

Balukhatyi, en un intento de sistematizar los principios constructivos básicos del melodrama, analiza numerosas obras del repertorio del teatro ruso del último cuarto del siglo XIX, en particular aquellos melodramas de origen francés, de autores como Édouard Brisebarre, Adolphe d’Ennery, Eugène Nus y Pierre Decourcelle. Para quien pretenda realizar un estudio del género en cualquiera de sus campos de desempeño semiótico (teatro, cine, televisión), puede resultar tan operativo como fructífero aplicar sobre su corpus las categorías de Balukhatyi, pues permiten dar cuenta cabal del funcionamiento del melodrama y de sus

¹ Es muy escasa la información a la que se puede acceder acerca de este teórico ruso. Apenas algunos datos biográficos se pueden consultar en: <http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Balukhatyi%2C+Sergei>

² El artículo de Daniel Gerould apareció originalmente en 1978, en *The Journal of American Culture*, Vol. 1, N° 1, pp. 152-68.

³ El texto original de Balukhatyi permanece inédito en español y tampoco ha sido traducido al inglés. Parece haber una traducción alemana publicada por la editorial Wilhelm Fink Verlag en 1969 (en la edición número 68 de la serie “Slavische Propyläen”), pero resulta incunable. Por otra parte, el original solo puede ser consultado en sala en la Biblioteca Estatal de Rusia.

principios constitutivos. Del preciso análisis al que el formalista ruso somete a sus objetos de estudio se desprende una serie de características, agrupadas por el autor en siete categorías: teleología emocional, teleología moral, principios técnicos, construcción, composición para el escenario, diferenciación del melodrama y naturaleza dramática del melodrama. No las retomaré aquí en su totalidad -muchas se refieren directa y exclusivamente al melodrama teatral y son inconducentes para otras formas del *transgénero*⁴ (Steimberg, 1998 [1993])- , sino que pretendo dar cuenta de algunas categorías con fluida operatividad a la hora de encarar el estudio de melodramas cinematográficos. En relación con la profundidad abarcadora de la sistematización propuesta por Balukhatyi, baste con decir que nada deja afuera. Se ocupa del prólogo; la exposición; la multiplicidad de actos; el epílogo; los finales de los actos; el movimiento entre los distintos niveles planteados por el melodrama; los títulos de las obras y de los actos; los personajes, sus funciones y su reversibilidad; la propensión a situaciones efectistas y llamativas; la importancia del azar.

Lo más destacable dentro de la caracterización propuesta por Balukhatyi es que existen, en su opinión, dos principios rectores (e indispensables) del melodrama. En primer lugar, el que denomina “teleología emocional”. Si se consulta cualquier autor dedicado al estudio del género (Bentley, 1964; Brooks, 1974; Thomasseau, 1984), todos coinciden en que la meta última y primordial del melodrama es *desnudar las pasiones*. Todos sus elementos constitutivos (argumento, personajes, retórica expresiva) están al servicio de la intensificación de la emotividad, dirigidos a poner de relieve las emociones, las pasiones, los sentimientos extremos y desbordados. En segundo lugar, encontramos la “teleología moral”. Al mismo tiempo que el retrato de pasiones intensas, la finalidad del melodrama es ofrecer reflexiones sobre las acciones y los sentimientos de los personajes. “Invariablemente existe un tratamiento moralizante del argumento” (Gerould, 1991 [1978]: 122). Con relación a la moralidad del melodrama clásico, Thomasseau (1989 [1984]: 52) apuntaba: “En un momento de la historia en el que se advierte a la vez un debilitamiento y una extensión de la cultura, los melodramaturgos quisieron desempeñar deliberadamente una función moral y civilizadora”.

Luego, Balukhatyi da cuenta de tres principios técnicos (interdependientes) que estructuran el género: “relieve”, “contraste” y “dinámica”. Por principio de relieve entiende la propensión a delinear los personajes de forma nítida, con funciones claras y simples. No existe una transición gradual en la psicología de los personajes y en sus acciones. Todo está dicho con claridad desde el principio y la *coloración emocional* se consigue a través de la gestualidad, la entonación verbal y la declamación. El principio de contraste, por su parte, refiere a la yuxtaposición de los materiales, es decir, a la tendencia dicotómica del melodrama. Es habitual la contraposición entre diversos materiales, trabajados, en general, con cierto maniqueísmo: diferentes clases sociales (el rico y el pobre); estaturas morales diametralmente opuestas (el malvado y el virtuoso); ambientes cerrados frente a ambientes abiertos; momentos de alguna comicidad seguidos por situaciones de intensidad trágica; etc. Por último, el principio de dinámica amalgama todos los recursos del género en el desarrollo narrativo para mantener la tensión. El dinamismo está dado por la variación en la intensidad de las situaciones, por el retraso del desenlace, por la inclusión en la trama de nuevos obstáculos, por el empleo de distintos grados de expresividad, por la intromisión de lo inesperado en la acción.

Dentro de los numerosos recursos constructivos empleados por el melodrama,⁵ uno de los más operativos a la hora de encarar un análisis del melodrama fílmico es la caracterización del

⁴ Oscar Steimberg define a los *transgéneros* como esa clase de textos “que recorren distintos medios y lenguajes”. En este sentido podemos encontrar al melodrama en medios y lenguajes muy disímiles como la literatura, el teatro, la radio, el cine, la televisión, etc.

⁵ El formalista ruso da cuenta en su artículo sobre el melodrama de trece ítems expresivos utilizados en la construcción modélica del género: el nudo dramático, el prólogo, la exposición, la multiplicidad de actos, el epílogo y los finales de acto, el movimiento en niveles, los títulos de los actos, los títulos de las obras, los personajes y sus funciones, la reversibilidad de los personajes, las situaciones efectistas, la casualidad y, por último, “la cosa”.

nudo dramático del género. Balukhatyi señala que siempre el nudo dramático está constituido por alguna violación a la norma. No necesariamente una norma del Estado o de la sociedad, sino una violación de la norma “de las relaciones del personaje y de los hábitos de la vida diaria, como si fuese una situación patológica” (Gerould, 1991: 124-125). De forma inevitable, el resultado de la transgresión de la regla, de la infracción de lo establecido, de lo consuetudinario, son las situaciones dramáticas que establecen la base del género.

Peter Brooks y la retórica del exceso

En su artículo “El melodrama, una estética del asombro”, en el cual analiza el teatro de Guilbert de Pixérécourt y otros melodramas del siglo XIX, Peter Brooks comienza caracterizando el mundo ideado por este género como “profundamente maniqueo, construido sobre el encuentro violento entre el bien y el mal concebidos como polos contrarios [...] El melodrama aborrece el justo medio, privilegia las emociones extremas, el pathos o la exaltación” (1974: 99). En consecuencia, la propensión dicotómica del melodrama queda expresada en toda su magnitud en la puesta en escena, pues las obras trabajan retórica y temáticamente los binomios virtud/doble moral, libertad/encierro, afuera/adentro, amor/deber, felicidad/suplicio, etc. Allí también señala que “el énfasis, los excesos, las exageraciones de su retórica no son de ninguna manera rasgos fortuitos, sino intrínsecos a la forma” (1974: 101). Es por ello que considera lo melodramático como un *modo de exceso*, una manera de hacer -desbordada, grandilocuente, artificiosa- íntimamente ligada a la ontología del género. Al respecto, Brooks sostiene que:

La retórica del melodrama [...] tiende a la exageración y lo sentencioso. Las figuras típicas son la hipérbole, la antítesis y el oxímoron:⁶ figuras, justamente, que manifiestan el rechazo del matiz y la elección voluntaria de conceptos puros y enteros [...] La práctica de una dramaturgia de la admiración y de la sorpresa requiere una retórica capaz de insuflar a lo cotidiano y a lo banal la pasión de un conflicto grandioso [...] El universo debe siempre aparecer habitado por fuerzas éticas cósmicas, listas para decir su nombre y revelar sus obras en respuesta al gesto o a la palabra adecuados. Para evocar un mundo tal, la retórica debe mantener un estado de exaltación, un estado donde la hipérbole es una forma ‘natural’ de expresión porque toda forma de expresión más débil expresaría solamente el drama aparente (naturalista, banal) y no el drama verdadero (moral, cósmico). (1974: 105)

El melodrama fílmico clásico

Generally speaking, “melodrama” was applied to popular romances that depicted a virtuous individual (usually a woman) or couple (usually lovers) victimized by repressive and inequitable social circumstances, particularly those involving marriage, occupation, and the nuclear family (Schatz, 1981: 222).

El melodrama *Lo que el cielo nos da* (*All That Heaven Allows*), dirigida por el exiliado cineasta alemán Douglas Sirk en 1955, se inscribe dentro de la narrativa clásica de Hollywood y conforma uno de los máximos exponentes de este género. Jane Wyman interpreta a Cary Scott, una viuda de clase media alta americana de poco más de cuarenta años y madre de dos hijos ya adultos, quien se enamora de Ron Kirby (Rock Hudson), su joven jardinero. La narración, asentada en los años 50, en un pequeño pueblo de Nueva Inglaterra, relata cómo las murmuraciones, los prejuicios y las convenciones se interponen entre la recién constituida pareja de amantes.

En su análisis de *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958), Victor Stoichita (2006: 266) señala que “el perfil es una forma dinámica que provoca la acción, el movimiento, el tránsito”. Esta

⁶ El subrayado es nuestro.

apreciación es válida de ser empleada también en este melodrama porque, a pesar de que el personaje de Rock Hudson se identifica con lo inmutable dentro de la trama de la película, como el único de principios firmes y de carácter constante -cuestión reforzada por su ocupación (se dedica al cultivo de árboles) y por su vestimenta (sus pantalones color caqui remiten al tronco de un árbol y su chaqueta verde, al follaje)- es habitualmente filmado de perfil, como pronto a la acción. De hecho, siempre lo encontramos en medio de alguna tarea, ya sea podando ramas, alimentando a un ciervo o lijando el pasamanos de una escalera. En contraposición, Cary, una mujer escindida, desgarrada entre la pasión y el deber, inmersa en las rígidas convenciones de la pacatería de su círculo social, es filmada de forma frontal a la cámara. Aparece todo el tiempo procrastinando decisiones, anhelos, deseos; como en una constante batalla entre hacer lo que se espera de ella o responder al amor. Semejante lucha le provoca, la mayor parte del tiempo, inercia, estatismo, rasgos magnificados a través de la puesta en escena que la muestra numerosas veces de frente, confiriéndole una forma casi estatuaria. Su falta de acción se refuerza en un alto número de planos que la encierran en diferentes decorados. La cámara la toma desde el exterior mientras ella mira hacia afuera por la pequeña retícula de su ventana. El hijo le cuestiona su nuevo amor cercándola entre dos paneles de un biombo. Pero, por sobre todo, el plano que mejor evidencia su condición de prisionera es aquel del emblemático momento en el que se la ve reflejada, de frente, en la pantalla de un televisor apagado. Allí Cary es definitivamente prisionera de los condicionamientos de la sociedad en la que vive.



Figura 1: *Lo que el cielo nos da*

Con respecto a las películas de Sirk, en general, y sobre esta película, en particular, (y en estrecha vinculación con esa inmovilidad que caracteriza visualmente al personaje de Wyman, como he señalado más arriba), Rainer Werner Fassbinder (2002 [1971]) señalaba con respecto a Sirk que:

En sus películas las mujeres piensan, cosa que no he advertido en ningún otro director. En ninguno. Generalmente las mujeres reaccionan, hacen simplemente lo que las mujeres hacen, pero en este caso no, aquí piensan. Hay que verlo. Es bonito ver pensar a una mujer. Es esperanzador. De verdad. (2002: 39)

La actualización de la hipérbole en *Lejos del paraíso*

De acuerdo con las categorías esbozadas por Gérard Genette⁷ en *Palimpsestos* (1989 [1982]), *Lejos del paraíso* es un caso ejemplar de *hipertextualidad*. Consiste en una relectura estilística

⁷ En sus apreciaciones sobre transtextualidad, Gérard Genette (1989 [1982]) observa cinco relaciones posibles entre textos. Una de ellas es la hipertextualidad y por ella Genette entiende la relación de derivación posible de un texto

de *Lo que el cielo nos da*. No solo retoma, con algunas variaciones -aunque siendo fiel al espíritu y al contexto histórico- la trama de su *hipotexto*, sino que, además, re-crea estilísticamente la obra de Douglas Sirk.

En *Lejos del paraíso* Julianne Moore, en el papel de Cathy Whitaker, interpreta a una paradigmática ama de casa de 1957, quien vive en la, entonces, pueblerina ciudad de Hartford, en el estado de Connecticut. Casada con un alto ejecutivo de la empresa *Magnatech TV* y madre de dos pequeños hijos, ella y su marido Frank (Dennis Quaid) son pilares de su comunidad. Sin embargo, los problemas de la pareja se establecen desde el comienzo mismo de la narración. Así, la aparición del personaje de Raymond (Dennis Haysbert), el jardinero de color, juega un papel fundamental en el desarrollo de la trama, al convertirse en el objeto amoroso de Cathy cuando queda al descubierto la homosexualidad de Frank y, ligada a ella, el desafecto de este hacia su esposa. Raymond, al igual que Ron en la versión anterior, representa tanto el espacio de la pasión, de la pulsión erótica, como el lugar de la estabilidad, del equilibrio (Raymond, del mismo modo que lo hacía Ron, se viste con los colores de los árboles). Frente a ese mundo que Cathy ve desmoronarse, pero para el que aun así debe conservar las apariencias, Raymond se transforma en el lugar de la intimidad, de la libertad, de la confianza.



Figura 2: *Lejos del paraíso*



Figura 3: *Lo que el cielo nos da*

En oposición a ese espacio libre y exterior que encarna Raymond, el mundo de Frank es un mundo de planos inclinados, de tomas desde ángulos que desequilibran la imagen. Cuando él está en pantalla, las sombras lo cubren todo. En la calle la luz es azul; dentro del bar, amarilla. Este tipo de iluminación, sumada al sobretodo que viste Frank en sus escapadas nocturnas, remite a la estética del policial negro de los 40, patentizando así la mixtura de géneros y estilos propios del cine actual. La oscuridad de Frank, su secreto, aquello que no puede decir y que ni siquiera se atreve a aceptar, es mostrada por el relato a través del empleo sistemático de sombras, porque en este film los colores, los ángulos, la luz expresan lo que los personajes no pueden revelar, ni siquiera a sí mismos.

Si de alguna manera Raymond encarna la virtud y Frank, el vicio; si el jardinero se relaciona con el exterior de día y el ejecutivo con el exterior de noche, el mundo de Cathy es el lugar del encierro. El hogar familiar juega otra vez aquí el rol del claustro, del espacio de las pasiones reprimidas, de la prisión. Para confirmar esto basta con observar la escena en la que hay un paneo de Cathy caminando intranquila por su casa, en un constante ir y venir. La cámara la filma desde afuera, a través de la cuadrícula de la ventana, haciéndola parecer un animal enjaulado.

B (hipertexto) desde otro anterior, A (hipotexto), a partir de la transformación o de la imitación (estilística). Este es el caso de la relación que se establece entre la película de Douglas Sirk, *Lo que el cielo nos da*, y *Lejos del paraíso*, ya que componen un ejemplo paradigmático de hipertextualidad al ser el hipertexto una reelaboración casi exacta del hipotexto.

Por otra parte, la imaginería que nuestra contemporaneidad tiene de aquellos años, visión signada por la estética de la publicidad, que nos ha transmitido una batería de imágenes claramente reconocibles, tiñe toda la puesta en escena de un alto grado de artificiosidad. Esta pregnancia del artificio no hace más que resaltar el mundo de apariencias que Cathy ha edificado para ella y para su entorno, y que el relato ha reconstruido para los espectadores.

En las imágenes de *Lejos del paraíso* reconocemos infinidad de publicidades de aquella época, con sus poses rígidas y estructuradas. Anuncios en los que amas de casas vendían electrodomésticos sin perder nunca la sonrisa, en los que se presentaba una sociedad de consumo feliz con sus bienes materiales. Que Cathy y su marido sean los modelos de la publicidad de Magnatech TV, como se indica claramente en el relato, está relacionado de forma directa con la enorme influencia que la publicidad comenzó a ejercer en aquellos años. Y es una manera más de mostrar que la realidad de Cathy, como la de la publicidad, no es más que una construcción.

El empleo del cine mismo y de su historia es otro de los recursos para narrar de los que el relato se vale de modo habitual. Al poco de comenzado el film, cuando Cathy va a buscar a su marido a la comisaría, pues está acusado de merodeador, uno de los policías dice: “Estas cosas no se ven en una película”. Es verdad, el tema de la homosexualidad no se podía mostrar en el cine de aquella época; pero aquí el enunciador le hace un guiño al enunciatario y le muestra, desde los parámetros de otro momento histórico, un tema vedado en el contexto de la producción de la película de Sirk.

Hacia el final del film hay una escena en la que Cathy cita a Raymond para terminar la amistad que existe entre ellos debido a las murmuraciones que recorren la ciudad. Este diálogo ocurre bajo la marquesina de un cine en el que están proyectando un doble programa: un melodrama protagonizado por Jean Simmons y dirigido por Philip Dunne, *Hilda Crane* (1956), que trata sobre cómo una mujer dos veces divorciada intenta mantener su independencia, y una película protagonizada por Mickey Rooney, *The Bold and the Brave*⁸ (1956), que combina drama, romance y cine bélico. Existe en este film, entonces, una doble operatoria de construcción de sentido ligada al estilo epocal del cine contemporáneo: por un lado, la utilización de la cita (en este caso, el recurso de apelar a viejos films) y, por el otro, al llamar la atención sobre el metalenguaje, no se hace más que evidenciar la calidad de construcción, de artificio de lo que se está narrando.

Por otra parte, una vez más, nos hallamos en este melodrama ante el problema de la doble moral y el de la mujer sin derecho a amar a quien le parezca. Si bien provocaba comentarios desagradables, el hombre blanco con la mujer negra parecía una cruce racial aceptable. Sin embargo, el hombre negro que se relaciona con una mujer blanca es tratado como una amenaza, que comienza a ser representada en el cine clásico desde el inicio de su historia, en *El nacimiento de una nación* (1915), de D. W. Griffith. En la escena que Cathy se despide de Raymond en la vereda del cine, el relato muestra desde la mirada de los transeúntes al hombre negro como una especie de monstruo. La gente es retratada con planos inclinados, mientras se quedan inmóviles cuando ven la intimidad de la pareja, cuando observan la mano de él tomando el brazo de ella. Al describir este momento, la narración lo hace imitando la estética de las películas de terror de los años 50, mediante imágenes ya cristalizadas de aquel género. Con la mixtura de este estilo, propio de otro género cinematográfico muy concreto y muy reconocible, no hace más que remarcar la cualidad de monstruosidad que posee esta relación ante los ojos de la sociedad.

Contar a través de fragmentos de la cultura es un recurso muy propio del estilo de Haynes. En esta película lo hace una y otra vez. El diálogo entre Cathy y Raymond bajo la marquesina del cine remite de inmediato a una de las primeras escenas del relato en la que Frank, en su

⁸ En Argentina se estrenó como *El temerario y el valiente*.

deambular nocturno por la ciudad, se para enfrente de un cine en el que se proyecta, por un lado, *Miracle in the Rain* (1956), de Rudolph Maté, protagonizada por Jane Wyman -una de las figuras más emblemáticas del melodrama clásico y protagonista de la obra de Sirk que este film reelabora- y, por otro lado, *Tres caras tiene Eva* (*Three Faces of Eve*, Nunnally Johnson, 1957), película que aborda el desorden de personalidades múltiples. Finalmente, la despedida de los fallidos amantes en la estación de tren, además de poseer una gran fuerza dramática, muy a tono con la búsqueda de emocionalidad señalada por Balukhatyi, configura una imagen paradigmática en la historia del cine, ligada a numerosos ejemplos fílmicos.

La hipérbole -entendida según Helena Beristáin como “exageración o audacia retórica que consiste en subrayar lo que se dice al ponderarlo con clara intención de trascender lo *verosímil*, es decir, de rebasar hasta lo increíble el «verbum proprium» [...]” (2013 [1985]: 257)- cumple un papel fundamental e insoslayable en el melodrama, en general, y en los estilos de Sirk y de Haynes, en particular. Sin recurrir a la hipérbole es imposible trascender el ámbito de lo cotidiano en los que el drama de los conflictos de este género transcurre y dar cuenta de las grandes pasiones y de las emocionalidades desbordadas. “La exageración solo resulta tonta cuando no responde a un sentimiento. La intensidad del sentimiento justifica la exageración formal del arte [...]”, señala Bentley (1971 [1964]: 192). Y, más adelante, añade con respecto al lenguaje: “Una retórica elevada es un requisito legítimo y, por cierto, ineluctable del melodrama. El habla cotidiana resultaría incongruente y contraria al clima que le es propio” (1971 [1964]:195).

Tanto aquí como en la película de Sirk, el trabajo con la hipérbole está estrechamente ligado al manierismo que ambos films ostentan. La coordinación de colores; el trabajo con el vestuario; las tomas desde ángulos anómalos, desestabilizadores; la utilización de marcos que encierran la figura o el rostro de la protagonista; los contrastes lumínicos y cromáticos; la incidencia de la música; todos y cada uno de los recursos empleados por la puesta en escena están al servicio de la expresividad. Es esta una expresividad que si bien no está reñida con el *verosímil*, lo tensiona hasta sus límites. Es una búsqueda expresiva que, alejada de cierto naturalismo, no intenta ocultar su calidad de artificio, de representación. La tendencia al *rebuscamiento expresivo* propia del manierismo es moldeada mediante lo hiperbólico, mediante la exageración y el desborde, y es en el tratamiento formal que se hace de los temas de la película donde la hipérbole es aquí identificable con facilidad.

Si bien Haynes remite estilísticamente el cine de Sirk en *Lejos del paraíso*, toma decisiones que lo separan de *Lo que el cielo nos da*, decisiones relacionadas con su propio contexto histórico y de producción. Y si bien la teleología emocional de la que hablaba Balukhatyi, de evidente manifestación en aquella película, permanece inalterable, la teleología moral, aunque presente, sufre modificaciones. Haynes (digo Haynes porque, además del director, fue el guionista del film) decidió hacer dos cambios significativos en la trama que poseen estrecha vinculación con el “tratamiento moralizante del argumento”. Primero, el jardinero más joven y pobre pasó a ser el jardinero pobre y negro. Segundo, el marido fallecido se convirtió en el esposo gay. Dos cambios que nunca se le hubieran consentido a Sirk. Sin embargo, el dilema de la mujer sin derecho a amar, a la que no se le permite amar libremente, se mantuvo, al igual que en lo que podría considerarse una suerte de *versión libre* de la película de Sirk, *La angustia corroe el alma* (*Angst essen Seele auf*), filmada en 1974 por Rainer Werner Fassbinder, incondicional admirador de Sirk. Por otra parte, el *happy end* del *hipotexto*, casi obligatorio en el contexto de producción del cine clásico, fue eliminado en su *remake* haynesiana (no así en la versión de Fassbinder). El final feliz de la primera película, con Cary en el lecho de enfermo de Ron, es suplantado en *Lejos del paraíso* por un final más descarnado. Mientras que en la última escena en que aparece Frank se lo ve acompañado, aunque en la clandestinidad, por el joven muchacho que es su interés amoroso, Cathy debe renunciar a la felicidad. Ella queda llorosa en la estación de tren, despidiendo al que podría haber sido su

gran amor. Tanto Cathy como Raymond deben sacrificarse, resignarse, negar su interés amoroso en pos del *status quo*, las convenciones sociales y el bien de sus hijos. Entonces, no hay posibilidad de final feliz alguno para estos personajes (no, al menos, hasta que no haya un cambio en la sociedad en su conjunto): Frank amará siempre a escondidas, Raymond nunca podrá elegir libremente y Cathy negará su pulsión amorosa y permanecerá sola.

La personificación del oxímoron en *Mildred Pierce*

Esta miniserie, filmada en 16 mm y cuya duración excede las cinco horas y media, fue emitida en cinco episodios. A pesar de su formato televisivo, su tratamiento -producción, puesta en escena, registro, decisiones estéticas, dirección, etc.- se condice con los otros dos ejemplos cinematográficos seleccionados (de hecho, la miniserie comienza con una leyenda que reza: “A film by Todd Haynes”).

Mildred Pierce transpone menos la película de Michel Curtiz de 1945, en Argentina conocida como *El suplicio de una madre* y protagonizada por Joan Crawford, que la novela de James M. Cain (1941). La trama del film de Curtiz transpone ciertos elementos esenciales de la novela, pero utiliza una estética ligada al policial negro clásico: iluminación expresionista, escena de interrogatorio con claroscuro, muelles nocturnos, bruma. Los hechos narrados, además, son enmarcados dentro de una intriga criminal, puesto que toda la narración gira en torno a un asesinato. En cambio, la remake televisiva abandona lo policial para ajustarse con mayor precisión a lo expuesto en la obra de Cain. Aquella estética *noir* no es utilizada en esta oportunidad por Haynes, quien, además de proponer una relectura de los melodramas más tradicionales y de trabajar con las convenciones de las *soap operas* [telenovelas], se ha inclinado ahora, de alguna manera, por recrear con mayor exactitud y de una forma más directa la novela, gracias, posiblemente, a que la duración y el formato de la miniserie se lo permitían.

Mildred (Kate Winslet) es un ama de casa como cualquier otra en la década del 30. Al divorciarse -y encontrarse su marido flojo de ocupación y dinero- debe salir al mundo por primera vez a ganar el pan para mantener a sus dos hijas. Veda (Morgan Turner/Evan Rachel Wood), la mayor de sus hijas, es el arquetipo de villana del melodrama. Es mala porque es mala. Snob, malcriada, desagradecida, vindicativa. No hay explicación para su maldad, salvo el desbordado amor que por ella siente su madre y que la ha llevado a consentir todos y cada uno de sus caprichos. A partir de la pérdida de la hija menor, ese amor maternal se va convirtiendo de a poco en pasión, en obsesión, en ceguera. Y cuanto más ama Mildred a su hija, más Veda aborrece a su madre.



Figura 4: *Mildred Pierce* (2011)



Figura 5: *El suplicio de una madre* (1945)

Mildred Pierce, el personaje, es en sí mismo una contradicción de términos, un oxímoron. Por esta figura retórica Beristáin entiende “un tropo que resulta de la «relación sintáctica de dos antónimos». [...] Involucra generalmente dos palabras o dos frases. Consiste en ponerlas contiguas o próximas, a pesar de que una de ellas parece excluir lógicamente a la otra [...]” (2013 [1985]: 374). Mildred fue diseñada para ser madre y esposa. Su ámbito es el adentro, el hogar, la cocina. El comienzo de la miniserie así lo atestigua. Se la muestra horneando, con planos muy cercanos se exponen los detalles de su tarea: masas, harina, tarteras, batidos y cremas. El exterior es el lugar del hombre, de ese marido que se ocupa de cortar el césped y que vemos a lo lejos, a través del vidrio deformante de la ventana de la cocina. Sin embargo, Mildred es también mujer. Necesita sobrepasar las limitaciones sociales de su género, pretende triunfar como mujer independiente, labrar su futuro y el de sus hijas, dar un paso hacia el exterior, el afuera, y plantarse en el dominio de lo masculino. Pero, además, necesita sentir placer, disfrutar con su cuerpo de su femineidad. Se cree con derecho a amar sin importar lo que la sociedad espera de ella. Mildred, entonces, articula, conjuga en su misma esencia la dedicación al hogar y las búsquedas en el mundo, el adentro y el afuera, la lógica y la desmesura, el estoicismo y la desesperación, el hielo y el fuego. Monique Rooney (2015) señala que, desde la visión de Haynes del melodrama maternal, Mildred “experimenta simultáneamente los efectos productivos y destructivos de su propio deseo creativo” (p. 132).

Es por la naturaleza misma de Mildred -su amor incondicional, su simpleza, su falta de artificio, su dedicación al trabajo- por lo que su hija parece odiarla. Ningún sacrificio hecho por su madre Veda lo considera suficiente. Entre madre e hija no hay reconciliación posible.⁹ Esta vez, la violación a la norma que supone el desamor familiar es insuperable. No hay final feliz posible. A diferencia de la última escena de *Stella Dallas* (King Vidor, 1937), en la que la protagonista, luego de su sacrificio, realiza una caminata triunfante hacia la cámara, no hay aquí placer en el sufrimiento ni disfrute en la renuncia. Mildred debe renunciar al costado más importante de su esencia: ha dejado de ser madre. No es algo que ella haya elegido, es que no le han quedado hijas.



Figura 6: *Mildred Pierce* (2011) – Relectura haynesiana de un clásico

La relectura del melodrama que se pone en funcionamiento en la transposición televisiva privilegia, como he señalado anteriormente, el texto literario por sobre su versión fílmica al reproducir con fidelidad extensos pasajes de la novela, con especial atención hacia aquellos fragmentos correspondientes a los diálogos entre los personajes. La particularidad de la miniserie a nivel temático consiste en reforzar el amor de madre hasta darle tintes eróticos, casi incestuosos. La intensidad de esta pasión maternal se va construyendo a paso lento,

⁹ “Both mother and daughter achieve greater social standing, but this achievement moves them to a place of estrangement and alienation rather than community and intimacy” (Rooney, 2015: 123).

apoyándose en la descripción detallada del contexto social y familiar en el que se desarrolla la acción y en el empleo de la música como serie expresiva dominante. Mientras que en otras producciones de Haynes se privilegia la paleta de colores y se intensifica el tratamiento cromático de la puesta en escena para la manifestación visual de los sentimientos y de las características de los personajes, aquí ese rol intensificador lo juega la siempre presente banda sonora.

En tanto Mildred y Veda personifican la oposición entre las mal entendidas baja y alta cultura, a Mildred, a su hija menor y a su entorno le corresponden las canciones populares, la alusión a la música del cine y los retazos de discursos radiofónicos de Roosevelt, siempre escuchados en el ámbito de lo doméstico, de la cocina y de la preparación de alimentos, en cambio, a Veda - quien primero intenta ser una concertista de piano para, finalmente, convertirse en una cantante de ópera- se la asocia desde la planificación cinematográfica con la *música clásica*. De esta forma, se hace evidente la preocupación de esta transposición melodramática del relato de Cain que, siguiendo la etimología del género, introduce la variante propiamente *mélo* en lo dramático.

Es conocida la idea planteada por Douglas Sirk en algunas entrevistas sobre qué era para él hacer melodramas; desde su perspectiva equivalía a ver a través de un vidrio oscuro (*"Seeing through a glass, darkly"*).¹⁰ Todd Haynes parece haber hecho propia esta idea. En la miniserie lo demuestra una vez más: es recurrente el empleo de planos en los que se observa a los protagonistas a través de ventanas cuyos vidrios deforman los contornos humanos o encuadres en los que la visión se ve parcialmente impedida por muros, marcos de puertas, columnas, balaustradas o biombos. La falta de nitidez interior de los personajes -sus deseos, motivaciones, idiosincrasias no parecen ser siempre evidentes, simples o unidimensionales- se replica visualmente en la elección de estos encuadres opacos, turbios.

A nivel enunciativo, la transposición televisiva de *Mildred Pierce* se condice con el estilo de montaje invisible que privilegiaba la narración clásica, en la cual se inscribe, sin dudas, la película de Curtiz. A diferencia del manierismo de la puesta en escena de *Lejos del paraíso* (en mayor grado) y de *Carol* (en grado menor), que redundan -en ambos casos, si bien a diferente escala- en una enunciación manifiesta, el tratamiento retórico-expresivo de los rasgos melodramáticos en cada uno de los episodios de la serie (aunque en el último capítulo se observa un acrecentamiento de la emocionalidad) se realiza de un modo, si se quiere, más ligado a cierto *naturalismo*, con un enunciador menos evidente que en las otras obras mencionadas y que, en última instancia, crea el efecto de sentido de una narración con menor grado de autoconciencia.

El cromatismo de la antítesis en *Carol*¹¹

Son los años 50, aunque tamizados por la contemporaneidad. Son los años 50, pero mostrados como han sido mostrados por la historia del cine. Los créditos iniciales del film son acompañados con imágenes de una Nueva York que remite, sin lugar a dudas, a la estética del policial negro. La cámara acompaña con un lento plano secuencia la salida de la estación de trenes de un individuo vestido con sombrero e impermeable. No es un detective, pero de eso nos enteramos luego. Al principio, sí lo parece. En particular porque en su camino transita la ciudad nocturna de los policiales del cine clásico: bruma, penumbra, sobretodos, taxis, autos oscuros.

¹⁰ Al respecto se puede consultar el famoso y seminal libro de Jon Halliday de conversaciones con Douglas Sirk. Halliday, J. (2002 [1971]). *Douglas Sirk por Douglas Sirk*. Barcelona, España: Paidós.

¹¹ Unas primeras ideas sobre *Carol* fueron publicadas, en ocasión de su estreno local, en la revista *Haciendo Cine*, Nro. 166, febrero de 2016.

Apenas han transcurrido escasos minutos desde el comienzo de la narración y Carol (Cate Blanchett) y Therese (Rooney Mara) se encuentran sentadas frente a frente en un restaurante neoyorquino. Desde lejos las observamos conversar. No sabemos qué dicen, pero se percibe la tensión. La belleza de Carol es rotunda aun a la distancia. De Therese solo se nos muestra su espalda, su postura rígida, erguida. Advertimos la corriente eléctrica emanada de esos cuerpos delicados, bellos, femeninos. Un halo de secreto los envuelve. Unos minutos más tarde, cuando son interrumpidas de improvisto, Carol se despide apoyando suavemente su mano sobre el hombro derecho de la joven. Luego, ese mismo ademán es llevado a cabo en el hombro izquierdo de Therese por el amigo intruso. La misma acción, filmada de igual manera. Sin embargo, ¡qué diferencia! Ya lo sabemos todo. Una exuda pasión; la otra, indolencia.

Basada en la novela *El precio de la sal*, escrita por Patricia Highsmith bajo un seudónimo, la película relata el romance prohibido entre una esposa de clase alta en proceso de divorcio, madre de una pequeña niña, y una dependiente del departamento de juguetería de un gran almacén, fotógrafa de vocación. Desde la primera atracción y el flirteo hasta la pasión y el erotismo, este amor tildado de indecente para la época se consolida, a fuerza de gestos pequeños y casi frugales, con una intensidad imposible de obviar. No hay nada frío en las protagonistas. La Carol de Blanchett, con sus movimientos felinos y su mirada depredadora, recuerda la figura de una pantera al acecho. La Therese de Mara esconde, tras una fachada de inocencia y juventud, un deseo abrasivo, siempre como a punto de ebullición.

La puesta en escena trabaja el contraste y la acumulación. El contraste entre las fotografías en blanco y negro tomadas por Therese y la rubia cabellera de Carol; entre la opacidad de una ciudad fría y húmeda y los cuerpos ardientes de las mujeres. La acumulación de motivos va construyendo el tema y en esta película el color rojo (y no cualquier rojo: el rojo aquí es el rojo carmesí) es un motivo central. El rojo es pasión, la pasión erótica, el disfrute del cuerpo, la concreción de las propias ansias y deseos. La película es como un gran lienzo de colores pardos, grises y ocre en el que refulgen destellos rojizos aquí y allá. En cada escena hay algo rojo, ya sea una luz, unos guantes o unas sillas. Asociado tímidamente a Therese (sólo algún detalle aquí o allá), el rojo es expuesto en todo su esplendor en Carol, en sus labios, en su tapado, en su chalina, en sus uñas. Carol es pasión, y Therese aprenderá a serlo.



Figura 7: El rojo de Carol

Resulta de esta manera evidente el trabajo antitético realizado en el film con los colores. La antítesis, señala Beristáin es una “figura de pensamiento [...] que consiste en contraponer unas ideas a otras (cualidades, objetos, afectos situaciones), con mucha frecuencia a través de términos abstractos que ofrecen un elemento en común [...]” (2013 [1985]: 55). Frente al rojo de la pasión se oponen los pardos colores de las convenciones sociales. Y así como se elabora la antítesis mediante el contrapunto cromático -por un lado el rojo y por el otro la gama de los pardos-, así también se la plasma, tomando cuerpo en las dos protagonistas, en la

contraposición entre los deseos personales y las expectativas de la sociedad, entre la intimidad y los espacios públicos y de intercambio social, entre el mirar/ser mirado (Therese mira a Carol a través de la lente de su cámara fotográfica; Carol disfruta de ser mirada y mira, a su vez, con intensidad) y el tocar/ser tocado.

Carol se desplaza entre la reescritura de la estética sirkiana, por un lado, y la relectura del melodrama *noir* -cuyo ejemplo paradigmático es *El suplicio de una madre*, de Curtiz- y de los melodramas maternos -como *Stella Dallas* (1937), de King Vidor-, por el otro. La relación del film con aquellas películas que amalgamaban el melodrama con el policial negro se da sobre todo en su inicio. Primero, se escucha el ruido del tren; luego, un plano general nos introduce en el paisaje nocturno y brumoso de la ciudad. (La secuencia de la ciudad de noche y del viaje en taxi, bajo un cielo encapotado, se replica hacia el final). La reelaboración de las convenciones de la estética *noir* nos ponen en una pista falsa: aquí no se trata de ningún crimen, sino, por el contrario, de un gran amor.

De la estética manierista de Sirk, mantiene cierto tratamiento de la puesta en escena en momentos puntuales, por ejemplo, en las escenas de exteriores de día o en la secuencia en la que las protagonistas se conocen en la tienda de almacenes. En esta última es posible encontrar una cierta tendencia al rebuscamiento: la cuidada escenografía, que incluye cientos de pequeños detalles: los colores contrastados, el elaborado vestuario. Todo puesto al servicio de extraer la mayor expresividad posible. Como en Sirk, no importa tanto lo que los personajes dicen como lo que piensan. Y lo que piensan lo vemos. Este es un melodrama de las miradas, miradas que lo dicen todo. La posibilidad de *decirlo todo*, en palabras de Brooks, está en los ojos. La pasión está en los ojos.



Figura 8: *Carol* (2015)



Figura 9: *Carol* (2015) – *Seeing through a glass, darkly*

Con respecto a los melodramas maternos, y en relación con su temática, *Carol* tanto se acerca como se distancia de ellos. Carol, para ser Carol con plenitud, debe renunciar a su hija según se lo impone la sociedad. En esto nada hay distinto a la tradición del melodrama maternal. Pero, hasta ahí la similitud. Esta mujer es lo suficientemente fuerte para oponerse al mandato del patriarcado. Haynes, de esta manera, da cuenta de una nueva moral. Su teleología emocional está puesta al servicio de su teleología moral. Carol no renuncia: ni a su hija ni a su amor.

Algunas (breves) conclusiones

Me parece apropiado retomar en este punto la idea de Porta Fouz (2016) esbozada al comienzo del este artículo sobre que Haynes sabe hacer cine contemporáneo porque sabe releer el cine clásico y no simplemente citarlo. La relectura de Haynes no es paródica y, por ende, no procura el distanciamiento con el material que constituye su materia prima. Toma las convenciones genéricas, las estilísticas del pasado cinematográfico y las reelabora. Su escritura fílmica es una escritura en segundo grado, una reescritura. Y al reescribir, va asentando su propio estilo de autor, personal y reconocible.

El cineasta plasma otras épocas desde la mirada privilegiada del presente. Su postura no es ingenua ni complaciente. El pasado está filtrado por el aquí y el ahora. Su cine recrea el clásico, pero no olvida que entre uno y otro, entre el clasicismo y la contemporaneidad cinematográfica, existió la narrativa moderna.¹² Una narrativa atenta a la creación de atmosferas, morosa en su desarrollo, que relativiza las funciones cardinales favoreciendo, en cambio, las catalíticas (Barthes, 1991 [1966]), que prefiere subrayar esos pequeños detalles que visten la cotidianidad. En relación con esta nueva forma de dramaturgia manifiesta en el cine moderno y, particularmente en el cine de Michelangelo Antonioni, Christian Metz señalaba en su artículo “El cine moderno y la narratividad” algo que también está presente en la base de la dramaturgia haynesiana, aunque tal vez no de forma tan evidente:

El antonionismo no es más que un apreciación nueva -y profundamente original en cine- de lo que en la vida es o no es tiempo muerto, y para nada una estética del tiempo fílmicamente muerto [...] Este cineasta nos muestra de manera excelente el significado difuso de esos instantes de la vida ordinaria considerados como insignificantes; integrado en el filme, el tiempo «muerto» renace al sentido. Y sin duda el mayor mérito de Antonioni -así como el de los mejores filmes del cine-direct- es haber apresado en las redes de una dramaturgia más fina todas significaciones perdidas que constituyen la materia de nuestra cotidianidad (1966: 215).

Llamar la atención sobre la forma ha sido también una de las características del cine moderno que, de algún modo, Todd Haynes reactualiza en su filmografía. Sus películas muestran su carácter de construcción, de artificio, mediante la implementación de una serie de recursos de variada índole. Con relación a la utilización expresionista de los colores, por ejemplo, la puesta en escena puede oscilar entre el desborde cromático (*Lejos del paraíso*) hasta el contrapunto de dos gamas específicas (*Carol*). El uso de fragmentos de la cultura puestos al servicio de la narración se evidencia tanto en la importancia de la publicidad dentro de la trama de *Lejos del paraíso* como en la selección de canciones y en los extractos de discursos radiales de *Mildred Pierce*, como en el empleo de motivos visuales que remiten a la historia del cine: la despedida en la estación de tren en *Lejos del paraíso* o el rostro de Therese visto desde la ventanilla de un taxi en una noche lluviosa en *Carol*.

La relectura melodramática de Haynes sobre la historia del cine y de otros medios masivos como la radio y la televisión, su visión sobre el estilo de Sirk y sobre el lenguaje cinematográfico clásico y el empleo sistemático de fragmentos de la cultura (de la cultura popular, en particular) previos a su propio momento de producción devienen, en su cine, reescritura del melodrama como género. Las lágrimas, característica fundamental de las *weepies*, las *tearjerkers* o *soapers* (algunos de los mote despectivos con los que se designaba al melodrama fílmico clásico), siguen estando en las reelaboraciones haynesianas. Pero están atenuadas, contenidas. Son internas a los personajes y se exteriorizan con prudencia y recelo. Los melodramas de Haynes no son emocionales, son expresivos en cualquiera de las acepciones de este adjetivo.

Referencias

- Barthes, R. (1991 [1966]). “Introducción al análisis estructural de los relatos”. En Lévi-Strauss, Barthes, Moles y otros, *El análisis estructural*. Buenos Aires, Argentina: Centro Editor de América Latina.
- Bentley, E. (1971 [1964]). “El melodrama”. En *La vida del drama*. Barcelona, España: Paidós.
- Beristáin, H. (2013 [1985]). *Diccionario de retórica y poética*. México DF, México: Porrúa.

¹² Sobre la mirada de Todd Haynes acerca de Douglas Sirk y de Rainer Werner Fassbinder se puede consultar la entrevista al director con motivo de la edición de *Criterion de La angustia corroe el alma* en la que habla de los estilos de Sirk y Fassbinder y cómo estos influyeron en su propio cine. La entrevista puede verse en: <https://www.youtube.com/watch?v=8ZTrOQL23XY>.

- Brooks, P. (1974). "El melodrama, una estética del asombro". En *Poétique*, Nro. 19. Recuperado de: <https://historiadeltelcineii2017.wordpress.com/textos/>. Consultado 16/09/2017.
- Fassbinder, R. W. (2002 [1971]). "Imitación a la vida. Sobre seis películas de Douglas Sirk". En *La anarquía de la imaginación*. Barcelona, España: Paidós.
- Genette, G. (1989 [1982]). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid, España: Taurus.
- Gerould, D. (1978). "Russian Formalist Theories of Melodrama". En Landy, Marcia (ed.) (1991) *Imitations of life: a reader on film & television melodrama*. Detroit, Estados Unidos: Wayne State University Press. ["Teorías del melodrama de los formalistas rusos", traducción de Marina Locatelli para el seminario "Introducción a las teorías de la experiencia estética", de la Maestría en Crítica y Difusión de las Artes (UNA)].
- Metz, C. (2002 [1966]). "El cine moderno y la narratividad". En *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Barcelona, España: Paidós.
- Porta Fouz, J. (04/02/2016). "Sobre un amor difícil, pero no imposible". En *La Nación*. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1867936-sobre-un-amor-dificil-pero-no-imposible>. Consultado 16/09/2017
- Rooney, M. (2015). *Living Screens: melodrama and plasticity in contemporary film and television*. Estados Unidos: Rowman & Littlefield.
- Schatz, T. (1981). *Hollywood Genres: formulas, filmmaking and the studio system*. México DF, México: Mc Grow-Hill.
- Steimberg, O. (1998 [1993]). *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires, Argentina: Atuel.
- Stoichita, V. (2006). "La copia original". En *Simulacros*. Madrid, España: Siruela.
- Thomasseau, J. (1989 [1984]). *El Melodrama*. México DF, México: Fondo de Cultura Económica.

Transformaciones de la figura del detective en el videojuego: tres casos recientes

Diego Maté

diegomateyo@gmail.com

La figura del detective fue y es objeto de una gran cantidad de relecturas. Tres juegos recientes confirman una tendencia en ese paisaje de reconfiguraciones: la figura, arrancada de su emplazamiento habitual (las distintas variedades del policial), sale prácticamente de la escena y pasa a cumplir un rol vincular que posibilita la interacción con un entorno. En *Gone Home* (2013), *Everybody's Gone to the Rapture* (2015) y *Tacoma* (2017) se presenta un misterio que debe resolverse recorriendo espacios, leyendo documentos y manipulando objetos. La pesquisa apunta a recomponer un relato ausente, pero la propuesta global de los juegos no es narrativa, sino de carácter exploratorio. En los tres casos, se verifica una tematización en torno a la posibilidad de acceder a la verdad de los hechos. Este trabajo analiza la reconversión de la figura del detective y su transformación en insumo enunciativo, zona de habitabilidad textual que viabiliza el contacto discursivo.

Palabras clave: videojuego, detective, narrativa indicial, policial, sociosemiótica

Transformations of the figure of the detective in the video game: three recent cases

The figure of the detective was and is object of a great amount of rereadings. Three recent games confirm a tendency in this landscape of reconfigurations: the figure, separated from its habitual place (the different varieties of the police), abandons the scene and plays a binding function that enables the interaction with the environment. In *Gone Home* (2013), *Everybody's Gone to the Rapture* (2015) and *Tacoma* (2017) presents a mystery that must be solved by navigating spaces, reading documents and manipulating objects. This investigation aims to assemble an missing story, but the general proposal of the games is not narrative, but exploratory. In all three cases there is a thematization about the possibility of accessing the truth of the events. This paper analyzes the reconversion of the figure of the detective and its transformation into an enunciative input, an area of textual habitability that facilitates contact with the discourse.

Keywords: video game, detective, indexical storytelling, crime fiction, social semiotics

Suele fijarse la estabilización del policial en la primera mitad del siglo XIX, sobre todo a partir de “Los crímenes de la calle Morgue”, el primero de los tres cuentos de Edgar Allan Poe que tienen como protagonista a Auguste Dupin (Holquist 1971; Walsh 1987; Cerezo 2005; Meller 2005; Scaggs 2005; Vizcarra 2013). Para Setton, el policial se afirma en el siglo XIX:

como un género de enigma en el que los efectos de los sucesos se narran antes que sus causas y en el que, por lo tanto, se construyen paralelamente la historia del crimen y la de la reconstrucción y el descubrimiento de la historia del crimen. (Setton, 2011: 198)

Según Todorov (1992), el género se afianza bajo la forma de la novela de enigma, donde se pone de manifiesto una dualidad: la narración manobra dos relatos, el del crimen, ausente, y el de la pesquisa, cuya conclusión debe esclarecer el primero. Tiempo después, la novela negra subvierte esa fórmula: el enigma pierde relevancia y queda relegado a un lugar de menor importancia, el crimen funciona como la excusa que motoriza la investigación y posibilita la crítica social y el retrato de un entorno. Scaggs explica que, desde el momento en que el cliente compra los servicios del detective, “hard-boiled fiction highlights the injustice of a society in which money is perceived to buy justice, further emphasising the inequities of both the dominant social order and the private eye’s attempts to maintain it” (Scaggs, 2005: 63).

Esta tipología general podría complejizarse sumando variantes y relecturas que tienen lugar en distintas épocas y geografías, como el policial histórico, su cruza más recientes con otros géneros, como la ciencia ficción, o subespecies como el *whodunnit*, *clue puzzle* o el *police procedural*, además de variantes estilísticas regionales (la tradición inglesa, la novela negra estadounidense), cambios de espacios (de las casas rurales a los aglomeramientos urbanos) o la cruza con el terror y otros formatos (Scaggs, 2005). Lo que me interesa mostrar es que la producción asociada al policial y a sus múltiples formas parece poder discriminarse sin mayores problemas, mientras que no pasa lo mismo con uno de sus elementos distintivos: la figura del detective.

Los contornos del detective¹ pueden variar entre distintas configuraciones recurrentes, pero su función suele ser similar. Cerezo explica que:

[...] policíaca es toda aquella narración en la que se da un proceso de investigación de un hecho criminal, sea real o aparente, y en la que, por consiguiente, hay una persona encargada de llevar a cabo esa investigación, ya sea un policía, un detective privado, un periodista, un abogado, un forense, etc. (Cerezo, 2005)

De contornos mucho más evanescentes y móviles, el detective y sus modalidades más frecuentes² parecen haber mutado a un ritmo mucho mayor que el género hasta desbordar sus límites y localizarse en otros emplazamientos discursivos. Si se lo rastrea en la actualidad, es posible encontrar la figura en espacios muy disímiles, por ejemplo, en la serie *House*, que retoma lo hecho anteriormente en televisión en relación con el drama médico, pero que

¹ La figura abordada a continuación es una que se inscribe en una tradición representacional específica, la del detective estabilizado a partir de los cuentos de Edgar Allan Poe que, entre otros rasgos, se caracteriza por la aplicación de un conjunto de saberes más o menos sistematizados, muchas veces de orden científico, y por ser dueño de un conjunto de destrezas cognitivas fuera de lo común. Salvo por algunas excepciones (que aclaro), no tomo en consideración otras configuraciones como la de personajes que pueden resolver casos sin emplear un método racional, ni al tipo que surge y se extiende a partir de la novela negra.

² Meller (2005) comenta las diferencias que median entre el detective, el policía y el investigador privado. En este trabajo no interesan tanto los rasgos que definen a cada uno de esos tipos, sino las propiedades más generales que la figura mantiene a lo largo del tiempo y del pasaje a otros medios, por lo que se usarán términos como “detective” o “investigador” de forma indistinta.

inviste a su protagonista con los rasgos propios del detective. House piensa y diseña hipótesis complejas a una velocidad prodigiosa: el cinismo y la crueldad que descarga contra colegas y pacientes por igual apenas disimulan la precisión de un método que es la garantía de acceso a la verdad. La superioridad de sus destrezas intelectuales, las dotes para una observación minuciosa que parte de detalles para reconstruir una totalidad y la capacidad para resolver problemas médicos inaccesibles a los demás lo configuran como un Sherlock Holmes contemporáneo.³

La figura también insiste en algunas de las elaboraciones de Batman. Personaje proteico, el justiciero ha sido objeto de tratamientos disímiles, pero en general, con acentuaciones diferentes, el encapotado siempre es retratado como poseedor de habilidades deductivas que se apoyan en saberes científicos y criminalísticos. En el universo de la marca DC Comics, Batman participa de un singular sistema: plenamente humano y carente de poderes, su perfil heroico depende, más que de *gadgets*, artes marciales o la ayuda sempiterna de Alfred, de la ejecución precisa de un método investigativo. No resulta casual la interacción que mantiene con el comisionado Gordon y el cuerpo de policía de Ciudad Gótica: el trabajo detectivesco del protagonista parece arremolinar en torno suyo el universo del policial con su iconografía y sus procedimientos (de hecho, la serie Gotham, que tiene como protagonista a Gordon y que cuenta los orígenes de varios héroes y villanos de DC, incluido un joven Bruce Wayne, en sus primeras temporadas apela sobre todo a la estructura del policial).

Los dos casos mencionados sugieren que la figura del detective tiene una vida discursiva por fuera del policial, género que mantiene una vigencia notable en toda clase de lenguajes y soportes, ya sea el cine, la literatura, el videojuego o la historieta. Es lícito preguntarse, entonces, por la posible existencia de la figura del investigador previamente a su cristalización en el policial del siglo XIX. Carola Inés Pivetta comenta que Walter Benjamin propone como orígenes de la “novela detectivesca” el pasaje de las formas de la novela de aventuras a la ciudad y “la transposición al ámbito urbano de las experiencias del cazador” (Pivetta, 2010). Pivetta señala que Benjamin traza un paralelo entre el detective y una figura que cruza su propia obra, la del *flâneur*. El *flâneur*, dotado de una gran capacidad para la observación, es “aquel paseante que recorre sin rumbo las calles de la gran ciudad, en las que se siente tan en casa como el burgués en el interior o, en palabras del propio Benjamin, ese ‘discreto paseante con la dignidad de un sacerdote y la sagacidad de un detective’ es configurado como un ‘detective a su pesar’” (Pivetta, 2010).⁴

Por otra parte, la autora también repone la filiación que traza Ernst Bloch entre el policial y el pensamiento jurídico. Según Pivetta, Bloch distingue entre lo *detectivesco*, método caracterizado por la búsqueda de indicios que se afianza en el siglo XVIII, y lo *detectórico*, una vía primitiva en la que el descubrimiento se produce por medios distintos a los de un sistema deductivo. Bloch menciona como ejemplo de esa otra vía a *Edipo Rey* de Sófocles, donde el protagonista es capaz de dilucidar el misterio de su pasado realizando un análisis de los hechos que no se asienta en procedimientos científicos.⁵ Por otro lado, la obra contrapone dos formas de acceso al saber: la de Tiresias, el vidente que no tiene que descubrir nada porque conoce

³ El detective puede llegar a exhibir habilidades deductivas de una eficacia tal que Eco (2016) ve la “inteligencia silogística y el simple espíritu de observación” de Sherlock Holmes como una variante “humanizada” de los poderes del personaje mítico.

⁴ Sobre las semejanzas entre el detective y el *flâneur*: “Como lo haría el *flâneur* mientras camina por los parajes ciudadanos, el investigador observa con particular agudeza los detalles de la escena del crimen; ambos sujetos requieren del tiempo necesario para leer en los indicios recogidos las historias ocultas (ya sea en las fachadas de los edificios o al interior del cuarto cerrado donde se ha cometido un asesinato) [...]” (Vizcarra 2013: 117)

⁵ Meller (2005) también señala que en *Edipo Rey* se esboza un antecedente, aunque primitivo, de la actividad del detective.

los hechos, y la de Edipo, que rechaza la revelación del anciano y sale en busca de la verdad reconstruyendo el asesinato de Layo a partir de la obtención de datos y de testimonios (Meller, 2005).

Rodolfo Walsh acuerda con la fecha de los orígenes del policial en la década del 40 tomando como referencia los cuentos de Poe que tienen como protagonista a Auguste Dupin, pero aclara que “sin embargo, es posible demostrar que la totalidad de los elementos esenciales de la ficción policíaca se hallan dispersos en la literatura de épocas anteriores, y que en algún caso aislado ese tipo de narración cristalizó en forma perfecta antes de Poe” (Walsh 1987). El autor ofrece una lista de posibles antecedentes del género en los que ciertas actitudes, formas de razonamiento y hasta gestos parecen anunciar al detective del siglo XIX, ya en Daniel, el personaje bíblico, hasta llegar a Sancho Panza y el incidente del viejo del báculo.

En uno de ellos, Daniel prueba la inocencia de Susana, acusada de adulterio por los ancianos, interrogándolos separadamente y haciéndolos incurrir en contradicción. En el otro, demuestra que los sacerdotes del templo de Bel roban de noche las ofrendas dejadas ante el ídolo. Para ello cubre de cenizas el piso del templo, y a la mañana siguiente aparecen las huellas de los culpables. En verdad, Daniel es el primer "detective" de la historia [...]. (Walsh 1987)

En el episodio de Sancho Panza, el personaje, ahora gobernador, debe terciar ante el reclamo de una deuda impaga. Después de haber escuchado a las dos partes, Sancho Panza se queda pensativo unos momentos y ordena que entreguen el báculo del presunto deudor al otro: dentro del objeto se encuentran escondidos los diez escudos. Walsh subraya la importancia del momento en el que Sancho Panza medita ante la presentación de los hechos y observa allí un antecedente del policial:

Este es un instante casi mágico en la historia de la novela policial, porque el labriego de la Mancha está anunciando con tres siglos de anticipación al más grande de los "detectives", no sólo en sus deducciones, sino casi en sus mismos gestos. Veamos, en efecto, una de las tantas descripciones que de los momentos de reflexión de Sherlock Holmes nos hace Conan Doyle: 'Sherlock Holmes estuvo silencioso unos minutos, con las yemas de los dedos juntas y la mirada clavada en el cielo raso [...]'. (Walsh 1987)

Esas remisiones a figuras, métodos y funcionamientos narrativos previos a la estabilización del género a mediados del siglo XIX sugieren que el detective que emerge junto con el policial no es una novedad absoluta, sino un reordenamiento de rasgos de larga vida social.⁶ Esas formas, a su vez, podrían explicar el estado de dispersión actual de la figura, donde algunas de sus propiedades más características aparecen en emplazamientos textuales que nada tienen que ver con el policial: el género bien pudo haber sido un momento de cristalización y expansión de una figura preexistente que en el presente pasa (nuevamente) a otros espacios discursivos.

La enumeración que sigue a continuación, desordenada y sin ánimos de exhaustividad, trata de referir, aunque sea a vuelo de pájaro, el grado de dispersión de la figura que, a pesar de las modificaciones atravesadas, conserva algunos atributos característicos. Este recorrido ayudará a comprender mejor las hipótesis asociadas al análisis de tres videojuegos en la última parte del trabajo.

Investigadores

Ya se mencionaron rasgos más o menos elementales que definen al detective: capacidad infrecuente de observación y de formulación de hipótesis, un bagaje insondable de conocimientos sobre el mundo (científicos, criminales, geográficos, pero también cotidianos), el empleo de métodos que garantizan la resolución del enigma y cuyo resultado conduce a la

⁶ “Crime is very old, detective fiction very new” (Holquist 1971: 138).

reconstrucción de un relato ausente. Estos rasgos suelen dar lugar a un efecto global que se extiende al discurso en su conjunto; es habitual que, cuando esos rasgos aparecen en un relato donde hay un misterio a elucidar, se produzca a su vez una tematización específica: la del hombre que accede a la verdad por medio de saberes sistematizados.

Para varios autores, esa sistematización es de carácter racional y cientificista. En relación con el policial, Héctor Fernando Vizcarra hace referencia a “la premisa cartesiana del uso infalible de la razón para explicar, científicamente, cada aspecto del entorno y del interior humano” (Vizcarra, 2013: 115).

El género puede ser visto como el escenario de un conflicto entre la razón y la complejidad del mundo. Para Meller:

La novela policial fue en sus orígenes el símbolo de una cruzada contra todas las fuerzas de la ilusión. La orienta la siguiente certeza: el razonamiento, siempre y en todo, tiene la última palabra. Lo que entusiasmaba al lector era el espectáculo de la razón luchando contra lo desconocido. (Meller, 2005)

Esto se nota tempranamente en “Los crímenes de la calle Morgue”, de Poe: cuando la investigación policial fracasa y los vecinos, la prensa y el público, ante la desazón del misterio, formulan todo tipo de conjeturas, es el método deductivo de Dupin y sus resultados los que despejan el enigma, aun cuando la resolución pueda parecer exagerada en comparación con las hipótesis más discretas de los demás.⁷ A veces, un punto de partida que parece carecer de lógica es desmontado y restituido en una secuencia ordenada de hechos bajo la luz del método, como ocurre en “La sociedad de los pelirrojos”, cuento de *Las aventuras de Sherlock Holmes*, de Arthur Conan Doyle, donde un par de ladrones inventan una distracción inverosímil para alejar de su propio local a Jabez Wilson, el jefe de uno de ellos, y poder así cavar un túnel que los lleve hasta la caja fuerte del banco que está ubicado al lado. El plan consiste en publicar un anuncio en el diario convocando a pelirrojos para un trabajo muy bien remunerado. Wilson lee el anuncio y asiste convencido por su empleado; una vez conseguido el puesto falso, se le encarga la tarea de copiar la Enciclopedia Británica en una oficina deshabitada por cuatro libras a la semana. Una vez concluida la excavación, los ladrones ven innecesario proseguir con el engaño, y un día, cuando Wilson llega a su nuevo trabajo, encuentra el lugar cerrado y con un cartel que explica que la Sociedad de los pelirrojos se ha disuelto. Es en ese momento en que el personaje acude a Holmes.

Holquist dice que el detective

*[...] the instrument of pure logic, able to triumph because he alone in a world of credulous men, holds to the Scholastic principle of *adequatio rei et intellectus*, the adequation of mind to things, the belief that the mind, given enough time, can understand everything. There are no mysteries, there is only one correct reasoning* (Holquist, 1971; 141)

La presencia de la figura trae consigo una visión del mundo y del hombre que puede rastrearse hasta *House*, donde las patologías más improbables son detectadas gracias a la implementación de un conjunto de procedimientos científicos que muchas veces excede el marco de la medicina. En ocasiones, esa metodología ejerce sobre los protagonistas una influencia subterránea: puede ocurrir que House dé con la causa de la enfermedad de manera azarosa mientras hace otra cosa o ante el contacto inesperado con un dato ajeno a la situación. Esos “momentos Eureka” sugieren que es el campo de indagación abierto por el método lo que asegura el acceso a la verdad de los hechos y no únicamente las destrezas de

⁷ Si bien autores y personajes suelen referirse a las actividades realizadas en el policial como de tipo deductivo, suele confundirse esa rúbrica con la de la abducción, uno de los tres modos de inferencia según Charles Peirce (1974). La abducción consiste en la formulación de hipótesis sin fuerza probatoria que parten de un resultado para, a través de un conjunto de saberes, reconstruir el proceso que condujo a ese estado de cosas (Vitale 2010).

los protagonistas. La indagación se traduce en el pasaje que va, a veces, del ocultamiento a la revelación (el asesino esconde sus pistas, el paciente no comunica todo lo que sabe al médico), frecuentemente, de la ceguera a la observación (House, como Batman o Holmes, descubren los indicios allí donde los otros equivocan el juicio o no perciben nada), pero siempre, necesariamente, de la ignorancia al conocimiento (Vizcarra, 2013). Vizcarra sostiene que esos pasajes se rigen por un código hermenéutico que trasciende el policial y que puede hallarse en espacios textuales ajenos al género.

En su derrotero a través de soportes y formatos, la figura parece cargar consigo una confianza en la razón que se traslada incluso a los dominios de géneros con verosímiles distintos al del policial. Vizcarra afirma que “al menos de forma potencial, la fórmula de la ficción detectivesca puede servir de patrón para cualquier tipo de anécdota” (2013: 124). En películas como *Blade Runner* y *Minority Report*, si bien se nota un debilitamiento de la importancia otorgada a la investigación, el trabajo detectivesco es la vía para la resolución de los misterios: el despliegue del método y sus efectos pueden implantarse en la ciencia-ficción y sus retratos de sociedades distópicas. La serie *X-Files* mantiene el conjunto de propiedades recurrentes del investigador, pero realiza un reparto de rasgos: Scully encarna los saberes y el método científico; Mulder reúne atributos del detective de la novela negra como el temperamento volátil, la fuerza física y la confianza en la propia intuición. La resolución de los casos tiende puentes entre universos genéricos habitualmente separados: la labor detectivesca de los protagonistas confirma la presencia de fenómenos paranormales propios del terror o de la ciencia-ficción. En *Fringe* se retoma la propuesta de *X-Files*, solo que la gestión de esos rasgos alcanza a un número mayor de personajes, conformándose una suerte de tríada que articula la ciencia, la ley y la fuerza en Walter, Olivia y Peter.

En la historieta, *Hellblazer* escenificó otro cruce de universos y fórmulas. John Constantine es un detective de lo oculto elaborado con rasgos del policial negro (ya en el vestuario, una gabardina beige pone de manifiesto la filiación). Ni la presencia de eventos y criaturas paranormales, ni siquiera la esporádica aparición de héroes de la marca DC, clausuran la existencia de una vía racional para resolver los misterios: con el desencanto y la brutalidad de un detective de novela negra, Constantine se abre paso a través de los enigmas armado de un raciocinio con el que desbarata conspiraciones y crímenes que involucran hechizos. Singular potencia del método: allí donde se la transplanta, la razón instrumental despeja enigmas de todo tipo, incluso aquellos que son propios de otros géneros, como misterios fantásticos, paranormales y extraterrestres. En relación con los orígenes del policial, Meller (2005) dice que “La lógica absorbía lo maravilloso”. La figura del detective, o algunos de sus rasgos más sobresalientes, se desplazan entre textos imponiendo una visión de mundo.

Detectives pixelados

El videojuego encaró tanto recuperaciones como relecturas del detective. Símbolos al de Sherlock Holmes se encuentran ya a comienzos de los 80 (Fernández-Vara, 2013). Según la autora, puede delimitarse una tradición de juegos que siguen las pesquisas de un detective a lo Holmes, y que se caracteriza por una diferencia radical en relación con su origen literario y fílmico: esos juegos habilitan el control de un *avatar* investigador, pero no permiten encarnarlo plenamente, ya que hay rasgos de esos personajes, como el proceso deductivo que conduce a la resolución de un caso, que es ejecutado por el relato y que, entonces, queda por fuera del alcance del jugador, al que se confina a un lugar por momentos espectadorial: “Rather than letting the player be as clever as Holmes, the supposed fun is watching him in action, just as in the short stories and novellas, the films, or the radio dramas, rather than performing as the character” (Fernández-Vara, 2013: 7). Esa distancia entre personaje y

atribuciones gestionadas por el texto habrá de signar a la gran mayoría de juegos que incluyan la figura de un investigador a cargo de una pesquisa.

La cantidad de juegos que toman la figura es demasiado numerosa, por lo que solo se hará mención de algunos casos aislados que permitan recortar modos de apropiación abarcativos. En principio, es posible rastrear la figura en juegos que toman distintas formas del policial. La serie *Police Quest* (1987-1998) fue conocida por el rigor a la hora de representar el trabajo policial. A lo largo de cuatro juegos, se sigue la historia de Sonny Bonds, que atraviesa los distintos escalafones de la fuerza hasta llegar a detective. Los juegos suscriben a un realismo notorio: dentro del género de la aventura gráfica, en el marco de la investigación de algún crimen (que cambia con cada entrega), hay que avanzar en la investigación cumpliendo normas y protocolos policiales que incluyen el análisis de escenas de crimen y la realización de trámites formales

En la serie *Gabriel Knight* (1993-2014), el protagonista es un escritor con tiempo libre y una afición por lo oculto que tiene por hobby la investigación de crímenes extraños. Como *Police Quest*, los tres juegos de *Gabriel Knight* pertenecen al género de aventura gráfica, pero si hubiera que buscar un paralelo con los géneros del cine, las aventuras de Knight se parecen más a un *thriller* con un trasfondo fantástico, mientras que los casos de Sonny Bonds se inscriben con claridad en el policial. Más allá de las diferencias caractereológicas, narrativas y de tono, una y otra serie comparten el hecho de proponer un vínculo discursivo donde se gestionan atribuciones relacionadas con la develación de enigmas. Como en la aventura gráfica en general, se debe hacer avanzar el relato resolviendo *puzzles* mediante la interacción con el entorno, diálogos con personajes o el examen de objetos. Las dos series se parecen en algo: los protagonistas deben descifrar *puzzles* recurriendo a la información obtenida en su contacto con el mundo de la ficción. Aún con cambios, en los personajes de Sonny Bonds y Gabriel Knight se observa la pervivencia del detective más o menos clásico, el que procede a reponer un relato ausente, confirmando que:

La historia del delito es una historia ausente en el discurso policial y corresponde al detective hallarla gracias a un proceso mental retrospectivo, esto es, leerla, para enseguida interpretarla y al final relatarla, poco importa que sea narrada por él mismo, por mediación de otro personaje o por un narrador externo (Vizcarra, 2013: 15) (de aquí en más, salvo que se aclare, el subrayado pertenece al texto original)

Pero también es posible rastrear recomposiciones de la figura en emplazamientos donde no se tematiza una pesquisa policial. Los juegos de *Professor Layton* siguen a Hershell Layton, un afamado arqueólogo inglés, y a su joven discípulo, Luke Triton. El par remeda fuertemente a la dupla Holmes-Watson. En la primera entrega, Layton y Triton viajan a un pueblo para investigar un misterioso testamento. La dinámica de juego alterna entre el relato de la aventura, el recorrido por el pueblo y la solución de *puzzles*. A diferencia de la serie *Police Quest* y *Gabriel Knight*, acá los *puzzles* toman como punto de partida la investigación, pero adquieren un estatuto diferente, casi autónomo: el enigma y la ficción pertenecen a regímenes separados (cosa que no ocurre en la aventura gráfica). Por ejemplo, uno de los *puzzles* iniciales de la primera entrega, cuando el dúo viaja hacia el pueblo donde se encuentra el testamento, muestra un mapa con una ruta enrevesada y distintas casas, además de una larga lista de direcciones. La solución supone reconstruir el camino que trazan las direcciones hasta señalar la casa correcta. El desciframiento de este *puzzle* y de otros no se vincula con el estado de cosas del relato, sino que convoca destrezas muy variadas, entre otras, ópticas, matemáticas, de memoria o de reconocimiento de patrones. Esa diferencia con el género de aventura gráfica es significativa: si bien los protagonistas evocan al dúo de Holmes y su fiel ayudante, el proceso de la investigación se representa tomando distancia de la estructura narrativa de la novela policial. El hecho de que los *puzzles* no estén integrados plenamente al mundo ficcional (como sí ocurría en la serie *Police Quest* y *Gabriel Knight*), muestra una variación en la elaboración del

detective: los juegos de la serie *Professor Layton* se apropian de la figura (lo hacen a tal punto que parecen citar al personaje de Arthur Conan Doyle), pero el pacto lúdico no engloba la investigación empírica. Como si los juegos no construyeran un detective, inmerso en una trama y encargado de desplegar un método, sino a un jugador pleno, un participante que resuelve problemas lógicos autónomos que no se confunden con la narración.

Al igual que ocurre en otros medios, en el videojuego la figura también puede aparecer acompañada de elementos supernaturales y mantener, sin embargo, una cierta cohesión de rasgos que proyecta una visión de mundo: incluso en espacios discursivos con verosímiles fantásticos, la presencia de la figura posibilita la tematización del acceso al conocimiento. En *Murdered: Souls Suspect*, el detective Ronan O'Connor es asesinado por el sospechoso al que investiga. En vez de morir, el protagonista es condenado a habitar un plano intermedio entre los vivos y el más allá hasta que logre capturar al asesino. Al mismo tiempo que entra en contacto con almas en pena y escapa de fantasmas que lo persiguen, O'Connor investiga distintas escenas de crimen (incluida la suya) en busca de pistas que le permitan dar con el prófugo. El método es una amalgama del trabajo detectivesco y de sus nuevas habilidades espectrales, e incluye tanto la interrogación de testigos como el descubrimiento de rastros imperceptibles para sus compañeros de la fuerza policial (que no pueden verlo e ignoran su condición). La observación e interpretación de huellas materiales, que deben ayudar a dar forma a hipótesis sobre hechos desconocidos (¿qué fue del asesino?), conducen a resolver la búsqueda, sin perjuicio del componente sobrenatural.

En una línea similar, *The Wolf Among Us* transcurre en Fabletown, una pequeña comunidad formada por criaturas de cuentos de hadas, leyendas y mitos expulsadas de sus tierras (The Homeland) por un villano y exiliadas en Estados Unidos durante la era colonial. En el presente, Bigby Wolf, antes conocido como el Lobo Feroz, de camisa abierta y pantalón de vestir, con modales *hard boiled*, oficia de agente del orden del lugar y debe investigar un crimen. El protagonista interactúa con distintos personajes fantásticos que sobreviven precariamente en el mundo humano; la galería de desdichados entregados al vicio y a la tristeza adquiere el aire lastimero del *noir*. Durante la pesquisa de Wolf, hay que recabar pistas y conversar con los pobladores de Fabletown para desenmascarar al culpable.

Murdered: Souls Suspect pertenece al género de sigilo y exhibe el habitual despliegue de destrezas relacionadas con la lectura del entorno y la sincronización de las acciones, que tienden a evitar el contacto directo con los enemigos y a favorecer el ocultamiento. *The Wolf Among Us*, en cambio, evidencia la veta estilística del estudio Telltale Games y privilegia la narración y la toma de decisiones por sobre las competencias vinculadas con el movimiento y la coordinación. Los dos juegos muestran cómo el videojuego puede retrabajar la figura del detective poniéndola en contacto con verosímiles diferentes al del policial. No importa si se trata de un espectro o de un conjunto de personajes salidos de un cuento de hadas: los protagonistas de los dos juegos aparecen caracterizados como detectives, y el desarrollo narrativo de la investigación genera un ordenamiento en torno al personaje y la pesquisa, así como posibilita la tematización acerca del acceso a la verdad, incluso con verosímiles vinculados con lo sobrenatural. Esos verosímiles no clausuran la instalación de un orden similar al de la novela policial (emplazamiento inicial de la figura) donde “la irrefutable confianza en la razón se erige como el mecanismo más idóneo para resolver el problema planteado al comienzo del relato” (Meller, 2005).

En las variaciones comentadas se verifica lo señalado por Fernández-Vara: si bien en sus distintos pasajes a otros medios, la figura del investigador suele arrastrar consigo un universo ficcional (con su consiguiente tematización) y una forma narrativa, en el videojuego se atenúa la puesta en práctica del método. A grandes rasgos, los detectives pasan a ejecutar acciones propias del género de aventura gráfica, que consiste en un repertorio de competencias que privilegia el contacto con el entorno, el examen de objetos y la obtención de información,

siempre con vistas a resolver *puzzles*. El trabajo casi científico, la interpretación de datos aparentemente sin importancia, la observación agudizada, el cruzamiento de pistas y la elaboración de una hipótesis: ese proceso en su conjunto se debilita hasta casi desaparecer o bien queda a cargo del protagonista (o del relato en su conjunto), pero no se traslada a la propuesta lúdica. El trabajo detectivesco es realizado por los personajes, mientras que el contrato discursivo elabora a un jugador con destrezas propias del género de aventura gráfica como mirar, examinar, hablar o manipular objetos: mientras que en la ficción se investiga un caso, el desarrollo lúdico consiste en la elucidación de problemas lógicos (*puzzles*). Esa diferencia entre personajes y formas de interpelación textuales puede trazarse así: mientras el protagonista opera dentro del campo de lo *detectivesco*, el jugador se mueve en el terreno menos regulado de lo *detectórico*, tratando de resolver una secuencia de *puzzles* apelando al contacto con el entorno y con sus habitantes, sin recurrir a un conjunto de saberes sistematizados.

Desvanecimiento

En el videojuego la figura también fue representada por fuera del espectro de esas variantes. Tempranamente, la serie *Carmen Sandiego* (1985-2015) puso en marcha una notoria reelaboración que habría de extenderse a otros juegos. La agencia ACME tiene hombres desperdigados por todo el mundo cuya misión es detener a los ladrones enviados por V.I.L.E., una organización criminal dirigida por la misteriosa Carmen Sandiego. Ya en el primer juego, *Where in the World is Carmen Sandiego* (1985), se establece una escena que insistirá en el resto de la serie: la figura del investigador casi no aparece representada, sino que se la ubica en una zona liminal entre el fuera de campo y el lugar del enunciatario. El juego interpela directamente al jugador en tanto agente al servicio de ACME que debe seguir la pista de los criminales a lo largo de distintos países y capturarlos dentro del plazo de unos pocos días. Cada acción, ya sea viajar o pedir información, consume horas. En el recorrido se realizan preguntas a testigos que ofrecen datos incompletos que hay que recomponer para poder seguir los pasos del delincuente. Por ejemplo, una pista frecuente consiste en enumerar los colores de una bandera que llevaba el vehículo del sospechoso: observando los destinos posibles, se debe optar por el que corresponda a partir del dato conseguido y descartar los otros. Si la decisión es correcta, al llegar a destino y continuar con la búsqueda, una animación del criminal verificará que se está en el camino esperado. La información ofrecida, además de permitir seguir el rastro, debe servir para formar una descripción más o menos completa del criminal para emitir una orden de arresto. Teniendo en cuenta datos como sexo, color de pelo, hobby, vehículo y seña particular, se debe acotar el campo posible de nombres hasta dar con la identidad del sospechoso.

Carmen Sandiego fue creado por el estudio Broderbund: la franquicia creció y se expandió a otros soportes como juego de mesa, álbum de figuritas, libro, programa televisivo y hasta una serie de conciertos, conservando siempre la propuesta didáctica de base relacionada con la adquisición de saberes elementales en materias como Geografía e Historia. Pero, más allá del funcionamiento pedagógico, los juegos de *Carmen Sandiego* permiten observar la disolución de la figura del detective y su reconversión: el investigador sale de la escena, no se lo ve, solo aparece representado a través de un repertorio de acciones disponibles y de las formas de interpelación del juego (que se dirige al agente de ACME para comunicarle encargos, confirmarle el éxito de un arresto, etc.). El investigador, tal como se lo conoce en el policial, parece desvanecerse y transformarse en una colección de atributos relacionados con la búsqueda de información y el desplazamiento. Ya no se está, por ejemplo, ante la figura sintetizada por Poe con Auguste Dupin, un personaje de capacidades deductivas extraordinarias, depositario de saberes insondables; ni frente al detective de la novela y el cine negro, con su desencanto, su cinismo y sus maneras un poco brutales. La figura adquiere sobre

todo un carácter enunciativo: ahora el detective proporciona un lugar textual que concentra la propuesta vincular, la figura deviene vía de contacto discursivo. Ese cambio tal vez no sea tan extraño si se tiene en cuenta que ya la novela policial entraña una propuesta lúdica concentrada en torno de la pulsión de saber y que consiste en invitar al lector a ejercer un desempeño interpretativo a la par del protagonista, donde “la misma epistemofilia característica del investigador ficcional(es) transferida al dominio del espectador” (Vizcarra, 2013: 125),⁸ y donde todo se convierte en “a game, furthermore, with identifiable rules” (Scaggs, 2005: 37).

Esa elaboración tiene antecedentes. La serie de libros “Elige tu propia aventura” suele recurrir a propuestas de ese tipo: protagonistas apenas caracterizados que se mueven a lo largo del relato y de sus bifurcaciones a través de la toma de decisiones del lector, que dirige el curso de los hechos optando por acciones narrativas concretas. En *Who Killed Harlowe Thrombey?* (1983), de Edward Packard (uno de los creadores y directores de la serie), la trama incluye un asesinato y una investigación policial. El texto resume la propuesta apelando a una interpelación directa, que puede leerse en la contratapa:

¿Qué sucede después? Depende de la elección que tú hagas. Sólo tú puedes descubrir quién mató a Harlowe Thrombey. Todos los sospechosos parecen inocentes. Pero tú sabes que por lo menos uno de ellos es culpable. De hecho, no tendrás más remedio que pensar rápido si quieres pescar al asesino... antes de que él te pesque a ti (edición en castellano de 1994)

A su vez, en la tapa, por encima del título, puede leerse: “Tú eres el detective, ¡y es tu primer caso de asesinato!”.

El desvanecimiento de la superficie textual de la figura y su transformación en un recurso vincular se remonta al menos hasta 1936 y la publicación de *Murder Off Miami*, de Dennis Wheatley y Joseph Gluckstein Links, un juego en formato *dossier* sobre un crimen que los lectores debían descifrar examinando y comparando pruebas materiales. El *dossier* incluía declaraciones escritas, transcripciones de diálogos, informes variados (los destinos visitados por un sospechoso), fotografías de los implicados y de la escena del crimen, un fragmento de cortina ensangrentada, cabello humano y otros objetos, además de un sobre sellado con la confesión del asesino (que no debía abrirse hasta no estar seguro de haber finalizado la investigación). El *dossier* empieza con un texto de los autores que le habla a los lectores y explica que el material que tienen en sus manos les llega de la misma forma en que fue confeccionado por la policía, y revelan que un investigador de la fuerza pudo dar con la solución del caso valiéndose únicamente de los datos proporcionados en el informe. En el texto, además, puede leerse: “We hope that you will find the story a good one and wish lots of fun in deciding who will you arrest for the ‘Murder of Miami’”. El relato es reemplazado por un conjunto de elementos materiales que deben ser interpretados para descifrar la identidad del asesino. Como en un juego de *Carmen Sandiego*, la figura se desdibuja y la pesquisa gana la escena.

Esos casos sugieren un itinerario alternativo de la figura del detective: se observa una reconversión casi total de la figura, que prácticamente abandona la superficie del texto para desempeñar un rol vincular, haciendo posible formas de interpelación (los “tú”). La figura se vuelve un insumo decisivo de la enunciación, que opera gestionando atribuciones y competencias que suponen la lectura y comprensión de las pistas (o materiales, o pruebas, según el caso), y su interpretación e inscripción en una hipótesis que permita concluir sobre los hechos. La figura se disipa y, al mismo tiempo, el relato parece debilitarse en pos de la actividad exploratoria del lector/jugador, aunque permanece el misterio del crimen y el consiguiente efecto global: la tematización en torno al acceso a la verdad. El enunciatario de

⁸ Cerezo (2005) sostiene que “desde sus inicios, la literatura policiaca es una propuesta de juego. Y esta propuesta no se perdió en su evolución hacia lo ‘negro’”.

Murder Off Miami debe desempeñar la tarea del detective, que en la novela policial “ nombra, identifica, detalla e inventaria” el material, y que no casualmente consiste frecuentemente en documentos escritos que refuerzan la tematización: “el contenido de los documentos escritos (como metonimia del conocimiento) representa la clave para descodificar los misterios por parte del héroe” (Vizcarra, 2013: 15)

Palacios de la memoria

El recorrido por algunas de las configuraciones del detective que acabo de hacer es voluntariamente desordenado, no tiene fines abarcativos ni totalizantes, y solo espero haber podido mostrar algunas de las variaciones de la figura. Sobre todo me interesa señalar el hecho de que, en algún punto de esa dispersión, la figura se desdibuja y pasa a cumplir una función vincular: en *Murder Off Miami* o la serie *Carmen Sandiego*, los textos llegan a prescindir considerablemente de la representación del investigador y exhiben un notorio debilitamiento del relato, pero conservan la presencia de un misterio y la elaboración temática acerca del conocimiento. Se trata de un tipo de pacto que parece haber funcionado de distintas maneras en el policial: en relación con el consumo de la novela policial, Meller (2005) señala que “es, sin duda, el lector quien, como buen detective, debe ser capaz de desentrañar esas evidencias ocultas en la ‘habitación cerrada’ de la historia”.

Los juegos que se mencionan a continuación se inscriben en esa tendencia. En todos se organiza la percepción alrededor del punto de vista en primera persona, el protagonista (el investigador) casi no aparece y las señas escasas con las que se lo caracteriza distan de ser las que acompañaron a una buena parte de los detectives comentados. Sin embargo, lejos del policial,⁹ y con una figura que casi abandona la escena para desempeñar una función discursiva mayormente vincular, estos juegos recuperan algunos rasgos definitorios del detective. Esos rasgos están desorganizados y arrancados de su emplazamiento habitual (en el policial, la novela de enigma, etc.), pero su presencia sugiere una insistencia, la de la figura del investigador, que pervive incluso después de haber sido despojada de muchas de sus propiedades características, como si a pesar de las modificaciones la figura mantuviera vigente algo del pacto enunciativo de la novela policial: “el lector de un relato de detectives procede de una manera sistemática [...] y definitivamente equiparable a la lectura de indicios efectuada, en el plano ficcional, por el detective” (Vizcarra, 2013: 129). La vigencia de ese pacto se mantendría, entonces, por obra de la presencia de un símil del detective; para Cerezo (2005), el género puede prescindir del crimen y del criminal, pero no del investigador, y es el “carácter deductivo” que convoca la intriga, y no el crimen, lo que define al policial (según el autor, el género tematiza en varias ocasiones la restitución de un “desorden no criminal”). A su vez, Holquist (1971) sostiene que en realidad el detective nunca resuelve crímenes, sino rompecabezas (*puzzles*), por lo que su actividad puede extenderse a escenarios que no supongan un quiebre de la ley.

Otro elemento que comunica al policial de enigma con estos juegos es la presencia de un componente lúdico. Bernard Suits (1985) analiza el género en relación con su potencial de juego y señala que el policial, a diferencia de otras formas literarias, puede funcionar en términos lúdicos (aunque no siempre lo hace y, para el autor, la invitación a jugar puede no ser recogida por el lector, que puede tomar contacto con el texto privilegiando la dimensión narrativa por sobre la lúdica). Brian Upton sostiene que hay narraciones que invitan a adoptar

⁹ Es posible que, más allá de la caracterización que hicieron la literatura y el cine, el detective haya desempeñado siempre, en cierta medida, un rol vincular: “A partir de él, la narración se mueve, se despliega, desarrolla, avanza, retrocede, aclara o confunde, se lía o se resuelve. Es además el personaje narrativo, aquel que tras sus pasos nos lleva de una secuencia a otra de la narración. Literalmente es el testaferrero del autor y el *intermediario entre el autor y el lector*” (Cerezo 2005) (el subrayado es mío).

una lectura lúdica (*gamist*) y cita como ejemplo los relatos en donde se postula un misterio a resolver, en los que la eventual elucidación del enigma por parte del lector se asemeja a la experiencia de resolver un juego de ingenio: “And it is a victory, in exactly the same way that solving any puzzle is a victory” (Upton, 2015: 235). Desde otra perspectiva, McLuhan caracteriza a la novela policial como un medio frío debido a que “el lector participa como coautor simplemente por lo mucho que se ha dejado fuera de la narración” (2009: 54)

El hecho de que el protagonista no esté comprometido con la fuerza policial produce una singular torsión en términos temáticos. Si, según Cerezo (2005), “con la novela problema triunfa la ley y el orden, esto es, el policía”, la ausencia de una filiación de ese tipo, en los casos que se trabajan, da como resultante una acentuación del misterio: es la intriga en sí misma la que dispara los esfuerzos de la pesquisa, ya no para restablecer un orden social perdido, sino para elucidar un enigma. Es ese proceso de elucidación el que motoriza la investigación, y no la restitución de la ley, como ocurre frecuentemente en la novela de enigma.

En *Gone Home*, *Everybody’s Gone to the Rapture* y *Tacoma*, un extraño llega a un lugar deshabitado.¹⁰ El protagonista debe reconstruir la serie de hechos que condujo a ese estado de cosas recorriendo el lugar, observando el entorno y recabando la información diseminada en el mismo. Las historias que recomponen las pesquisas en cada juego son diferentes (así como sus verosímiles), pero la propuesta es similar en los tres casos.

En *Gone Home* (Fullbright, 2013), Katie Greenbriar regresa de un viaje por Europa. Durante su ausencia, su familia se muda y Samantha, su hermana menor, tiene problemas para adaptarse en la nueva escuela. Cuando Katie llega a la casa (que todavía no conoce), encuentra en la puerta una nota de Samantha diciendo que se fue y pidiendo que no la busquen. Una vez dentro de la casa, Katie tiene que reconstruir qué fue de la vida de sus padres y de su hermana durante su viaje. Los espacios, la clase social, la apariencia de la casa y el tono general remiten al drama adolescente televisivo de los 90.¹¹ La resolución del misterio va en la línea de esos programas: la lectura de unas notas escondidas en el ático muestran algo parecido a un final feliz, con Samantha escapando junto a su novia lejos de los obstáculos que separaba a la pareja.

Everybody’s Gone to the Rapture (*The Chinese Room*, 2015) comienza en 1984, cuando un personaje desconocido llega al pequeño pueblo de Yaughton, en Shropshire, Inglaterra. El pueblo está desierto, y el personaje debe averiguar qué sucedió. En el camino, un haz de luz rodea al personaje, lo guía hacia el pueblo y despliega frente a él escenas que muestran a los habitantes antes de su desaparición. Esas escenas recreadas por el haz de luz, junto con el examen de diarios, objetos y otros restos materiales, permiten elucidar qué ocurrió en Yaughton. Las pistas dan cuenta de un experimento fallido conducido por dos científicos del lugar que termina en desastre. La propuesta del juego es similar a la de *Gone Home* (hay que recorrer un entorno y descifrar un enigma a partir del examen de rastros), incluso si el universo ficcional y el verosímil se acercan más al de la ciencia-ficción o al relato de catástrofe que al melodrama juvenil.

En 2088, la protagonista de *Tacoma* (Fullbright, 2017) viaja a una estación de transbordo lunar abandonada. Una vez allí, debe recolectar información sobre el estado de las instalaciones. Unas grabaciones en realidad aumentada proyectan en el espacio momentos de la vida en la estación de los seis tripulantes. A través de esos registros y de indicios provistos por el

¹⁰ Esta extranjería inicial es otro de los rasgos de partida que conectan a los personajes de los juegos trabajados con los protagonistas de la novela policial: “El detective es, a la vez, un intruso, alguien que al igual que un criminal irrumpe lo ordinario...” (Cerezo 2005).

¹¹ “Through the use of narrative techniques that reference the styles and themes of teen TV dramas, a simulation of 1990s life is achieved. This is a remediated memory rather than a reflection of reality. Sam (se refiere a Samantha) is a teenager with issues of identity, sexuality, friendship, and family relationships: common themes in 1990s teen dramas” (Sloan 2014: 20)

entorno, el enviado tiene que averiguar qué fue de los tripulantes. *Tacoma*, al igual que *Gone Home* o *Everybody's Gone to the Rapture*, provee un escenario en el que hay que dar con la cifra de un hecho misterioso. La vía para elucidar ese misterio es la misma en los tres casos: recorrer los espacios, observar la disposición de las cosas y los objetos, leer documentos, cartas y otros materiales escritos, siempre con la meta de reconstruir un relato ausente. Las primeras incursiones de Amy Ferrer en la nave y su contacto con los últimos registros de los tripulantes revelan que una falla técnica obligó al grupo a tomar medidas drásticas e inciertas para economizar oxígeno y reparar el problema.

Los tres juegos comparten la reelaboración de la figura del investigador. Por ejemplo, en *Gone Home*, Katie recorre las habitaciones de la casa en busca de pistas que le permitan dar con el paradero de sus padres y de su hermana y con los motivos de su partida. Durante ese recorrido, además de desplazarse por la casa, el *avatar* puede manipular objetos, mirar de cerca, activar interruptores (de luces, televisores, radios). Las atribuciones gestionadas por el discurso se relacionan con el recorrido y el examen del entorno. Esas atribuciones señalan la pervivencia de los rasgos elementales sobre los cuales se cristalizó el detective, solo que aquí la figura se desdibuja: salvo por algunos datos que se encuentran en cartas y postales, el personaje de Katie apenas está caracterizado y parece funcionar más bien como un vehículo para la exploración e indagación de la intriga, un poco a la manera de *Murder Off Miami*, donde la figura es reducida a un conjunto de destrezas que se gestionan enunciativamente como parte de las competencias presupuestas por el discurso.¹² Es como si el detective fuera removido de la escena, despojado de su método y reducido a algunas pocas acciones primordiales: moverse, mirar, examinar de cerca, interactuar con el entorno pulsando botones, abriendo puertas o desplazando objetos. La importancia de los materiales escritos por sobre los otros remeda al policial y su concepción del “texto (escrito) como indicio necesario para esclarecer el misterio”, en tanto “medio para interpretar y desenmarañar el caso” (Vizcarra, 2013: 121, 122).

Algunos elementos ponen de manifiesto ecos del policial de enigma. En *Gone Home*, la puerta del ático, cerrada y rodeada de carteles hechos a mano que prohíben la entrada, reenvía a una de las convenciones fundantes del género: el cuarto cerrado (De Rosso, 2012). Un recorrido por la casa deja ver enseguida que el ático es el espacio preferido por Samantha que podría albergar, tal vez, alguna pista decisiva para conocer su paradero. Para poder acceder al lugar, Katie debe superar algunos *puzzles* elementales hasta dar con la llave necesaria. No resulta casual que, en foros y páginas especializadas, muchos jugadores hayan hecho mención a un quiebre de las expectativas: los largos pasillos, la disposición de los cuartos, la alusión a un presunto crimen cometido en la casa hace años y algunos elementos específicos (como luces que parpadean, televisores prendidos o un mancha roja) sugieren todo el tiempo la posibilidad de un peligro inminente, como lo haría un juego perteneciente al *survival horror*. Ese coqueteo con el terror se fortalece, además, ante el acceso vedado al ático, a la manera del policial:

El espacio cerrado entonces se puebla de recovecos, de lugares donde esconderse o desde donde atacar. La persecución (y la emboscada) se torna el modo característico de la relación entre fuerzas encerradas. La paranoia se dispara, porque la amenaza se esconde en cualquier recoveco de un espacio que siempre hay que volver a recorrer para verificar si las fuerzas enemigas han cambiado su posición. (De Rosso, 2012)

La centralidad que adquieren los espacios privados, y la manera en que la pesquisa avanza a partir del relevo de las huellas de los habitantes de esos espacios, recuerda las tesis de

¹² Esa lisura de los rasgos de los protagonistas puede hallarse también en lo que Scags llama la edad de oro del *whodunnit*: “[...] the motivations of the characters are simple and uncomplicated, allowing for a greater emphasis on the twists and turns of the plot and the extraordinarily complicated action” (2005: 36). Para el autor, lo mismo puede decirse también de los detectives más populares, que no suelen ser descritos en profundidad por la narración y muchas veces son construidos con pocos rasgos.

Benjamin acerca del surgimiento del género como resultado de la vida en las grandes ciudades y de la alternancia entre lo público y lo privado. Setton comenta que:

Junto con el surgimiento del anonimato y, por lo tanto, de la historia del crimen -y del criminal-anónimo, es el espacio privado -en cambio-, el interior, aquello que permite que emerja la historia de la reconstrucción de esa historia de crímenes, esto, la historia del detective, de aquel que percibe en el mobiliario las huellas dejadas por ese hombre de la multitud. (Setton, 2011: 198)

La figura se borra, entonces, pierde sus contornos, pero mantiene el efecto semántico mencionado al principio: en los tres juegos, las pocas acciones habilitadas parten de la *lectura* de rastros materiales para reponer una serie de hechos ausentes, es decir, constituyen la vía necesaria para agotar el misterio. Este efecto opera en los tres juegos sin importar el género en el que pueda inscribirse cada historia y su verosímil: ya se trate de un drama adolescente con ecos al género televisivo de los 90 o de una catástrofe con elementos de ciencia-ficción, el conjunto mínimo de acciones con el que se inviste al jugador modelo para acceder al conocimiento de los hechos opera de igual manera. Si bien en los tres juegos no se asiste al despliegue del complejo método científico ejecutado por detectives como Sherlock Holmes, u otros reelaborados, como Batman o House, de ese abordaje permanece la dimensión empírica y material de la pesquisa, como si el método, al igual que la figura, fuera corrido de la escena y reducido a sus características esenciales. Holquist dice, en relación con el policial y *El mirón*, la novela de Alain Robbe-Grillet, algo que puede trasladarse también a la escena de estos juegos: “it’s a new text, a new kind of plot, written over the face of the old detective story, whose traditional elements still are legible underneath the new message” (Holquist, 1971: 153).

Si el detective suele ser el vector narrativo de los policiales, parece esperable que su desdibujamiento resulte, a su vez, en una caída del relato. Por ejemplo, en *Everybody’s Gone to the Rapture* se despliega una propuesta de carácter exploratorio antes que narrativo: nada se sabe del personaje que llega al pueblo, no hay datos caractereológicos ni físicos: el recorrido por el pueblo y la eventual develación del misterio no supone para el personaje ninguna transformación ni permite ordenar una sucesión de acciones concatenadas, componentes fundamentales de cualquier relato (Todorov, 2012). Sin embargo, la exploración conduce, efectivamente, a la recomposición de un relato sobre el destino de los habitantes de Yaughton y las causas de su desaparición. Pero se trata de un relato reconstruido mediante fragmentos de información provistos por la diégesis: el juego permite el acceso desordenado a ese relato, pero la experiencia propuesta por el discurso no es narrativa, sino espacial, de interacción con un entorno.

Se puede acceder a los puntos nodales de ese relato ausente, pero ese acceso es sobre todo de índole exploratoria: estos juegos no narran, sino que habilitan el contacto con un mundo poblado de huellas materiales que reenvían a un relato. En *Gone Home*, distintos itinerarios proveen información sobre personajes diferentes. Una excursión hacia el ala izquierda de la planta baja, por ejemplo, lleva a habitaciones que ofrecen datos del padre. Cartas, escritos y cajas llenas de ejemplares sin vender de su segundo libro muestran la carrera frustrada de escritor, la desaprobación de su familia (que no ve con buenos ojos que escriba *thrillers* sobre el asesinato de Kennedy), su desencanto con la enseñanza universitaria. El examen de una de las cajas, en la parte inferior de una biblioteca, revela algo sobre la pareja: el padre esconde en su estudio revistas pornográficas. El dato puede parecer irrelevante, pero si el *avatar* se traslada hacia el ala derecha, el recorrido provee información sobre la madre: cartas que se manda con una amiga, memos del trabajo y unos formularios sugieren un romance con un compañero y la posibilidad de trasladarse a un puesto de guardabosque ubicado en otra ciudad. El examen de esas dos áreas de la casa comunica la crisis profesional de los dos personajes y el estado de la pareja.

Si hubiera que rotular en términos narrativos esa información, debería clasificársela en tanto catálisis que retardan el desenlace del relato sobre Samantha. Es su historia, la de una adolescente con problemas de adaptación que se enamora de una chica y huye de su casa, la que concentra el contenido narrativo fuerte. El carácter exploratorio de la propuesta posibilita distintos niveles de saturación narrativa, dependiendo, por ejemplo, de si se privilegia la búsqueda de indicios del paradero de Samantha o de si se decide demorar el recorrido siguiendo el hilo de pistas que conducen a la situación de los padres.

La propuesta de los tres juegos se cifra en torno de la espacialización de un relato. Los *games studies* le dieron distintos nombres a esta forma narrativa: ambiental (Carson, 2000), incrustada (Jenkins, 2004), ambientes narrativos (Pearce, 2007) y narrativa indicial (Fernández-Vara, 2011). Jenkins señala cuatro formas narrativas del videojuego, siendo la *incrustada* la más novedosa:

One can imagine the game designer as developing two kinds of narratives - one relatively unstructured and controlled by the player as they explore the game and unlocks its secrets; the other prestructured but embedded within the mise-en-scene awaiting discovery. The game worlds becomes a kind of information space, a memory palace. (Jenkins, 2004: 126)

Autores del campo de los estudios sobre el videojuego imaginaron durante mucho tiempo que el medio alcanzaría su potencial narrativo una vez que se permitiera a los usuarios participar y modelar libremente sus propias historias (Murray, 1999). El tiempo transcurrió, esa idea nunca se materializó y no parece que vaya a hacerlo en el corto plazo. Contra ese enfoque especulativo, Jenkins adopta una postura descriptiva: el autor no cree que la singularidad del potencial narrativo del videojuego resida en una presunta libertad carente de restricciones (todavía por realizarse), sino en una forma ya existente de desplegar espacialmente los relatos. Esa forma propone un acceso inédito a una experiencia narrativa: el relato es fragmentado y distribuido a lo largo de un entorno, y el texto invita a la reconstrucción de la historia a partir del examen de habitaciones, objetos y documentos escritos.

Las narraciones *incrustadas* evocan la figura del investigador, que ahora sale de la escena y deja de cumplir un rol en el relato. A diferencia de la novela de enigma y de la novela negra señaladas por Todorov, en los juegos analizados hay en realidad solo una historia, la que encierra el misterio y que espera a ser puesta de manifiesto a través de los rastros materiales dejados por sus protagonistas. El investigador, ahora un insumo enunciativo, ya no participa del relato o lo hace de manera casi imperceptible (Katie no incide en la historia de Samantha y sus padres, solo se limita a reconstruirla). La figura aparece despojada de muchos de los rasgos que supo adoptar a lo largo del tiempo en sus múltiples configuraciones, pero conserva algunas propiedades decisivas: ya sin un gran caudal de saberes ni la ayuda de un método científico-racionalista, el investigador parece volver a sus propios orígenes y adoptar un aspecto primitivo previo a la estabilización del detective en el policial del siglo XIX.

Conclusiones

En los tres juegos analizados, la tematización de la búsqueda de la verdad es un asunto esencialmente narrativo: se accede al desarrollo de los hechos porque puede recomponerse un relato ausente. Pero lo que inicia la investigación ya no es un asesinato o un robo (motivos clásicos del policial), sino una ausencia radical: en los tres casos, un visitante llega a un lugar deshabitado y debe descubrir qué sucedió. No hay sospechosos, amenazas, compañeros fieles, rivales ni ley o instituciones que legitimar: el recorrido y la observación arrojan por lo general conjuntos de personajes con problemas domésticos que se enfrentan a decisiones que quiebran su cotidianeidad, ya sea tener una relación extramatrimonial, continuar con un experimento peligroso o lidiar con una falla técnica que pone en riesgo a todos. El *avatar* agota

los pasillos y las habitaciones y la pesquisa revela seres inseguros, enamoradizos, temerosos e inquietos que llevan vidas más bien grises, con dilemas que giran en torno a acontecimientos de todos los días, sin preocupaciones ligadas a la ejecución de la justicia o a la recomposición de un orden legal. Por otra parte, ninguna de las tres investigaciones promete alguna especie de reparación o de restitución de una situación previa, sino que desde un principio la exploración consiste en reconstruir un relato ausente y ya concluido, sin incidir en el mismo.

En algún momento de la investigación emprendida por los protagonistas, sale a la luz un hecho que introduce un elemento extraordinario o, en los casos de *Everybody's Gone to the Rapture* y *Tacoma*, que oscilan entre la ciencia-ficción y lo fantástico, pero los juegos parecen tomar esos puntos de quiebre más como una excusa que como un fin, como si esos momentos límite justificaran, en realidad, la representación de la vida cotidiana y de la rutina de los personajes, con sus deseos y frustraciones, y con la trama de objetos y espacios en la que vivieron. En los tres casos, el enigma (¿a dónde fueron todos, qué les pasó?) encubre otro misterio: esos que no están, ¿cómo eran, qué hacían, cómo se relacionaban unos con otros? La reelaboración de la figura del detective, sumada a la forma de la narrativa *incrustada*, es una manera que el videojuego encontró para abordar pequeños dramas humanos afincados en universos cotidianos.

Referencias

- Cerezo, I. M. (2005) "La evolución del detective en el género policíaco", en *Tonos. Revista electrónica de estudios filológicos*, número 10.
- De Rosso, E. (2012) "Encerrados con un solo juguete: sobre los enigmas de cuarto cerrado", en Facundo Ruiz, Pablo Martínez Gramuglia (coord.) *Figuras y figuraciones críticas en América Latina*. Buenos Aires, Argentina: NJ Editor. 127-138.
- Eco, H. (2016) "El mito de Superman", en *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires, Argentina: Penguin Random House.
- Fernández-Vara, C. (2011) "Game spaces speak volumes: Indexical Storytelling", en actas de *DiGRA 2011 Conference: Think design play*.
- _____ (2013) "The game's afoot: Designing Sherlock Holmes", en actas de *DiGRA 2013: DeFragging game studies*.
- Holquist, Michael (1971) "Whodunit and other questions: Metaphysical detective stories in Post-War fiction", en *New Literary History*, volumen 3, número 1. 135-156. Baltimore, Estados Unidos: The John Hopkins University Press.
- Jenkins, H. (2004) "Game design as narrative architecture", en Wardrip-Fruin, Noah y Harrigan, Pat (ed) *First person: New media as story, performance, and game*. 118-130. Cambridge, Estados Unidos: MIT Press.
- McLuhan, M. (2009) *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona, España: Paidós.
- Meller, A. (2005) "Los orígenes del género policial (o historia de un crimen no resuelto)", en *Documentos lingüísticos y literarios* número 28. 52-59.
- Murray, J. (1999) *Hamlet en la holocubierto*. Barcelona, España: Paidós.
- Pearce, C. (2007) "Narrative environments. From Disneyland to World of Warcraft", en *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. New York, Estados Unidos: Springer.
- Peirce, C. (1974) *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.

- Pivetta, C. I. (2010) "Walter Benjamin, reflexiones en torno al género policial", ponencia de *III Seminario Internacional Políticas de la Memoria. Recordando a Walter Benjamin. Justicia, Historia y Verdad. Escrituras de la Memoria*.
- Scaggs, J. (2005) "Mystery and detective fiction", en *Crime fiction*. Londres, Gran Bretaña: Routledge.
- Setton, R. (2011) "Pensar la literatura policial: Sigfried Kracauer, Walter Benjamin, Ernst Bloch. El género y la disolución de los vínculos comunitarios", en *Constelaciones. Revista de teoría crítica*, número 3. 193-207.
- Sloan, R. J. S. (2014) "Videogames as remediated memories: Commodified nostalgia and hiperreality in Far Cry : Blood Dragon and Gone Home", en *Games and Culture*, volumen 10, número 6.
- Todorov, T. (1992) "Tipología de la novela policial" en Daniel Link (comp.) *El juego de los cautos*. Buenos Aires, Argentina: La Marca.
(2012) "Los dos principios del relato", en *Los géneros del discurso*. Buenos Aires, Argentina: Waldhuter.
- Upton, B. (2015) *The aesthetic of play*. Cambridge, Estados Unidos: MIT Press.
- Vitale, A. (2010) *El estudio de los signos. Peirce y Saussure*. Buenos Aires, Argentina: Eudeba.
- Vizcarra, H. F. (2013) "Detectives, lectura, enigma: ficción en la ficción policial", en *Cuadernos Americanos* número 143.
- Walsh, R. (1987) "Dos mil quinientos años de literatura policial", en *Cuentos para tahúres y otros relatos policiales*. Buenos Aires, Argentina: Puntosur. 163-168. Versión web:
<http://golosinacanibal.blogspot.com.ar/2009/10/por-las-promesas-incumplidas-dos-mil.html>

Machinima y Second Life. La figura del avatar en la realidad virtual

Lelia Fabiana Pérez
fasol33@gmail.com

El presente trabajo se incluye en una línea de investigación que indaga en la interrelación del dispositivo cinematográfico con dispositivos involucrados en el uso de nuevas tecnologías digitales, como los del videojuego y ciertas prácticas en la Web, particularmente con determinados espacios de Second Life (uno de los sitios del metaverso más visitado). La virtualidad digital redescubre la ficcionalidad virtual cinematográfica, retomando una vía que había comenzado a delinearse cuando aparecieron en escena las primeras experimentaciones precinemáticas del S. XIX (Manovich, 1995). Pero, además, los espacios de producción, circulación y recepción de los ámbitos del videojuego, de Machinima (López de Anda, 2011) o *Second Life*, proponen nuevos modos de narración que encuentran su especificidad en el rol experiencial e interactivo del jugador y/o avatar que motoriza el desarrollo narrativo (Benmergui, 2013; Gallowey, 2007)

Palabras clave: machinima, *Second Life*, digitalidad, videojuegos, cine

Machinima and Second Life. The figure of the avatar in virtual reality

This work is included in a research line that investigates the interrelation of the cinematographic device with devices involved in the use of new digital technologies, such as video games and certain practices on the Web, particularly with certain spaces of Second Life (one of the most visited sites of the metaverse). The digital virtuality rediscovers the cinematic virtual fictionality, returning to a path that had begun to be delineated when the first prekinematic experiments of the 19th century appeared (Manovich, 1995). But, in addition, the spaces of production, circulation and reception of the videogame areas, Machinima (López de Anda, 2011) or *Second Life*, propose new modes of narration that find their specificity in the experiential and interactive role of the player and / or avatar that drives the narrative development (Gallowey, 2007)

Key words: machinima, *Second Life*, digitality, videogames, cinema

Se abre un interrogante sobre la pertinencia de recurrir a teorías y/o categorizaciones que han sido articuladas para lenguajes que presentan caracteres sólo parcialmente contemplados por el videojuego o Machinima (producciones audiovisuales realizadas en tiempo real, en entornos virtuales digitales donde los actores son representaciones llamadas avatares controlados por usuarios de computadoras).

En la actualidad las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación nos hacen ingresar a lo que se percibe como un diferente reparto entre lo real y lo ficcional, lo cual a su vez influye en los modos de circulación entre lo imaginario individual -los sueños-, lo imaginario colectivo -los mitos, ritos y símbolos- y la producción de obras de ficción (Augé, 1998)

Second Life es uno de los espacios del metaverso más reconocidos. El término metaverso hace referencia a todo entorno virtual inmersivo en el cual interactúan personalidades digitales denominadas avatares. Ambos conceptos, metaverso y avatar provienen de la novela de Neal Stephenson, *Snow Crash* (1992).



Imagen 1: Zasha Vlodovic - Mi avatar en Second Life <https://www.flickr.com/photos/zashavlodovic/>

Recorrer sitios en *Second Life* puede transformarse en algo muy distinto a un simple viaje por espacios o prácticas sociales replicando a *real life*; es también espacio de exploración interactiva hacia zonas que permiten otras percepciones y puestas en escena de diversa visualidad. Todo allí se traduce a bytes. De los tantísimos lands y regiones, con sus verosímiles e inverosímiles microlugares y objetos, en tiempos anacrónicos y yuxtapuestos, hasta el propio avatar, todo es editable, menos el avatar del otro. Como entorno virtual programable permite a sus usuarios configurar o reconfigurar diversas opciones en cuanto a nuevas *formas de hacer mundos* y/o estrategias inter-relacionales.

En este sentido, me interesa proponer un recorrido por ciertos sitios y modos de *ser avatar* en dichos entornos del metaverso. Para ello, me referiré a una producción del cineasta Douglas Gayeton, en la piel de su avatar Molotov Alva, quien indagó en ese escenario de edición múltiple que es *Second Life*. La producción fue filmada en su totalidad en aquel entorno haciendo uso de la técnica Machinima. El primer episodio titulado *Fuera de su piel*, se publicó en YouTube en febrero de 2007, luego HBO Documentary Films adquirió los derechos en agosto de 2007, marcando la primera vez que una cadena de televisión Estadounidense compró una serie que se estrenó en YouTube. Los primeros seis episodios de *Molotov Alva y su búsqueda del Creador* se estrenaron en Cinemax el 15 de mayo de 2008. Los últimos cuatro episodios se distribuyeron a través de Video On Demand, iTunes y YouTube, por lo que es la primera vez que una serie de televisión Estadounidense se entrena en simultáneo en múltiples

plataforma de distribución. El director Douglas Gayeton también escribió y dirigió junto a William Gibson *Johnny Mnemonic*, el primer videojuego de estilo película interactiva para Sony Imagesoft.



Imagen 2: *Molotov Alva and his search for the Creator*

Molotov Alva y su búsqueda del creador es el título de un *diario de avatar audiovisualizado*, la mirada de esa segunda vida desde el punto de vista de un yo/otro digital. En diez episodios Molotov Alva realiza el recorrido del héroe que se despoja de su cuerpo y de su vida en Petaluma, California, para sumergirse en una otra vida digital. Una vez allí, se propone iniciar un camino de búsqueda en pos de encontrar al creador. Durante su travesía conoce a un vagabundo llamado Orhalla Zander quien será su guía y compañero de ruta. Molotov intenta hacer amigos en *Second Life*, se encuentra con una diversidad de avatares de distintas características, de diversos lugares y épocas. Conoce incluso a Abigail, quien se convertirá en su pareja. Finalmente resuelve el enigma al descubrir que *Second Life* es un sitio de múltiples creadores donde cada usuario es uno de ellos. Luego, tras haberse ocupado en múltiples empleos y haber intentado vivir del cultivo de una planta exótica, lo que luego culmina en una pelea con las corporaciones que intentan apropiarse de su negocio, decide marcharse de ese mundo junto a Abigail.



Imagen 3: *Molotov Alva y Orhalla*

Durante el penúltimo episodio, Molotov se suma a una revolución encarada por un grupo de avatares en contra de las corporaciones en *SL*. Aquella situación, da muestra, entre otros aspectos, de un interés de muchos de los usuarios avatares en *SL* dirigido a encontrar allí un espacio diferencial al de la vida física, analógica. Pero, además, esa misma inquietud se ve reflejada en la historia misma de *Second Life*. Durante el verano de 2003 se originó una revuelta contra la política de impuestos de Linden Labs (empresa creadora de *SL*). Según ella, los residentes, para crear objetos debían pagar impuestos incluidos automáticamente en su abono mensual. Frente a esta situación, los residentes se rebelaron mediante una manifestación en la que hicieron uso de ciertos elementos simbólicos que aludían a la Revolución del té (1773), precedente de la Revolución de la Independencia de EE.UU.

Un grupo llamado Americana desplegó grandes tazas de té en todo el mundo y quemó banderas norteamericanas, un gato llamado *Fleabite Beach* distribuyó un Manifiesto a lo *Thoreau* en contra del rey loco Linden, el cual generó un numerosísimo grupo de adeptos y culminó en la anulación de los impuestos.



Imagen 4: *Fleabite Beach* en SL

Luego, durante junio de 2004 se dio una integración creciente de las tecnologías Web 2.0 en SL, incluyendo la posibilidad de hacer streaming de audio e incorporar animaciones a medida con los avatares o la posibilidad de hacer streaming de video en Quicktime, exportar datos en .xml (lenguaje de marcas para almacenar datos en forma legible e intercambiar información entre diversas plataformas) o crear displays que permitan que los residentes hagan interfaces a medida con nuevas funcionalidades.

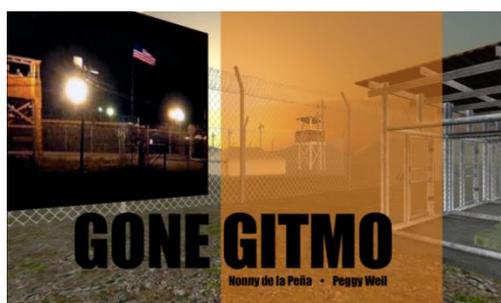


Imagen 5: *Otras experiencias en SL - Gone Gitmo Guantánamo (2007)*

Una prisión virtual creada por la profesora de cine Peggy Weil y la periodista y directora Nonny de la Peña. Experiencia basada en relatos de detenidos que pasaron por Guantánamo. El avatar que representa al usuario en pantalla viaja atado y encapuchado en un avión, oye gritos violentos y termina inmovilizado en una jaula de la que no puede salir. <https://www.youtube.com/watch?v=QT7p231Cfxk>

Cada una de estas innovaciones dio lugar a industrias enteras: música en vivo y DJs, Machinima, publicidad en mundos virtuales, sitios de e-commerce. *Second Life* se convirtió así en una Web en 3D, un nuevo medio que fusionaba el mundo online con interfaces que previamente se habían asociado con la Web.

A partir de 2007 se observan nuevos desarrollos, como la posibilidad de que los avatares tengan nombres propios, incluyendo los que portamos en nuestra propia vida real, indicador de una creciente tendencia hacia una mixtura o hibridez entre los dos mundos. Es entonces cuando tiene lugar el desarrollo del documental *Molotov Alva y su búsqueda del creador*. Un documental que, si bien no presenta ningún tipo de innovación en lo temático, propone un nuevo modo de hacer cine mediante el uso de nuevas tecnologías o métodos de filmación como Machinima y nuevos canales de distribución en múltiples plataformas. Por otra parte, la propia categorización de esta producción en el género documental, puede resultar provocadora, ya que por sus características se ubicaría en una zona de frontera



Imagen 6: *Otras experiencias en SL - The Blue Planet* - Coproducida por Saskia Boddeke y Peter Greenaway - Teatro performance - La secuencia de imágenes incluye fragmentos de video grabados en Second Life
<https://www.youtube.com/watch?v=T8zRGv41mU0>

¿Los avatares protagonistas se clasificarían como personajes reales o de ficción? Aunque quizás la pregunta no apele al cuestionamiento más pertinente. Quizás, estas producciones Machinima en *Second Life* revivan antiguos cuestionamientos al lenguaje cinematográfico, en especial al género documental. Quizás, así como la teoría literaria no fue suficiente para abordar las producciones cinematográficas, la teoría del cine actual no sea capaz de abordar integralmente estos nuevos modos de producción audiovisual. Veamos entonces, cuáles son las características específicas de aquellos espacios virtuales digitales y dichos modos de producción audiovisual.



Imagen 7: *Otras experiencias en SL - The Big Bang (Why is there something?)* (2011)
 Idea y concepto: Saskia Boddeke - Texto: Peter Greenaway - Video proyectado durante el espectáculo de inauguración del Centro de Ciencia Copernico en Varsovia <https://www.youtube.com/watch?v=jdVPOy4vW9I>

Los entornos que hacen posible la realización de producciones Machinima son los Videojuegos Multiplayer Online o los Mundos Virtuales o metaversos, en éstos últimos se enmarca *Second Life*. Sea cual sea el caso, ambos contextos comparten las siguientes características: son espaciales, contiguos, explorables, persistentes, presentan identidades con corporalización persistente, son habitables, con participación consecuente, poblados, y verosímiles. Ahora bien, existen multiplicidad de realizaciones Machinima, desde las más básicas producidas por

amateurs a las más elaboradas realizadas por profesionales audiovisuales, desde aquellas abordadas sin preparación de guiones, diálogos ni escenarios, a otras pautadas en todos aquellos aspectos. De todos modos, la mayor parte de los videodiaros en red, del estilo de *Molotov Alva y su búsqueda del creador* son registros de acción que no cuentan con una escaleta como las utilizadas en producción documental.



Imagen 8: *Otras experiencias en SL - La inevitabilidad del destino* (2012)

Instalación Interactiva en Second Life - Rose Borchovski: Artista multimedia. Trabajó en múltiples realizaciones en Second Life, varias de ellas, junto a Peter Greenaway <http://quanlavender.blogspot.nl/2012/06/tragedy-of-childhood.html>

Otra variante que cabe mencionar respecto al guión son los proyectos *in progress*, donde se presenta a determinado grupo una propuesta base abierta a la participación de los demás, modo conocido como escritura colaborativa o hipernarrativa. En cuanto al diseño de personajes y escenarios, en el caso de los videojuegos éstos no suelen ser editables, mientras que en el caso de los metaversos, como *Second Life*, los avatares y escenografías son editables, la plataforma permite crear e importar elementos u objetos generados por otros programas. Los personajes partícipes implican siempre a un usuario detrás de pantalla y pueden cambiar su aspecto (humano, animal, vegetal, abstracto, etc.) cuando y cuantas veces lo deseen. Además existe la posibilidad de diseñar una configuración visual del personaje que pueda almacenarse y compartirse entre avatares, de tal modo que uno puede presentar varias caracterizaciones, o varios avatares mostrar la misma.



Imagen 9: *Otras experiencias en SL - Real Life en Second Life* (Video)

Realización: María Llopis, artista y activista Queer - La protagonista es una hikikomori (confinamiento en japonés, personas jóvenes o adolescentes que se aíslan socialmente) quien crea una realidad alternativa en Internet donde poder vivir, trabajar, amara y tener una vida sexual plena y satisfactoria.

Su cuerpo es ahora un avatar con el que disfruta de una sexualidad queer, lesbiana y transgresora en lo que podríamos llamar prácticas radicales de metasexo o cybersexo.

<http://girlswholikeporno/shortfilms/rl-real-life/>

En lo que refiere a los modos de grabación, los entornos virtuales permiten comunicación oral y escrita, por lo que es posible intercomunicarse a través de chat privados para coordinar acciones. Así mismo, para el registro de imágenes se pueden utilizar programas de capturas que se identifican con la o las cámaras o herramienta de visualización de uno o varios avatares. Éstas, a su vez permiten seleccionar altura, tiro, emplazamiento y plano, o recurrir a capturas externas, o sea la toma o filmación de lo que se visualiza en pantalla. Todas estas facilidades técnicas hacen posible la multigrabación, la multiplicación de *avatares-cámaras* habilita diferentes puntos de vista y elecciones estéticas al registrar una misma situación compartida.

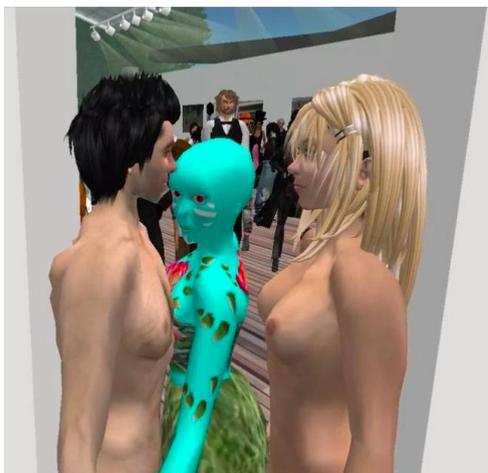


Imagen 10: *Otras experiencias en SL* - 0100101110101101.ORG es el seudónimo de los artistas de origen italiano Eva y Franco Mattes. Muchos de sus trabajos se desarrollan en y a partir de prácticas en Second Life - Reenactment of Marina Abramovic and Ulays *Imponderabilia* (2007 - 2010) Recreación de la performance de Marina Abramovic *Imponderabilia* (1977) <http://0100101110101101.org/reenactment-of-marina-abramovic-and-ulays-imponderabilia/>

Molotov Alva y su *búsqueda del creador*, como tantas otras propuestas artísticas lanzadas desde experiencias de producción audiovisual en *Second Life* que presenten unas entre tantas de las características mencionadas plantean un desafío, el de transformar los mundos virtuales en algo más que una mimesis de lo real, en la generación de una expansión de las posibilidades de otras narrativas, otras prácticas sociales y culturales no experimentadas en el mundo físico analógico.



Imagen 11: *Otras experiencia en SL* - Blog del avatar Napoleon Baroque: Otro yo saturado en Second Life. Impresiones de un avatar recargado <http://napoleonbaroque.blogspot.com.ar/>

Desafío que, sin dudas, deberá articularse con la convergencia de tecnologías y discursos teóricos provenientes de diversos campos como los del cine, la literatura, el videojuego, y la programación de simulaciones, entre otros.

Referencias

- Augé, M. (1998) *La guerra de los sueños*. Barcelona: Ed. Gedisa
- Benmergui, D. (2012) *Storyteller*. Recuperado de <http://www.ludomancy.com/blog/>
- Gallowey, A. R, E, Aarseth, M, Wark, E, Huhtmo, P, Waelder (2007) Nodo Jugabilidad, arte, videojuegos y cultura. *Artnodes 7*. España: Revista electrónica impulsada por la Universitat Oberta de Catalunya. ISSN 1695-5951
- Gayeton, D. (2007) *Molotov Alva and his search for the creator*
<http://www.minimovies.org/documentaires/view/secondlife>
- López de Anda, M. M. (2011) Narrativa audiovisual, videojuegos y mundos virtuales: machinima. *Revista de cine iberoamericano, año 3, núm. 4, julio – diciembre*. Recuperado de <http://www.elojoquepiensa.net/elajoquepiensa/index.php/articulos/138>
- Manovich, L. (1995) El cine, el arte del Index en La Ferla, J. (2008) *Imágenes para pensar, en Artes y Medios Audiovisuales: Un estado de situación II. Las Prácticas Mediáticas Predigitales y Postanalógicas, MEACVAD_08*. Bs As: Ed. Aurelia Rivera: Nueva Librería.
- Stephenson, N. (1992) *Snow Crash*. Barcelona: Ediciones Gigamesh

Delimitaciones estilísticas vinculadas a las modalidades de intervención musical en filmes de Woody Allen. El caso particular de la metalepsis.

Carolina Rochi

carolinarochi@live.com.ar

El estudio de la relevancia y las modalidades de inserción de la música en un corpus de filmes escritos y dirigidos por Woody Allen ha mostrado a la música como un indicador destacado para la observación de rasgos estilísticos, en este caso ligados a un estilo autoral. El presente artículo se aboca a uno de esos rasgos, referido al vínculo entre las distintas modalidades de intervención musical y diversos comportamientos textuales de la metalepsis (Genette, 1989, 2004). Con este fin se ha esbozado un repertorio posible de modalidades en las que puede presentarse la metalepsis para luego observar el funcionamiento de ese vínculo en una selección de filmes de Allen.

Palabras clave: análisis discursivo, estilo, metalepsis, música y cine, producción de sentido audiovisual

Stylistics delimitations linked to musical intervention modalities in Woody Allen's films. The particular study of metaleptic processes.

The study of the importance and the modalities of musical intervention in Woody Allen's films has shown music as a relevant indicator for the observation of stylistic features, in this case linked to an authorial style. This paper focuses on one of the features related to the link between the different modalities of musical intervention and diverse metaleptics processes (Genette, 1989, 2004). With this aim it has been sketched a possible reconstruction of the modalities in which metalepsis can show itself, in order to observe the way that link works in a selection of Allen's films.

Keywords: discursive analysis, style, metalepsis, music and cinema, production of audiovisual meaning

Introducción

El estudio de la relevancia y las modalidades de inserción de la música en un corpus de filmes escritos y dirigidos por Woody Allen ha mostrado a la música como un indicador destacado para la observación de rasgos estilísticos, en este caso ligados a un estilo autoral. Para ello, ha sido clave la consideración de las contribuciones que distintos autores realizaron sobre el concepto de estilo, como la de Oscar Steimberg, que lo entiende “como un modo de hacer, postulado socialmente como característico de distintos objetos de la cultura y perceptible en ellos” (2013: 50), definido por características temáticas, retóricas y enunciativas, o la de Roland Barthes, que propone “ver al estilo en la pluralidad del texto” ya que el problema del estilo solo puede tratarse en relación a lo que llamará “el hojaldre del discurso” (1994a: 158). Asimismo Tzvetan Todorov (2014), con una mirada similar a estos autores, entiende el estilo como una dimensión transversal a la obra, situándolo tanto en el plano del enunciado como en el de la enunciación. A través de sus diversas modalidades de inserción la música participa de ambos niveles.

En el marco de esta perspectiva se han destacado ciertos rasgos de estilo en el conjunto de las modalidades de intervención musical observadas. Una posible enumeración muestra que en el corpus de filmes de Allen:

- A través de obras musicales representativas de un determinado momento se efectúa un reenvío a manifestaciones culturales del pasado.
- Una misma obra musical identifica un tipo de situación o un vínculo entre personajes en distintos filmes.
- Se utilizan canciones cuyas letras ofician de comentario al desarrollo dramático.
- La música interviene en la producción de efectos de sentido fantásticos.
- En conexión con lo fantástico, la música participa en la construcción de *realidades alternativas*.

El presente texto se propone indagar en el último rasgo mencionado. Para la exploración de este accionar ha sido operativa la consideración de la metalepsis desarrollada por Gerard Genette (1989, 2004).

Definición de metalepsis reconstruida a partir del desarrollo realizado por Gerard Genette en *Figuras III* y en *Metalepsis. De la figura a la ficción*.

En “Voz”, un capítulo de su texto *Figuras III* (1989), Genette aborda los alcances de la metalepsis, que luego retoma más extensamente en *Metalepsis. De la figura a la ficción* (2004). Genette lleva el dominio de esta figura a la relación causal que se establece entre el autor y su obra, específicamente, a todo tipo de manipulaciones que sobre este vínculo puedan establecerse. Para entender el efecto de sentido que resulta de su intervención, Genette explica que la metalepsis conlleva siempre una transgresión, es decir, trastoca el límite, la frontera de la narración: “frontera movediza pero sagrada entre dos mundos: aquel en que se cuenta, aquel del que se cuenta” (1989: 291). En líneas generales, Genette define este proceso como: “toda intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el universo diegético (o de personajes diegéticos en un universo metadiegético) o, inversamente [...]”

(1989: 290).¹ Generalmente, como consecuencia de esa irrupción, y la sorpresa y la oscilación implicadas, se obtiene un efecto fantástico, que a veces puede llegar a convivir con otros, como los provenientes del orden de lo cómico.

En *Figuras III* (1989) Genette establece ciertos principios operativos, se enfoca en una modalidad de esta figura, el tipo de metalepsis más antiguamente estudiado, denominada *metalepsis de autor*, y destaca una de sus variantes en la que el autor solicita la ayuda o la intervención del lector para el desarrollo de la narración. Genette engloba a todas estas transgresiones con el nombre de *metalepsis narrativas* (narrar cambiando de nivel) limitándose al ámbito de la literatura y el texto teatral. Menciona también, algunos de los mecanismos que, en literatura, posibilitan la metalepsis, como los juegos temporales entre la historia y la narración, los cambios de nivel del relato o de tiempos y modos verbales, el desdoblamiento de un mismo personaje (actores en su función de actor y personaje al mismo tiempo) e intervenciones de personajes escapados de un libro o de un sueño. Se entiende que estos mecanismos varían según las posibilidades de cada lenguaje artístico, sin embargo, algunos de ellos son transferibles.

Posteriormente, en *Metalepsis. De la figura a la ficción* (2004), Genette expande el uso de esta figura, surgida en la retórica clásica para el análisis literario, y la traslada al ámbito del cine, las series y otras ficciones televisivas, la puesta en escena teatral, la pintura, e incluso, el relato histórico. Esta extensión permite diversificar los modos en que se presenta el procedimiento metaléptico. La variedad de modalidades puede explicarse por ser un tipo de figura que contiene en sí una ficción. Es decir, las figuras por sustitución, como la metalepsis, la metáfora, la metonimia y la hipérbole dice Genette: “son ficciones verbales, ficciones en miniatura” (2004: 21) y continúa: “ese carácter cabalmente figural y por tanto ya ficcional autoriza las extensiones progresivas que aportaré a su noción” (2004: 22).

Finalmente, desde la perspectiva que domina este trabajo, se destaca que el proceso metaléptico siempre conlleva una intrusión del plano de la enunciación en el plano del enunciado. Por lo tanto, la variedad de modalidades que aquí se desprenden, a partir de los múltiples ejemplos con los que el autor ilustra su exposición en los textos mencionados, responden a esa premisa.

Modalidades de los procedimientos metalépticos

Con el objetivo de lograr una mejor comprensión de la metalepsis en los filmes estudiados se ha esbozado una posible reconstrucción de las modalidades en las que esta figura, según Genette, puede presentarse:

- Intrusión del autor en la historia, a partir de modalidades diversas:
 - a. El autor finge haber producido el acontecimiento que narra.
 - b. El autor finge ordenar que se produzca el acontecimiento que narra.
 - c. El autor suspende el relato para dar al lector² ciertas explicaciones.
 - d. El autor compromete al lector con el acto de narrar solicitando su intervención.³
 - e. El autor “abusa” de su omnisciencia por su “capacidad de sondear a voluntad las conciencias de sus personajes” (Genette, 2004: 40).⁴

¹ En este contexto el término metadieético refiere al segundo nivel narrativo, o a la realidad alternativa al presente real. En *Metalepsis. De la figura a la ficción* (2004) Genette aclara que el prefijo “meta” puede llevar a confusión ya que no necesariamente el segundo nivel narrativo tiene como objeto al primero.

² En los ejemplos que refieran a textos audiovisuales o escénicos, o que, los mecanismos metalépticos puedan ser transferidos a alguno de esos lenguajes, puede intercambiarse el término lector por el de espectador.

³ Puede pensarse el caso de espectadores que intervienen en una puesta en escena teatral.

⁴ Esto puede dar lugar a diversos cambios de focalización por parte del narrador (ver Tassara, 2001:79).

- f. El autor como intermediario y no como responsable del relato. A la manera de los cuentos populares: “El cuento dice que...”.
- g. Antimetalepsis: cuando la ficción interviene en la vida empírica del autor implicando cierta superposición del mundo inventado con el mundo real.
- Metalepsis del lector: identificación entre el “lector que lee” con el “lector leído”. Desde una posición enunciativa, en la diégesis, se insta al lector a identificarse con lo narrado.
- Recuerdos de personajes, sueños, presencias fantasmáticas, etcétera, entran en la diégesis, nivel narrativo que se pretende real, desde otro nivel asumido como ficcional, o su inversión:
 - a. Metalepsis recíproca o circular. Se vincula con el límite difuso en un relato entre el sueño y la realidad: “El emperador que se sueña mariposa tal vez es una mariposa que se sueña emperador” (Genette, 2004: 134).
 - b. Una acción que ha sido presentada como real es develada como onírica; o a la inversa.⁵
- Introducción de una modalidad narrativa propia de un lenguaje en otro: como el teatro en la novela (*efecto de novelización*) o el teatro en el cine.
- Juego entre cambios de tiempos y de modos verbales.
- Desdoblamientos: de un personaje en actor y de un actor en personaje o de un mismo personaje que confusamente asume dos roles. Otro caso es cuando la identidad de un personaje se desmiente por un cambio de rol entre niveles narrativos.
- Traslación fantástica de personajes entre niveles narrativos.
- Textos que tienen por contenido su propia construcción. Caso en el que se habilitan nuevos juegos metalépticos entre niveles narrativos.
- Juegos metalépticos entre la realidad extradiegética y la ficción diegética.
- Introducción en la diégesis de una personalidad extraficcional que no asume otro rol más que el de sí mismo

Particularmente, para el lenguaje que aquí interesa, el cine:

- Fundido sonoro: ruidos, voces o música pertenecientes a la diégesis de la escena siguiente se escuchan de forma anticipada.
- Quiebra del límite impuesto por el cuadro a través de efectos de animación (indeterminación entre el nivel del enunciado y el de la enunciación).
- Desdoblamiento de lo verbal presente en la diégesis en lo visual de una segunda diégesis, estableciendo juegos internos (por ejemplo, ironía a partir de la oposición de lo que se dice y lo que se muestra).

Relevancia en el empleo de modalidades metalépticas en el cine de Woody Allen

Se ha reparado en el estudio que Genette realizó sobre la metalepsis debido a que en una notable cantidad de filmes de Woody Allen⁶ es recurrente la construcción de realidades

⁵ Esta variedad puede asociarse a lo que Genette denomina metadieético reducido: hechos que fueron presentados como metadieéticos se incorporan en la diégesis (1989:291)

alternativas al presente “real” mediante distintos procedimientos metalépticos. Por otra parte, la obra de Allen ha sido citada por Genette, que, como ejemplo paradigmático, menciona el filme *La Rosa Púrpura de El Cairo* (1985), y agrega *Recuerdos* (1980) y *Dos extraños amantes* (1977).⁷

Asimismo, por su estrecha vinculación con la metalepsis, se ha considerado la remisión al estudio sobre el género fantástico realizado por Todorov (1995). Este autor define a lo fantástico como: “la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural”, y luego agrega: “hay un fenómeno extraño que puede ser explicado de dos maneras, por tipos de causas naturales y sobrenaturales. La posibilidad de vacilar entre ambas crea el efecto fantástico” (1995: 24). Todorov explica que una vez que el héroe o, incluso, el lector (el espectador en este caso) se deciden por una de las dos opciones se pasa de lo fantástico a uno de sus géneros vecinos: lo extraño o lo maravilloso, respectivamente.

En *La Rosa Púrpura de El Cairo* (1985), el protagonista de un filme proyectado en un cine de Brooklyn traspasa la pantalla para poder así entablar relación con una espectadora; de esta manera la realidad diegética (dentro de la ficcionalidad del filme) entra en contacto con una segunda diégesis ficcional (dentro de la ficción). A lo largo de la película se generan situaciones entre personajes pertenecientes a ambas diégesis que escapan a las posibilidades del mundo “real” y producen un efecto fantástico. La ilusión de poder pertenecer a un universo distinto del que se forma parte es lo que motiva, en este caso, esta metalepsis de traslación fantástica entre niveles narrativos. Asimismo, al aporte de Genette puede agregarse un juego de desdoblamiento por un lado, un mismo personaje que confusamente, aunque sea por un momento, asume dos roles ya que el personaje de la diégesis segunda al entrar en la realidad diegética deja su rol de actor con la esperanza de poder “hacer de sí mismo”. Por otro lado, la identidad de un personaje se desmiente por un cambio de rol entre niveles narrativos ya que en la realidad diegética el actor que ha encarnado al personaje de aquel filme intenta atraparlo para resolver la situación.

Una situación distinta es la que se presenta en *Recuerdos* (1980), un filme compuesto en gran parte por situaciones oníricas y recuerdos del protagonista, un director de cine, a los que se agregan momentos de filmes de su autoría, todos estos fragmentos pertenecientes a una segunda diégesis ficcional. Esas intervenciones que conllevan cambios en el nivel del relato no se introducen explícitamente sino que parecen fluir en un mismo nivel narrativo. En la escena que destaca Genette, el protagonista sueña que se le rinde un homenaje póstumo por su trayectoria y que por ese motivo en el teatro en que se lleva a cabo la ceremonia se proyecta una película que lo recuerda. Al momento de recibir el premio el personaje pareciera salir de la pantalla para recibirlo, es decir, tiene lugar una traslación fantástica entre niveles narrativos. A esto se suma una combinación de recuerdos y sueños del personaje que entran en la diégesis sin mediación alguna hasta que la escena cambia de estatuto: el personaje no está muerto, lo que se muestra es parte de un sueño o de una alucinación de aquel. Así, una acción que ha sido presentada como real es develada como onírica.

Finalmente, Genette alude al filme *Dos extraños amantes* (1977) como claro ejemplo en el que una personalidad extraficcional, Marshall McLuhan en este caso, se presenta en la realidad diegética y con su interacción resuelve una discusión entre personajes. Esta película ofrece, también, otras modalidades de metalepsis que pueden ser sumadas a lo observado por Genette. Más avanzado el filme, los tres personajes principales, sin mediación, se introducen

⁶ Se ha observado la utilización de modalidades metalépticas en quince filmes del director.

⁷ Genette también hace alusión al filme *Sueños de un seductor* (1972) dirigido por Herbert Ross basado en la obra teatral homónima escrita por Woody Allen y finalmente, hace mención a un cuento escrito por el director “El experimento del profesor Kugelmass” incluido en *Perfiles* (1980) en los que Genette encuentra procedimientos propios de la metalepsis.

en el recuerdo que uno de ellos relata para, de esta manera, poder observar e incluso intentar interactuar con los integrantes de esa segunda diégesis ficcional, presentándose así otro caso de traslación fantástica.

Además de los filmes mencionados por Genette, varios de los procedimientos metalépticos pueden ilustrarse con otras películas del director, aunque a modo de complemento se mencionarán solo dos de ellas. La primera escena del filme *Poderosa Afrodita* (1995) expone un anfiteatro habitado por un coro cuya función es similar a la que este cumple en la tragedia griega. El coro relata sucesos que no se muestran, realiza comentarios de lo que se acaba de mostrar en diégesis o se adelanta a lo que sucederá. Luego de su primera intervención a manera de prólogo, el coro introduce la realidad diegética del filme. Esta segunda diégesis ficcional, que con sus reapariciones se constituye en una realidad alternativa al presente real y que en este caso, también, oficia de propulsor narrativo, introduce una modalidad narrativa propia de un lenguaje en otro al incorporar elementos propios del teatro en el cine. Por otra parte, nuevamente tiene lugar el procedimiento de metalepsis por traslación fantástica entre niveles narrativos ya que el personaje principal del coro ingresa, sin mediación, en la diégesis e interactúa con su protagonista y, a su vez, el protagonista de la diégesis ingresa en la metadiégesis.⁸ Incluso, en esta realidad alternativa los protagonistas de la realidad diegética resuelven sus conflictos. Finalmente, se presenta el caso de un fundido sonoro entre niveles narrativos: hacia el final de una escena de la realidad diegética el diálogo de la realidad alternativa se adelanta y se superpone con la imagen de aquella.⁹

Como última mención, el filme *Medianoche en París* (2011) ilustra extensamente el procedimiento de traslación fantástica. En este caso se presenta otra alternativa a considerar: el protagonista, personaje diegético, se introduce en una segunda diégesis ficcional a través de un proceso de ensoñación; el aspecto más radical del relato del segundo nivel narrativo es el juego con los sucesivos cambios de temporalidad con respecto a la diégesis del relato primero. A diferencia de *Poderosa Afrodita* y de *La Rosa Púrpura de El Cairo*, solo el protagonista tiene acceso a esa realidad alternativa, lo que genera distintos efectos a los producidos en esos otros filmes.

Categorías de análisis

Se han detectado funciones de la música que operan como categorías analíticas. Por este motivo, se ha definido una propuesta metodológica para el análisis de filmes narrativos focalizada en la interrelación entre imagen y sonido. La categorización se centra en la intervención de la música en la construcción dramática/narrativa de los filmes. Asimismo, las categorías de esta tipología pueden complementarse o superponerse y establecer dominancias.

- Desde un nivel sintagmático la música puede tener una función conectiva, es decir, abrir, cerrar o enlazar escenas o secuencias. Dentro de esta función se sitúan las remisiones anafóricas y catafóricas, importantes en muchos filmes, cuando la música recuerda o anticipa secuencias, motivos temáticos, personajes, etc.
- Nivel dramático-narrativo: por un lado, dentro de un análisis narrativo, en función de indicio, la música puede aportar elementos que hacen a la caracterización de los personajes o de las situaciones. Como informante, puede actuar como un indicador de

⁸ En este caso el término es correcto porque este segundo nivel narrativo tiene como objeto al primer nivel narrativo.

⁹ En alusión a esta última variante mencionada, en este filme en particular es importante aclarar que no todas las utilidades de los procedimientos metalépticos tienen la misma fuerza en cuanto a los efectos de sentido producidos.

época, lugar, etc. La música interviene asimismo como actante narrativo cuando su participación afecta a la sucesión y transformación de los acontecimientos.

Por otro lado, desde la perspectiva de la puesta en escena dramática, la que refiere a la configuración de los personajes y las situaciones desde el punto de vista de los conflictos que se desarrollan y los sentimientos puestos en juego, la música también puede intervenir como actante dramático.

- Desde un nivel retórico-expresivo la música cumple habitualmente funciones rítmicas y de ambientación o clima, pero puede tener otras modalidades de intervención: por ejemplo, remisiones metafóricas o metonímicas.
- Desde un nivel enunciativo la música puede intervenir como comentario: sucede cuando esta confiere énfasis, quita relevancia, introduce matices irónicos o genera tensión, entre otras posibilidades, a lo que sucede en lo dramático y lo narrativo, pero también puede asumir roles más complejos, como ocurre, por ejemplo, cuando es un elemento central en una articulación metaléptica.

Relevancia de la música en el desarrollo de articulaciones metalépticas en filmes de Woody Allen

En muchos de los casos que se han relevado, la música tiene un rol destacado en el desarrollo constructivo de diversos procesos metalépticos, convirtiéndose así en un rasgo de estilo en el cine de Allen. Entre otras cuestiones a destacar, al ser la música un indicador de esa nueva dimensión que introduce la metalepsis, permite una mejor comprensión de su funcionamiento. Por lo tanto, entendiendo el procedimiento de metalepsis como principio constructivo, se ha focalizado la intervención de la música en la composición dramática/narrativa de estos filmes, en el presente trabajo exclusivamente en lo referente a su aporte en la creación de realidades alternativas. Con este objetivo se han seleccionado tres de los filmes mencionados en la sección anterior.

La Rosa Púrpura de El Cairo (1985) se ha citado como claro ejemplo de metalepsis narrativa. Acerca de la intervención musical en esta película ha de mencionarse lo sucedido en la primera intervención del filme intradieгético: uno de los personajes, que luego en otra proyección traspasa la pantalla, asiste a un show en el club Copacabana de Manhattan. Allí le llama la atención la letra de una canción cuyo contenido comenta y anticipa la aventura que vivirá en el presente “real” en compañía de un personaje de la realidad dieгética. La canción “One Day at a Time” de Dick Hyman dice: “La nuestra puede ser una aventura diferente... tomémoslo día por día y, ¿a quién le importa lo que pase después?”. Entonces, en este breve fragmento audiovisual convergen distintas posibilidades de intervención musical. Por un lado, la música cumple una función indicial, en el sentido que Barthes le ha conferido a este término, ya que ofrece una idea acerca de alguna característica del personaje. Por ejemplo, en este caso qué busca o qué desea para su vida. Barthes explica que en un relato los indicios son clases de unidades que trabajan de manera integrativa. A diferencia de los informantes, remiten: “a un concepto más difuso, necesario sin embargo para el sentido de la historia: indicios caracterológicos referentes a los personajes, informaciones relativas a su identidad, notaciones de atmósfera, etc.” (1994b: 174). Por otro lado, en sentido sintagmático, se produce una remisión catafórica a un evento que sucede más avanzado el relato. Asimismo, esta remisión tiene lugar en la diégesis, es decir, en otro nivel narrativo.

Otra modalidad de intervención de la música en este fragmento se vincula con la función de actante dramático, ya que aquella interpela al personaje, lo moviliza y pone en relieve su conflicto interno; así, es componente necesario de esa situación. Como consecuencia, esto

interfiere en el nivel narrativo debido a que habilita una determinada concatenación de acontecimientos; puede pensarse que el personaje se vio estimulado a actuar y así traspasar la pantalla en busca del cambio. La música cumple de esta manera con una función narrativa que, a su vez, da lugar al procedimiento de metalepsis.

En el filme *Poderosa Afrodita* (1995) la música articula diversas funciones en conexión con los procedimientos metalépticos mencionados. Con una mixtura de elementos propios de la tragedia griega y de rasgos del género de la comedia musical, algunas de las intervenciones del coro a lo largo del filme son relevantes en cuanto a lo musical. Además de cumplir con una función rítmica en sus intervenciones, la música que proviene del coro cumple, desde un nivel enunciativo, aunque también, dramático–narrativo, una función de actante dramático y de comentario. Por ejemplo, en una escena emplazada en un anfiteatro en el Central Park, la protagonista tiene una cita en la que se la ve enamorada, mientras el coro, que pertenece a un segundo nivel narrativo, canta el tema “You do something to me” de Cole Porter; cuya letra comenta lo que las imágenes sugieren. Otra instancia para destacar es el final de la película, escena en la que el coro con su última canción, desde un lugar enunciativo, comenta como epílogo del filme lo irónico de los hechos transcurridos mientras se alternan imágenes de ambos niveles narrativos.

Finalmente, en el caso de *Medianoche en París* (2011) se ha observado que la música actúa bajo diversas modalidades. Desde una posición propiamente enunciativa, la canción “Bistro Fada”, es un elemento de cohesión sintagmática entre ambas diégesis. Anticipa las secuencias de ensoñación y, en algunas ocasiones, el tema, siempre en asociación con el sonido de unas campanas, retorna en el momento en que la realidad alternativa finaliza y se abre paso el presente “real”. Asimismo, el tema cumple con una función conectiva abriendo, y algunas veces cerrando secuencias, y en otras oportunidades actúa como enlace (ya que el tema persiste en los primeros momentos de la ensoñación). Dentro de la misma función, la melodía da lugar a remisiones catafóricas ya que, como se dijo, anticipa el cambio de nivel narrativo.

También, en este filme la música tiene un rol relevante en la comprensión de las particularidades del relato segundo actuando como informante¹⁰ (Barthes, 1994b: 177). Principalmente, indica una época: el tema “Let’s fall in love” de Cole Porter introduce plenamente en el presente alternativo, y en conjunto con otros elementos de la cadena de significación visual que hacen a la puesta en escena, introduce los años veinte. En este caso, la música no oficia solo como informante o ambientación, como sí sucede con otras melodías a lo largo de estas secuencias, ya que el tema de Porter llama la atención del protagonista, lo lleva a cuestionarse sobre los parámetros de tiempo y espacio, y es un alerta a su imaginario, con lo cual posee una función dramática (entendido “drama” como el universo de los conflictos, las relaciones entre los personajes, etcétera, que forman parte de la trama). Por otra parte, en ese momento se presenta un elemento característico del género fantástico: la incertidumbre del protagonista ante situaciones que por la distancia temporal son imposibles, y la locura como posible explicación (Todorov, 1995: 24).

Como se adelantó, a través de la música en las secuencias de la diégesis segunda se efectúa un reenvío a distintas manifestaciones culturales que forman parte de los años veinte, como es el caso de otro tema musical, “Conga”, que se escucha en un cabaret mientras un personaje que encarna a la célebre Josephine Baker baila frente al protagonista. Asimismo, en el filme se da lugar a un doble proceso de metalepsis. En el interior de la segunda diégesis el protagonista y un personaje de esta diégesis se trasladan a la Belle Époque. En esa secuencia (tercera diégesis) otras piezas musicales ofician de informantes contiguamente con la recreación de

¹⁰ Barthes explica que: “se pueden, sin embargo, distinguir los *indicios* propiamente dichos, que remiten a un carácter, un sentimiento, una atmósfera (por ejemplo, de sospecha), a una filosofía, y las *informaciones*, que sirven para identificar, para situar en el tiempo y en el espacio” (1964b:177)

lugares característicos de la época: en Maxim's se escucha la "Barcarolle" de *Los cuentos de Hoffmann* (1881) de Jacques Offenbach y del mismo compositor en Moulin Rouge se baila "Can-Can". Estas obras, como las correspondientes a los años veinte, son propias de la Belle Époque y contribuyen significativamente a la creación de esa atmósfera particular conformando una función de ambientación.

Por otro lado, entre los distintos niveles narrativos se establecen otras vinculaciones a las anteriormente mencionadas. El tema "Let's fall in love" marca un punto importante de conexión entre niveles. En su reaparición, esta vez en la diégesis, pasa a cumplir una función de actante narrativo. Es así como, en un momento importante en el desarrollo del conflicto, a través del tema de Porter se consolida una afinidad entre el protagonista y otro personaje, una vendedora de discos. Asimismo, enunciativamente la canción actúa como comentario, debido a que confiere énfasis a lo sucedido en la puesta en escena dramática; la presencia de la música de Porter es un guiño para el enunciatario. Como antecedente a esta situación, en un encuentro previo con la vendedora, el protagonista le hace el chiste de que le gusta pensar que pertenece al círculo íntimo del compositor norteamericano, mientras a través de un tocadiscos escuchan otra de sus canciones: "You do something to me". En este caso, además de formar parte de la ambientación, la música es nuevamente vehículo de un comentario enunciativo.

Otro ejemplo se encuentra en la última intervención del tema "Bistro Fada", que a lo largo del filme siempre da paso a una virtualidad que para el protagonista se vincula con la concreción de sus fantasías. En la secuencia final retorna, es medianoche y se escuchan las campanas, pero esta vez lo que sucede tras su aparición se desarrolla sin paso a una realidad alternativa e introduce el desenlace de la película. Ya no se trata de la aparición de un antiguo Peugeot que lo traslada a una época idealizada sino de la vendedora de discos con quien comparte afinidades. De esta manera, también este tema, enunciativamente, pasa a ser un comentario (deja de ser un elemento de cohesión sintagmática), ya que en esta ocasión confiere énfasis al desarrollo del conflicto y es un nuevo guiño al espectador.

Referencias

- Barthes, R. (1994a). "Lenguajes y estilo". En *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona, España: Paidós.
- _____ (1994b). "Introducción al análisis estructural de los relatos". En *La aventura semiológica*. Buenos Aires, Argentina: Planeta.
- Genette, G. (1989). "Voz". En *Figuras III*. Barcelona, España: Lumen.
- _____ (2004). *Metalepsis. De la figura a la ficción*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Steimberg, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires, Argentina: Eterna Cadencia.
- Tassara, M. (2001). "La percepción del narrador en el relato fílmico". En *El Castillo de Borgonio. La producción de sentido en el cine*. Buenos Aires: Atuel.
- Todorov, T. (1995). "Definición de lo fantástico", "Lo extraño y lo maravilloso" y "Los temas de lo fantástico: introducción". En *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Coyoacán.
- _____ (2014). "Estilo". En *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores.

Un caso singular de interpenetración semiótica e hibridación semántica en el cine: *César debe morir*, de Paolo y Vittorio Taviani

Mabel Tassara

tassaramabel@gmail.com

Como ha sido ampliamente comentado, en las discursividades audiovisuales de la actualidad pueden hallarse abundantes y reiterados fenómenos de circulación, apropiación, traducción/recomposición de tradiciones culturales diversas. En lo que hace al cine, de manera menos ostensible que en la producción ligada a los géneros de *lo maravilloso* -muy asociada a la implementación de *nuevas técnicas*-, algunas obras, que a una primera mirada parecen hacer uso de los recursos expresivos *de siempre*, muestran ante una observación más atenta aportes originales al decir fílmico, en cierto modo conectados con los cambios que atravesaron las *poéticas* vigentes en el medio. Aparecen así textos en los que su organización retórica y su propuesta enunciativa ofrecen variantes menos exuberantes pero no menos atractivas en términos semánticos de las hibridaciones semióticas derivadas de las interpenetraciones entre dispositivos discursivos. Es el caso del film *César debe morir*, de Paolo y Vittorio Taviani, aquí considerado.

Palabras clave: cine, producción semántica, interpenetración semiótica, estilísticas híbridas.

A singular case of semiotic interpenetration and semantic hybridization in cinema: *Cesar Must Die*, by Paolo and Vittorio Taviani

As it has been widely commented, in today's audiovisual discourses can be found abundant and repeated phenomena of circulation, appropriation and translation/re-composition of diverse cultural traditions. With regard to cinema, in a way less obvious than in the production linked to genres of the *marvelous* -very associated to the implementation of *new techniques*-, some works that at first glance seem to make use of the *traditional* expressive resources show, before a more attentive observation, original contributions to the filmic modes of expression; connected in a certain way with the changes experienced by the ruling *poetics* of the medium. Thus appear texts in which the rhetoric organization and the enunciative proposal offer alternatives less exuberant, but no less attractive in semantic terms, of the semiotic hybridizations derived from the interpenetrations of discursive devices. This is the case of the film *Cesar Must Die* (Paolo and Vittorio Taviani), here considered.

Keywords: cinema, semantic production, semiotic interpenetration, hybrid stylistics

La línea de investigación interna al proyecto que nuclea los trabajos de este volumen, y en la que personalmente he estado trabajando, se ocupa del cine, pero deja de lado esa producción ligada a los géneros de *lo maravilloso*, la gran vertiente donde más se ponen en evidencia las operaciones discursivas que focaliza el proyecto -muy ligada a la implementación de técnicas surgidas en las últimas décadas-, no porque ella no se considere de interés sino porque los iniciales aportes a los modos del decir fílmico tienden en la actualidad a reiterarse en la mayor parte de los textos, lo que no resulta demasiado convocante para los objetivos de investigación. He venido, por eso, atendiendo a algunos filmes, pocos en términos numéricos, que a una primera mirada se presentan haciendo uso de recursos expresivos tradicionales del medio -en el sentido de aquellos que siempre estuvieron al alcance del realizador-, pero son obras que a una observación más atenta muestran, creo, aportes originales al decir fílmico, y, en alguna medida, algo deben a los cambios globales producidos en el medio. Tal vez se presente aquí un comportamiento ya conocido en la cultura en diferentes espacios: aunque el instrumental técnico y/o de lenguaje esté dado, solo puede encarnar en nuevas formas expresivas en un determinado momento histórico. Esta línea de estudio se ocupa así de textos en los que su organización retórica y su propuesta enunciativa ofrecen variantes menos notorias, pero no por ello menos atractivas en términos semánticos, de las hibridaciones semióticas derivadas de las interpenetraciones entre dispositivos discursivos.

César debe morir

En esta oportunidad me ocuparé de *César debe morir*, de Paolo y Vittorio Taviani, un film realizado en 2012.

La obra se inscribe en la tan comentada difusión en la actualidad del mix de documental y ficción, una asociación que ya la autorizaría para estar en la mira de la investigación. Sin embargo, está lejos de ser este el motivo por el que la he elegido. Es el particular modo en que el film trabaja con diferentes niveles discursivos y con diferentes espacios diegéticos lo que lo hace singular, y no que esos diferentes espacios se presenten.

Por otra parte, el cine conoce desde siempre ejemplos de mixtura entre lo ficcional y lo *documental*,¹ más allá de que un estilo de época incremente hoy el número de textos de este tipo y, sobre todo, haya hecho crecer los comentarios en su torno.

El film de los Taviani muestra una construcción altamente compleja. Tematiza una puesta del *Julio César* de Shakespeare, dirigida por Fabio Cavalli, un director de teatro que organiza, en Italia, talleres teatrales con reclusos de la cárcel de alta seguridad de Rebibbia.

Puede hablarse de cuatro espacios que generan efectos semánticos. Por una parte, están los efectos diegéticos disparados por el *Julio César* de Shakespeare, la historia de la conjura en contra de César y su asesinato. En segundo lugar, el espacio discursivo que corresponde a la versión de esta obra en la puesta en escena de Cavalli. En tercero, la historia que cuenta el film de los Taviani, que incluye los otros dos espacios pero también refiere a la cotidianidad de la cárcel, a la vida de los reclusos en ella, a sus peculiaridades, y al trabajo de articulación de la obra teatral: la selección de los actores, los ensayos, etc. Por último el espacio discursivo que corresponde al film de los Taviani. Una película habitualmente contiene estos dos últimos espacios, pero aquí estos incluyen los dos primeros.

¹ Recuérdense, por ejemplo, los tan comentados casos de *Tabú*, de Murnau y Flaherty (1931) o *Farrebique*, de Rouquier (1946).

En la recepción del film, el orden dado se encuentra, por supuesto, invertido. Se nos impone *César debe morir* como discurso fílmico, y es a través de él que accedemos a sus contenidos: la preparación de la puesta, la vida en la cárcel, etc.; y dentro de estos contenidos encontramos la versión teatral de *Julio César* y accedemos a la historia que allí se cuenta.

Esta complejidad no es en sí tampoco algo a destacar, en tanto en la actualidad hay muchos ejemplos de construcciones textuales *alambicadas*. En varios de esos casos suele encontrarse una propuesta enunciativa que se regodea con esta complejidad, y no pocas veces el *rebuscamiento* narrativo parece ser el principal objetivo de la propuesta. Nada de eso pasa en *César debe morir*; la complejidad constructiva surge en el análisis, pero el film, enunciativamente, se presenta, sencillamente, como la filmación del trabajo teatral sobre Shakespeare realizado por Cavalli con los reclusos.

El real del cine

El cine tiene una larga historia de elucubraciones teóricas sobre su real, los efectos de realidad que produce, sus *realismos*, y otras cuestiones más o menos cercanas.

En general, se lo ha considerado un sistema de representación que posee un potencial superior a otros para transmitir un efecto de realidad. Pero a lo largo de ese discurrir teórico algunas voces plantearon algo diferente. Tal vez uno de los casos más notorios haya sido el de André Bazin, para quien la producción de este efecto de realidad no es una mera cuestión de recursos y estrategias representativas, sino que el cine es un lugar donde lo real se presenta con una clarividencia que escapa a la mirada directa del hombre (1966).

Cuestiones y discusiones que parecen haber perdido vigencia a partir de la segunda mitad del s. XX pero que sin embargo no dejan de reaparecer. Una de las obras sobre el cine con mayor difusión a fines de ese siglo, la de Gilles Deleuze (2005), al encabalar su análisis de las imágenes fílmicas sobre las concepciones de Bergson en torno al movimiento y el tiempo, considera al cine como un espacio donde esas percepciones se dan; un espacio ideal, además, para acceder a ellas. Estamos aquí también lejos de conceptualizar al cine como representación de un real existente.

Ya en el presente siglo, Clément Rosset (2010) retoma el tema al considerar como una posibilidad de escape a las convenciones habituales de la producción, un camino que denomina “realismo integral”, y que define como un real que puede producir el cine, que, además de escapar a esas convenciones, “hace estallar la representación cotidiana que uno se hace de lo real tal como efectivamente es vivido y contemplado” (p.123).

Una referencia importante de Rosset es Jean-Luc Godard, y es sabido que este realizador en las últimas décadas ha insistido en una mirada de este tipo sobre lo real del cine, y en la no diferenciación entre cine y realidad.

La cuestión también ha reaparecido, desde la emergencia de las técnicas digitales y su creciente difusión, en relación con la hibridación semántica producida por imágenes de diferente extracción. Raymond Bellour es uno de los autores que ha profundizado en su análisis (2008).

El “realismo integral” de Rosset

La concepción de Rosset sobre el cine es sugerente, porque parte de una declaración que en la historia de la teoría sobre el medio no deja de parecer audaz: el cine sería el arte con menor relación con la realidad. Esto se explica cuando Rosset lo conecta con su concepción de lo real: el cine no pertenecería al dominio de lo real sino al universo de sus dobles.

Algunos breves comentarios sobre qué es lo real para Rosset se hacen aquí necesarios. Este concepto remite a lo in-significante, a lo que “no existe más que aquí y ahora, que no ofrece ningún recurso que pueda explicarlo y valorarlo, que siempre permanece en su propio ser, irreparablemente único e idiota” (2004:72).

Esta carencia absoluta de sentido da lugar a la presencia de los dobles. La construcción de dobles habría sido desde siempre tarea privilegiada de la filosofía, y Rosset destaca dos corrientes, que serían las más frecuentes y las más notables en la búsqueda del sentido, las que relaciona con la figura del “ilusionista” y con la del “incurable”.

En el origen de la primera se encontraría Hegel, como el filósofo que descubre en cada cosa la manifestación de la Razón, de la Idea, del Espíritu, pero que siempre omite precisar la naturaleza de esos conceptos:

Sin duda Hegel desarrolla, con una extraordinaria fuerza especulativa, donde resplandece a cada página el genio filosófico, las circunstancias, los momentos, las mediaciones, las astucias, las falsas apariencias, las perspectivas engañosas en tanto que parciales, a través de las cuales finalmente se realiza el sentido a medida que el devenir va tomando consistencia. Pero eso no nos enseña nada referido a la naturaleza del sentido mismo, salvo que se admita con Hegel que Idea, Razón y Espíritu son nociones lo bastante claras para prescindir de toda definición y comentario; quizás el privilegio del “Saber Absoluto” resida en dispensar de todo saber particular, en dispensar sobre todo de tener que precisar la naturaleza de lo que se sabe. (p.76)

Si el “ilusionista” hace invisible el sentido, sitúa su ubicación “en otro lugar, entre bastidores”, en el “incurable” hay clara percepción de la in-significancia pero el sentido se mantiene en forma de pura creencia. Para Rosset, en la historia de la filosofía el momento de lo incurable está representado sobre todo por Kant: “el momento en el que se estableció, lo más sólidamente posible, que si teníamos apego a una idea, siempre podíamos reivindicarla como verdadera, aun cuando estuviese establecido, por lo demás, y sólidamente también, que esa idea era un absurdo” (p. 84). La *proeza* de Kant habría sido así desarrollar una crítica no crítica: “criticar el saber para poner a la creencia fuera del alcance del saber, para asentar la creencia sobre una base irrefutable”, en razón de su necesidad, en tanto “confiere un sentido al mundo y a la acción” (p. 84).

Esta adjudicación de sentido que circula socialmente evitaría así la confrontación con la idiotéz de lo real, con su gratuidad y su carácter azaroso: “Esa realidad percibida así en estado bruto es como un vino demasiado fuerte; para poderla beber con más agrado se la corta en general con el agua del sentido” (p.89).

En cuanto al cine, este se habría visto tentado históricamente, por su mismo potencial expresivo, a duplicar las duplicaciones de la realidad, a acantonarse en el dominio de las representaciones más convencionales: “[...] de lo real el cine sólo puede entregar duplicaciones carentes de originalidad y representaciones sin sorpresa, es decir que es completamente inadecuado para evocarlo en tanto tal” (2010:118).

Sin embargo, no todo estaría perdido, dos caminos le quedarían al cine para evocar la singularidad de lo real. Uno es el de “lo fantástico”, entendido no como se lo hace habitualmente en la referencia a géneros sino como esa situación en que lo ordinario es impregnado por lo extraordinario, poniéndose así en cuestión su carácter de ordinario. El otro es el “realismo integral”, que está ligado estrechamente al primero. En él “lo real aparece entonces como fantástico -y el *mismo* adopta por un momento el rostro del *otro*, así como en el cine fantástico el *otro* toma prestada la máscara del *mismo*- simplemente porque nunca antes había sido percibido como tal” (p.123).

En esta línea, Rosset recuerda que en algún momento Godard asignó al cine la tarea de “reintegrar la realidad” (p.123).

Encarado el cine de este modo, los medios “abusivos”² de que dispone (su capacidad “excesiva”³ para la copia), se volverían una ventaja, porque podría *hacer ver* -no solamente sugerir o evocar, como podría hacerlo la literatura- el estrecho vínculo entre lo ordinario y lo extraordinario, lo cotidiano y lo fantástico.

Si bien estaríamos, según este autor, en principio, en presencia de una situación paradójica, porque en su concepción de lo real, este, por su singularidad esencial, es ajeno a la representación, considerando que si hay representación cinematográfica hay también representación cotidiana (uno de los dobles), finalmente, esta última puede ser más ciega que esos momentos privilegiados del cine donde lo real se intuye.

Roma Rebibbia

¿Por qué estos temas pueden estar cercanos a *César debe morir*? En lo personal, porque, si bien acuerdo con posiciones como las de Rosset, este film es una de esas obras que poseen la facultad de hacer percibir como *experiencial* algo que es en principio una concepción del intelecto.

Bazin, Rivette y otra gente ligada a la mítica *Cahiers du cinema*, cuando se referían a sus admirados realizadores neorrealistas, Rosellini, De Sica, hablaban de su capacidad para *captar el alma* no solo de los personajes sino también de los objetos que filmaban. Ese modo de referirse a autores que, finalmente, ponían en juego una serie existente de recursos de orden fílmico para lograr esos resultados no dejaba de sonar un tanto incongruente en críticos tan avezados y con tan formidable bagaje teórico. Pero tal vez esas poéticas referencias eran un modo de zafar de la obligación de describir lo que no se sabía o no se podía explicar. Por más que se conozca sobre puesta en escena cinematográfica, existen elecciones últimas en la implementación de los recursos (la combinatoria de marcación actoral, encuadres, iluminación, etc.) que parecen intrasferibles a la palabra (lo mismo podría decirse de otras artes). Escuchar a los autores neorrealistas no ayudaría nada; en Rosellini, por ejemplo, encontraríamos toda una concepción política del cine, nunca cómo lograba filmar un rostro del modo en que lo hacía.

Con el cine de los hermanos Taviani sucede algo parecido. Se pueden decir muchas cosas de él. Se puede hablar de la excelencia de sus puestas, las que parecen ser casi siempre una concreción del ideal eisensteiniano de una concepción orgánica del cine, en tanto no descuidan ninguno de los espacios que hacen a la producción semántica de un film; de como en ellas la noción baziniana del cine como *arte impuro*, arte en el que convergen todas las demás artes, alcanza su mejor forma; también del conocimiento de los textos de la cultura que las obras denuncian (no sólo están el cine, el teatro, la literatura sino también las tradiciones populares, los relatos orales, las leyendas transmitidas de generación en generación en su Italia natal).

Pero a veces se impone como límite la insólita capacidad para transgredir las barreras entre lo contingente y la trascendencia, para demoler los tiempos que ligan el hecho actual al pasado ancestral, para anudar el drama cotidiano a la tragedia antigua. Y todo a través de un gesto mínimo, una palabra, el silencio.

En el final del primer episodio de *Kaos* (1984), el film que realizan sobre cuentos de Luigi Pirandello, una mujer de pueblo, violada hace años por un bandido del que ha tenido un hijo con el que rechaza todo contacto a pesar de ser el único que no se ha ido y el único que provee a su subsistencia, a pesar del amor que él le profesa y de la devastación emocional que

² La expresión es de Rosset.

³ Idem.

el comportamiento de la madre le provoca, ante la pregunta que desde la razón expresa la extrañeza y la incompreensión por su conducta: “Pero él, qué culpa tiene?, responde: “Ninguna, pero qué puedo hacer si cuando lo miro veo la cara de diablo de su padre”.

Es cierto, está allí Pirandello, y también una actriz estupenda como Margarita Lozano, pero es el modo en que los Taviani componen esa escena, el *tempo* que la impregna, lo que hace inútil toda lectura psicológica o antropológica del carácter y la situación, la inevitabilidad de lo trágico se impone grávida como una losa.

En el cine de los Taviani hay muchos momentos de este carácter, de una arrolladora fuerza poética, en los que, para el espectador, la admiración por las exquisitas sutilezas de una puesta siempre muy *al giorno* -y casi siempre un paso más adelante- se funde en la perturbadora vivencia de una potencia clásica que retorna.

Curiosamente, el *Julio César* de Shakesperare, como teatro, se evanesce dentro del film de los Taviani, y no porque la puesta de Cavalli no sea notable -lo es, y es seguramente gracias a eso que puede producirse su *desaparición*- y el mundo romano, con los conflictos de los conjurados, sus contradictorias motivaciones, sus dudas, sus racionalizaciones, sus justificaciones se confunde con el de los actores-reclusos. A pesar de las diferencias, algo los iguala: como aquellos otros hombres, ellos mataron. Es en esta interpretación de la conjura que los reclusos *encarnan* en sus protagonistas o aquellos *encarnan* en ellos. No importa que las anécdotas no se parezcan, porque lo que sucede en *César debe morir* se desplaza de los acontecimientos romanos al mismo tiempo que se desplaza de las ocurrencias personales de los actores-reclusos. El modo en que el film sincretiza ambos mundos es intransferible, es un *real* que sólo se encuentra en *César debe morir*, que se hace *evidente en César debe morir*. Las palabras de Shakespeare disparan reflexiones, simetrías con momentos de la propia vida, apetencias, y no es raro que los actores se evadan del texto, borroneándose las fronteras entre lo que es línea teatral y lo que es asociación, recuerdo, añoranza. Incluso para ellos mismos.

Esa evanescencia es, paradójicamente, paralela al crecimiento de la palabra shakespeareana en vigencia y contemporaneidad. En un momento, para uno de los actores, son las palabras de Bruto las que evocan las de un cómplice en la escena de un pasado crimen; en otro, son las de Decio las que resuenan, en el recluso que encarna a César, como la doblez hasta allí no del todo percibida del compañero de prisión que lo interpreta.

Existe una secuencia en el film que creo es ejemplar para aludir a este efecto de trasvasamiento. Después del célebre monólogo de Marco Antonio, obra maestra de la ironía en que este levanta al pueblo de Roma en contra de los asesinos de César, y que en la puesta de Cavalli tiene lugar en el patio de la prisión, los reclusos que se encuentran observando desde las ventanas de sus celdas, que han seguido anteriormente con expresiones de aprobación el discurso de Bruto, desatan su furia. ¿En contra de quiénes o de qué?, ¿de los asesinos de César?, ¿de su destino? Cabe preguntarse quiénes gritan: ¿extras compenetrados con la acción?, ¿el pueblo romano?, ¿los reclusos en Rebibbia? Lo sorprendente del film de los Taviani es que cualquier respuesta es posible, o ninguna lo es, porque todas las preguntas circunscriben un espacio que en *César debe morir* es siempre ambiguo.

Para Rosset hay en nuestra existencia cotidiana un objeto insólito que contrasta con todas las otras esferas de existencia, la música. En contra de la tradición que incita a ver en ella evocaciones poéticas de la realidad, acuerda con Stravinsky en que la música es impotente para expresar cosas como sentimientos, fenómenos psicológicos, estados de la naturaleza, etc., y que en esa misma impotencia está la razón del tipo particular de emoción que engendra. La música, en definitiva, no expresa nada más que a sí misma.

Pero en tanto para Rosset lo existente, siguiendo a Parménides, no es más que lo que es, la música, piensa, siguiendo a Schopenhauer, sería “algo así como la quintaesencia de la realidad,

el *modelo*⁴ de existencia que evoca de la manera más aguda el misterio de toda existencia” (2008:73). El aspecto singular de lo existente “explica su carácter siempre sorprendente: al no ser comparable a nada [...] a nada distinto de ella misma, la existencia escapa automáticamente a los procedimientos de identificación y pertenece por definición al dominio de los seres extraños y desconocidos” (p.74).

En las contadas ocasiones en que el cine abandona el territorio de los dobles, recupera para Rosset el carácter fantástico de lo real (lo que, meramente, es), la cualidad de misterio que ejemplarmente expresa la música. A mi entender, algo así es lo que este film propone.

Referencias

- Bazin, A. (1948 [1966]). “El cine y las demás artes”. En *¿Qué es el cine?* Madrid, España: Ediciones Rialp,
- Bellour, R. (2008). “La doble hélice”. En *Las prácticas mediáticas predigitales y post analógicas*. Buenos Aires, Argentina: Meavac_08. 2008.
- Deleuze, G. (1983 [2005]) *La imagen- movimiento. Estudios sobre cine 1*, Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- _____ (1985 [2005]). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- Rosset, C. (2004). *Lo real. Tratado de la idiotez*. Valencia, España: Pre- Textos.
- _____ (1991 [2008]). *Principios de sabiduría y de locura*. Barcelona, España: Marbot Ediciones.
- _____ (2001 [2010]). “El objeto cinematográfico”. En *Reflexiones sobre cine*. Buenos Aires, Argentina: El cuenco de plata.

⁴ En cursiva en el original.

Una imagen muda. El misterioso caso de Elisa Lam

Julián Tonelli

Juliantonelli84@gmail.com

Este trabajo intenta describir algunos efectos vinculados a la percepción de ciertas *imágenes testimoniales*; específicamente, un video de vigilancia que se “viralizó” en Internet. En 2013, el cadáver de Elisa Lam, una estudiante de 21 años, fue hallado en el hotel de Los Ángeles donde se hospedaba. Un par de días antes, y luego de la desaparición de Lam, el Departamento de Policía había revelado un video, tomado por la cámara del ascensor del hotel, donde la joven es vista actuando de manera extraña. El rango de interpretaciones provocadas por ese video ha sido amplio. Este estudio contempla dos encuadres teóricos: A) un grupo de perspectivas de la teoría del cine y del video basado en la fidelidad de los registros automáticos. B) un grupo de perspectivas semióticas centrado en los fenómenos receptivos de las imágenes icónicas e indiciales. Su meta es elucidar de qué modos estas reflexiones se asocian con el video de Elisa Lam y sus interpretaciones diversas.

Palabras clave: Elisa Lam, video, Caught on Tape, interpretación, imagen

A Mute Image. The Mysterious Case of Elisa Lam

This work aims to describe some effects related to the perception of certain *testimonial images*; specifically, a surveillance video that went “viral” on the Internet. In 2013, the dead body of Elisa Lam, a 21-year old student, was found at the hotel where she was staying in Los Angeles. A few days before the discovery, and after her disappearance, the Police Department had released a video, taken by the surveillance camera of the hotel’s elevator, where Lam can be seen acting strangely. The range of interpretations provoked by this video has been wide. This study is based on two theoretical frameworks: A) a group of perspectives from film and video theory based on the realism and fidelity of automatic filming devices. B) a group of semiotic perspectives focused on the reception phenomena triggered by iconic and indexical images. Its goal is to elucidate in which ways these reflections relate to the Elisa Lam video and its various interpretations.

Keywords: Elisa Lam, video, Caught on Tape, interpretation, image

Introducción

El presente texto se propone dar cuenta de los efectos de sentido producidos por ciertas imágenes de carácter *testimonial*. La referencia apunta, concretamente, a un video de vigilancia que se *viralizó* en Internet hace algún tiempo.

El 19 de febrero de 2013, Elisa Lam, una joven canadiense de 21 años que se hallaba de vacaciones en Los Ángeles, fue encontrada muerta en el interior de un tanque de agua ubicado en la azotea del hotel donde se alojaba. De ese modo concluía una búsqueda que había durado casi veinte días. Lam, quien viajaba sola, fue vista con vida por última vez la noche del 31 de enero. Al no tener más noticias por parte de su hija, los padres llamaron a la policía. El 14 de febrero, luego de dos semanas de misterio (y cinco días antes de que apareciera el cadáver), el Departamento de Policía de Los Ángeles dio a conocer un inquietante video de la desaparecida, registrado por la cámara de uno de los ascensores del hotel en el piso 14 durante la madrugada del 1 de febrero.

En la actualidad, los debates sobre lo que se observa en ese video continúan vigentes. Olvidado por los medios tradicionales, el caso nunca esclarecido de Elisa Lam sigue siendo un tópico de enorme fascinación en la web. Blogs, foros de discusión y videos en YouTube intentan develar que ocurrió con Lam a partir de lo captado por la cámara de vigilancia. Quien busque su nombre en *Google* podrá comprobar que el panorama de interpretaciones ha sido sumamente amplio: asesinato, suicidio o accidente inducidos por un brote psicótico (Lam había sido diagnosticada con desorden bipolar), fenómeno paranormal, crimen ritual, conspiración de las fuerzas de seguridad y las autoridades, etc.¹

Suele pensarse que la imagen documental del video de vigilancia constituye una prueba fehaciente -un testimonio crudo, sin editar- del hecho filmado. ¿Pero qué sucede cuando esta fidelidad, supuestamente garantizada por la técnica, no parece ser suficiente para *encauzar la*

¹ Estas repercusiones se nutren del sinfín de detalles *morbosos* que rodean al caso. En primer lugar, la historia del Hotel Cecil, lugar de alojamiento de la víctima. Construido en 1927, este hotel céntrico de arquitectura neoclásica y setecientas habitaciones había sido pensado para viajeros de negocios, aunque luego comenzó a alquilar cuartos baratos a todo tipo de huéspedes. Con la llegada de la Gran Depresión, el vecindario del hotel (conocido como Skid Row) se convirtió en el más peligroso y marginal de Los Ángeles, y el Cecil pasó a ser refugio de ladrones, traficantes y prostitutas. El caso de Elisa Lam no hizo más que acrecentar la tenebrosa fama del albergue, en el que murieron al menos quince personas por causas no naturales (suicidios, accidentes y asesinatos, incluyendo la violación y el estrangulamiento de una telefonista jubilada en 1964). Algunos rumores señalan que el hotel fue la última parada de Elizabeth Short, víctima del crimen de la Dalia Negra en 1947. También es sabido que asesinos seriales como Richard Ramírez (“El acechador nocturno”) y Jack Unterweger (“El estrangulador de Viena”) hicieron del Cecil su lugar de residencia en 1985 y 1991, respectivamente. Mientras estuvieron allí, ambos mataron varias mujeres. Se cree que Unterweger (periodista de día, asesino de noche) eligió hospedarse allí como homenaje a Ramírez. En segundo lugar, las circunstancias de lo ocurrido con Elisa Lam parecen imitar la ficción. En los días posteriores a la desaparición de la joven, varios huéspedes del Cecil comenzaron a quejarse por la baja presión del agua, que además tenía un gusto y un color extraños. Luego del macabro hallazgo (el cuerpo flotaba desnudo y en estado de descomposición, junto a la misma ropa que se observa en el video, dentro del tanque cerrado), no solo surgieron más detalles inquietantes (la autopsia, que arrojó como resultado “muerte por ahogamiento”, no reveló rastros de drogas “recreacionales”, agresión física o sexual, y tampoco se sabe cómo, en caso de suicidio o accidente, habría hecho la víctima para introducirse en el enorme recipiente y tapanlo desde adentro), sino que también se detectaron coincidencias con la trama de la película *Agua turbia* (*Dark Water*, Walter Salles, 2005), en la cual el color oscuro del agua en un viejo departamento lleva al descubrimiento del cadáver de una niña en el depósito de agua. La hija de la protagonista, por cierto, es aterrorizada por el fantasma de la muerta en el ascensor. <https://medium.com/matter/haunted-947d642a6d59#7pt5ti13y>. Fecha de consulta: 18/03/17.

percepción de un significante visual, sus posibles lecturas? Mi meta consiste en elucidar de qué manera dichas cuestiones se relacionan con el video de Elisa Lam y sus repercusiones diversas.

Para lograr este objetivo, dividiré el trabajo en tres secciones. Primero, aludiré a perspectivas de la teoría de la imagen que versan sobre la reproductibilidad técnica y su condición testimonial (sobre todo en el video). Segundo, incorporaré algunos planteos provenientes de la semiótica en los cuales se exaltan las construcciones de sentido que implica toda imagen entendida como texto. Finalmente, indagaré el objeto de análisis sobre la base de lo visto en el encuadre teórico.

Lo simultáneo, lo calcado y el “Caught On Tape”

La *analogía exaltada* que opera en la imagen del video de vigilancia ha sido un tópico de abordaje frecuente. Así, Philippe Dubois (2000) expresa:

Con el circuito electrónico de la imagen video, en efecto, no solamente se ve la imagen del mundo en movimiento, en duración real, sino que además se lo ve en directo. Se trata de la mimesis del “tiempo real”: el tiempo electrónico de la imagen está (sincronizado con) el tiempo real. El realismo de la simultaneidad se agrega al del movimiento para formar una imagen cada vez más cercana, aparentemente cada vez más “calcada” sobre lo real (p. 126).

La preocupación de esta imagen por pegarse al acontecimiento es tal, que llega “al punto de ‘arruinarse’ a sí misma, hundiéndose en la nada: por ejemplo, con todos los dispositivos video, basados en el ‘circuito cerrado’ de la imagen y de la pantalla” (p. 126). Es la imagen de un vacío:

En esos circuitos cerrados donde el tiempo es continuo y la duración permanente (salvo la aparición de problemas técnicos), la imagen adhiere temporalmente a lo real hasta unirsele integralmente en su casi eternidad virtual, es decir en su misma vacuidad, en el vacío que soberanamente encarna. Tiempo durativo, tiempo real, tiempo continuo, la imagen-movimiento del cine y de la tele-video parece entonces empujar al colmo, al absurdo, la búsqueda de mimetismo, la relación de reproducción del mundo: en última instancia el punto de llegada de esta lógica sería el de una imagen tan fiel y exacta que vendría a duplicar integralmente lo real en su totalidad. Y esto no es otra cosa que el viejo mito de la imagen total, un mito que remonta muy lejos, quizá al propio nacimiento de las imágenes, a los orígenes de la idea de representación (crear un mundo “a su imagen”). Una idea divina, como todos saben (p. 127).

De la duplicación íntegra de lo real en su totalidad, duplicación que siempre está al borde de “arruinarse a sí misma” como imagen, puede surgir sin embargo algo distinto, el acontecimiento *imprevisto*. Merced a esta posibilidad, el video de vigilancia se aproximaría a los célebres principios bazinianos con respecto al vínculo entre cine y realidad.²

Incluso al considerar que, frecuentemente, se lo da a conocer en diferido, un hecho *extraordinario* captado por circuito de vigilancia implicaría la mimesis en tiempo real mencionada por Dubois. Solo que aquí esa imagen daría la impresión de haber sido *arrancada al vacío controlado de la visualidad operativa*,³ *rescatada de la nada, de allí donde nunca, o casi nunca,*

² Según André Bazin (1990), el cine de base fotográfica posee una capacidad “ontológica” para reproducir lo real en toda su ambigüedad, propiciando así una analogía cuya *perfección* no se podría alcanzar en otras artes miméticas - es necesario aclarar que este real baziniano surge de los propios objetos captados mecánicamente, por tanto escapa a la mirada y la intervención humanas. El cine para Bazin constituye, dado su modo de producción cuyo mecanismo icónico-indicial excluye al hombre como mediador, una “huella digital” o “asíntota de la realidad”. La base ontológica del cine en cuanto arte, por lo tanto, es la cualidad técnica de la imagen fotográfica, captación objetiva de una realidad que *se revela*.

³ Me refiero a la “imagen operativa” según la define Harun Farocki (2012): Se trata de un tipo de imagen que no está hecho para entretener, tampoco para informar, que no busca reproducir algo o contar algo sino que es más

sucede nada. Una imagen que, por decirlo de algún modo, *adquiere su propia entidad y sale a flote.*

En ello consiste precisamente el concepto de “Caught On Tape”, estudiado por Amy West (2005) a raíz de una modalidad estilística habitual en la Reality TV de los años ochenta, que luego fue parcialmente reemplazada por la factura profesional y narrativa de los reality shows contemporáneos (*Gran Hermano* y *Survivor*, por ejemplo). Marca de realismo *Low-Tech* cuyas connotaciones -lo no procesado, lo ordinario, lo inesperado- todavía preservan, sin embargo, su atractivo:

La producción amateur de imágenes es considerada transparente. Los deterioros en audio y placer visual que este modo de grabación puede conllevar [imagen texturada, fuera de foco, etc.] son compensados por un sentimiento de lo real más intenso -un precio que las audiencias están dispuestas a pagar (p. 86, trad. a.)

El Caught On Tape consta de dos categorías, cámara en mano y cámara fija. En la segunda, la inflexible posición del registro certifica su omnipotencia imparcial, almacenando cualquier cosa que pase en su rango 24/7, sin intervención humana ni sensibilidad ante lo captado:

La cámara no se pierde de nada, y aún así el resultado es visualmente reducido. La lente convexa distorsiona la perspectiva, la baja resolución elimina el detalle, los ángulos alejados impiden determinar nítidamente las identidades de las personas y objetos mostrados. [...] El efecto de realidad, no obstante, es alto (p. 87).

¿Pero qué otros fenómenos puede acarrear ese efecto?

Imagen e interpretación

En esta sección retomaré algunas perspectivas abordadas en un trabajo anterior.⁴ Más allá de la postura -un tanto ingenua- que asimila la imagen de registro al objeto registrado, como si ambos fueran la misma cosa, y aun más allá del efecto de realidad provocado por una imagen, resulta necesario señalar que sobre toda imagen siempre actúan saberes que definen sus interpretaciones en el seno de la cultura.⁵ La reflexión que Christian Metz (2002) elabora acerca del concepto de analogía va en ese rumbo:

Para nosotros, no se trata de rechazar la noción de analogía, sino más bien de circunstanciarla y relativizarla. Lo analógico y lo codificado no se oponen de manera simple. [...] Bajo el manto de la iconicidad, en el seno de la iconicidad, el mensaje analógico tomará prestados los códigos más diversos. [...] La imagen no constituye un imperio autónomo y cerrado, un mundo sin comunicaciones con lo que le rodea. Las imágenes -como las palabras, como todo lo demás- están inevitablemente “atrapadas” en los juegos del sentido, en las mil esferas de influencia que reglamentan la significación en el seno de las sociedades. Desde el instante en que la cultura las toma a su cargo -y la cultura ya está presente en el espíritu creador de imágenes-, el texto icónico, como cualquier otro texto, se ofrece a la impresión de la figura y el discurso (p. 165, 166).

bien parte de una operación. La imagen operativa es un testigo mudo, un registro para el que nadie posa. En coincidencia con “lo visual” en Daney, implicaría una “verificación óptica de un procedimiento de poder de cualquier tipo” (Daney, 2004: 233). Lo que equivale a decir *una imagen de control*.

⁴ Consultar “Referencias”.

⁵ Considero necesario aclarar que las siguientes reflexiones, centradas en el cine y la fotografía, también abarcarían, conforme a los fines de este trabajo, la imagen del video de vigilancia.

La imagen no debe ser íntegramente leída, aunque no podemos aislarla en su iconicidad ya que es un *hecho del discurso*. El ícono puede entrañar relaciones arbitrarias, conformando un texto mixto. La *pureza visual* constituye así un mito.

En consonancia con Metz, Jean-Marie Schaeffer (1990) expresa que una imagen fotográfica solo funciona como indicio en el contexto de ciertos saberes, no solo sobre el mundo sino también sobre el funcionamiento del dispositivo: sabemos que se trata de una fotografía y no de otra cosa. Sabemos acerca del nexo de esta con la visión fisiológica.

La fotografía es un indicio no codificado que funciona como signo de existencia. No se nos escapa el hecho de que la imagen “es el efecto de irradiaciones provenientes del objeto”, como tampoco ignoramos sus modalidades de origen. La especificidad que permite distinguir el ícono fotográfico de otros íconos analógicos reside en su función indicial. Ahora bien, Schaeffer se pregunta: ¿Qué ocurre cuando nos encontramos frente a una fotografía “retocada”? “Basta que una indicación textual designe la imagen como fotografía para que vuelva a surgir la indicialidad” (p. 35).

El autor basa su enfoque, por cierto, en la concepción ternaria de Charles Sanders Peirce: un signo funciona como sustituto de su objeto, pero dicho funcionamiento solo puede ser pensado en relación con los diversos contextos comunicacionales.⁶ Considerando el saber del dispositivo mencionado, podríamos decir que la imagen es auto-autentificante. Pero tal auto-autenticación puede ser compatible con muchas interpretaciones referentes al impregnante. Sin interpretante, a fin de cuentas, no puede haber lectura de la imagen:

La identificación asertiva es una actividad de enjuiciamiento del intérprete y no una “cualidad” intrínseca de la imagen: El indicio no afirma nada; solo dice: “¡ahí!”. La confusión entre la imagen y la interpretación identificadora [...] conduce a una falta de diferenciación entre el acto interpretativo del fotógrafo y el del receptor (p. 62, 63).

De ello se deduce que la imagen se desempeña como testimonio de una situación mucho más compleja que la excede. La fotografía, el cine, el video, implican íconos deflacionarios, que han sido forzados por el dispositivo a la función indicial, a referirse al campo de lo “real”. Inevitablemente, esto conlleva una tensión para nada menor.

Elisa Lam

Muchos investigadores amateurs en Internet sostienen que el video de Elisa Lam fue editado, al menos en su única versión conocida de cuatro minutos de duración, la que difundió el Departamento de Policía de los Ángeles. El temporizador aparece borroso, y no deberíamos descartar la presencia de cortes casi imperceptibles. Aproximadamente un minuto de registro habría sido eliminado por medio de una disminución en la velocidad (de 20 cuadros por segundo a 15 cuadros por segundo), ralentizando así las acciones observadas.⁷

Dicha aseveración, desde ya, acarrea una sospecha no solo sobre el personal del hotel sino también sobre las autoridades policiales: *por algún motivo, ese video no debía hacerse público en su versión completa*. De tal modo, se reforzaría la hipótesis oficial que apuntaba a un brote psicótico seguido de suicidio o accidente, hecho verosímil teniendo en cuenta que Lam tomaba

⁶ Remitiéndose a Peirce, Schaeffer añade que un signo, o *representamen*, “es algo que ocupa el lugar de algo para alguien con motivo de algo. Se dirige a alguien, es decir, crea en el espíritu de esa persona un signo equivalente o quizá un signo más desarrollado. Este signo se denomina *interpretante* del primer signo”. El signo ocupa el lugar de algo: de su objeto. Ocupa el lugar de ese objeto, no en todos sus aspectos, sino por referencia a una idea que Pierce llama “fundamento del representamen”. “El signo, entonces, solo ocupa el lugar del objeto en relación con una idea que funda el representamen. La imagen fotográfica no ocupa el lugar del impregnante como tal, sino de su manifestación visual” (Schaeffer, 1990: 40).

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=1YO4QbaNDjI>

medicación por su desorden bipolar. Esta es, sin duda, una de las teorías más atrayentes que circulan en la web. No alcanza, sin embargo, para superar el vasto terreno de la interpretación.

Finalmente, ¿En qué consiste el video?

La cámara se ubica en la esquina superior izquierda de la cabina, desde ese ángulo veremos todo. Empieza con Lam -vestida con un buzo rojo con capucha, shorts negros y sandalias- entrando al ascensor. Se agacha para mirar los números en los botones, presiona uno en el sector inferior izquierdo del panel y retrocede, supuestamente esperando que el ascensor se mueva. Pasan unos segundos, pero la puerta no se cierra. Lam camina hacia adelante y muy cuidadosamente se asoma por la puerta abierta. Mira hacia el pasillo, primero hacia la derecha, luego hacia la izquierda, de un modo abrupto y exagerado, como si estuviera sobreactuando. Luego vuelve al interior del ascensor.

Lo que vio afuera parece haberla asustado, por lo que se esconde en la esquina delantera derecha junto al panel de botones, donde sería más difícil que alguien la descubra. Tras unos instantes allí, vuelve a mirar hacia afuera, esta vez hacia la derecha, por unos diez segundos. Entonces sale de la cabina, luego entra, luego sale, hace una serie de pasos deslizándose sus pies sobre el piso y desaparece del cuadro para permanecer a la izquierda de la puerta abierta. Vemos parte de su brazo derecho. Pasan varios segundos. Lam vuelve a entrar al ascensor apoyando sus manos sobre ambos lados del umbral. De manera insistente, comienza a presionar botones del panel, especialmente los del lado inferior izquierdo, donde se ubica el botón para cerrar la puerta. Alrededor de los dos minutos de registro, Lam sale nuevamente del ascensor, y su comportamiento se torna aún más extraño.

La joven mira atentamente hacia la derecha del cuadro y comienza a mover sus manos, como si dirigiera una orquesta o intentara disipar una nube de humo. Gesticula, mueve sus brazos, afloja sus muñecas, retuerce sus manos. ¿Estará hablando con alguien ubicado fuera de campo? Nadie aparece. Aproximadamente a los 2' 30", Lam sale del cuadro por última vez, dando pasos breves y confusos hacia la izquierda. El ascensor se cierra. El video continúa con la imagen del ascensor vacío durante otro minuto y medio. Esta es la última grabación de Elisa Lam viva.

¿Estaba Lam intentando ocultarse, luego de ver algo que la asustó? ¿Había alguien más fuera de campo? Ese hipotético alguien, ¿sería su futuro asesino? ¿O acaso se trató de un brote psicótico acompañado de alucinaciones? ¿Y si esas alucinaciones eran en verdad fantasmas del Cecil, dada su lóbrega historia? ¿Y si Lam solo estaba jugando⁸? Suponiendo que no haya sido adulterada por el personal del hotel o la Policía de Los Ángeles, ¿qué nos muestra, en definitiva, esta imagen de vigilancia "calcada sobre lo real" en la cual, por su captación *fidel* de un hecho imprevisible, también tiene lugar el Caught On Tape?

⁸ Una de las interpretaciones en torno al video es que Lam estaba jugando al "Juego del ascensor", leyenda urbana proveniente de Corea en la que un jugador solitario, luego de presionar una serie específica de botones en el ascensor, accede a otra dimensión. Esta dimensión es similar al mundo real, solo que en ella no habitan otras personas, las luces están apagadas y se avizora una cruz roja a lo lejos. El ritual debe llevarse a cabo en un edificio de más de diez pisos. Al llegar al quinto piso, podría aparecer una chica en la cabina. La reglas determinan que esa chica debe ser ignorada, incluso no se la debe mirar ni tocar. <http://thoughtcatalog.com/daniel-hayes/2016/05/602743/>. Fecha de consulta: 21/03/17.



FIGURA 1: "Imágenes del video de Elisa Lam."



FIGURA 2: "Imágenes del video de Elisa Lam."

A raíz de las perspectivas de Metz y Schaeffer, se podría afirmar que cualquier imagen, incluso la que se presume "documental", entraña en sí misma una indeterminación semántica. Sin duda estamos ante un hecho registrado, ¿Pero qué significa ese hecho? ¿Qué decir del acontecimiento *real* cuya huella ha sido facilitada por la reproductibilidad técnica, pudiendo implicar, no obstante, la emergencia de un *marco de codificación* donde esa huella se inscribe como un significante entre otros?

Hay que introducir, con todo, una salvedad: la que atañe al fuera de campo. En otras palabras, si lo visto en el cuadro está motivado por algo que ocurre fuera, la "indeterminación" mencionada se relativiza. Nuestra eventual incompreensión, descontamos, radicará entonces en esa parcialidad del punto de vista, pues tan solo hemos accedido a una parte del espacio donde tiene lugar el hecho. Usualmente, el cine emplea el fuera de campo como agente de suspenso. Así, Pascal Bonitzer (2007) expresa:

La mirada que viene del campo ausente [...], en lugar de jugar como el elemento oculto, el resorte secreto de la tensión dramática del campo, en una puesta en escena paranoica, se convierte en el objeto mismo del juego cinematográfico. El espacio del cine se revela agujereado de lado a lado. ¿Qué es lo que vuelve, lo que regresa a través de esos "agujeros" del realismo técnico aprovechando la desaturación del espacio fílmico? Fantasmas: los fantasmas de la mirada y de la voz que acusan y ofuscan los bordes de la imagen" (p. 75, 76).

El factor del fuera de campo, sin embargo, conforma tan solo eso: una salvedad. La presencia de alguien o algo más allá de los bordes de la imagen, en el caso que nos ocupa, supone apenas una de las alternativas posibles (a la cual no favorece, por cierto, la falta de sonido del material). Es decir que, ante el comportamiento sumamente extraño de Lam, no hay manera de determinar, en primer lugar, si el punto de vista en el video es parcial. *¿Nos estamos perdiendo de algo?* Podría ser, pero incluso esa pregunta deriva, nuevamente, en incertidumbre.

Conclusión

Millones de personas alrededor del mundo han visto el video de Elisa Lam. Muchos encontraron el material angustiante y perturbador.⁹ Por un lado, resulta fascinante no saber qué ocurre exactamente *en el video*. Por otro lado, *sabemos lo que ocurrió después*. El caso, calificado a menudo como “el enigma definitivo de la era digital” o “el mayor misterio de la década”,¹⁰ sigue generando una enorme atracción.

La idea del Caught On Tape, como su nombre lo indica, consiste en una *sorpresa*. Alguien (Abe Zapruder y su filmación casera del asesinato de JFK sería el ejemplo por excelencia) o algo (la cámara de vigilancia del ascensor del Cecil) retiene algo imprevisto de la realidad empírica, y lo hace por estar *en el lugar indicado, en el momento indicado*. Pero ninguna imagen puede ser pensada fuera de su condición discursiva, y algunos discursos, como bien sabemos, son más *abiertos* que otros.¹¹

Valga destacar, además, que quien accede a este tipo de imagen siempre cuenta con un soporte cognitivo “extratextual” que afecta dicha percepción. Me refiero a lo expresado por Vivian Sobchack (2004) en cuanto a la espectación del documental. Según Sobchack, el espacio no ficcional o documental es de un orden diferente al del espacio ficticio que se confina a sí mismo a la pantalla o, como mucho, extiende el fuera de pantalla hacia un mundo no visto aunque imaginado. Su constitución depende del conocimiento extratextual del espectador, que localiza las funciones de la representación en el marco de un mundo social. De ello depende el funcionamiento del texto como signo: “La intertextualidad que provee la experiencia personal y el conocimiento cultural contextualiza e informa cualquier representación” (p. 246, trad. a.).

La cita a Sobchack reenvía, como puede apreciarse, al concepto literario de “paratexto” elaborado por Gerard Genette (2001) para designar todo aquello que procura un entorno (variable) al texto: “El paratexto implica una ‘zona indecisa’ entre el adentro y el afuera, sin un límite riguroso ni hacia el interior (el texto) ni hacia el exterior (el discurso del mundo sobre el texto)” (p. 8). Definir un factor paratextual consiste en determinar su emplazamiento (*¿dónde?*), su fecha de aparición (*¿cuándo?*), su modo de existencia (*¿cómo?*), las características de su escena comunicacional, destinador y destinatario (*¿de quién?, ¿a quién?*) y las funciones que animan su mensaje: *¿para qué?* Las diversas modalidades de presentación y difusión del video en medios tradicionales y digitales, los constantes debates en la web, la impactante aparición del cuerpo, las coincidencias con el cine de terror y los antecedentes macabros del hotel; todos estos elementos componen el entramado metadiscursivo que hace

⁹ <http://latimesblogs.latimes.com/lanow/2013/02/elisa-lams-death-continues-to-draw-attention-in-china-canada.html>. Fecha de consulta: 20/03/2017

¹⁰ <http://www.news.com.au/travel/travel-updates/incidents/how-girl-found-dead-in-water-tank-set-the-internet-on-fire/news-story/860db6d444f6a9eebb4422e180589984>. Fecha de consulta: 20/03/17.

http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2015-11-01/elisa-lam-y-el-ascensor-del-cecil-hotel-el-mayor-misterio-de-la-decada_1075666/. Fecha de consulta: 20/03/17.

¹¹ Sobre la distinción enunciativa entre textos abiertos y textos cerrados, ver Eco, Umberto (1987): “El lector modelo” en *Lector in fabula*. Barcelona, Lumen.

al paratexto del video de Elisa Lam y direcciona las lecturas a través de sus instancias de circulación.

Según la historiadora Kim Cooper (2015), Lam se ha convertido en una figura icónica tan trágica que varios la comparan con la víctima más famosa del pasado criminal de Los Ángeles, Elizabeth Short (también conocida como la Dalia Negra), cuyo sangriento asesinato en 1947 nunca fue esclarecido. “Mientras que la Dalia Negra fue catapultada a la fama póstuma mediante novelas *noir* y films del mismo nombre, la historia de Lam se transformó en sensación por un motivo muy diferente: su despliegue en Internet”. En definitiva, el video en cuestión y su entorno variable.

Por decir tantas cosas, por la incuestionable heterogeneidad de su bagaje paratextual, la turbadora imagen registrada de Lam en el ascensor termina no diciendo nada. Estamos, podría decirse, *ante una imagen muda*.

Referencias

- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid, España: RIALP.
- Bonitzer, P. (2007): “El campo ciego”. En *El campo ciego. Ensayos sobre el realismo en el cine*. Buenos Aires, Argentina: Santiago Arcos.
- Daney, S. (2004). “Antes y después de la imagen”. En *Cine, arte del presente*. Buenos Aires, Argentina: Santiago Arcos.
- Dubois, P. (2000). “Máquinas de imágenes: Una cuestión de línea general”. En *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires, Argentina: Libros del Rojas.
- Farocki, H. (2012). *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.
- Genette, G. (2001). “Introducción”. En *Umbrales*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.
- Metz, C. (2002 [1963/1968]). *Ensayos sobre la significación en el cine 1 y 2*. Barcelona, España: Paidós.
- Schaeffer, J. M. (1990). *La imagen precaria. Del Dispositivo fotográfico*. Madrid, España: Cátedra.
- Sobchack, V. (2004): “Inscribing Ethical Space: Ten Propositions on Death, Representation, and Documentary”. En *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, Estados Unidos: University of California Press.
- Swann, J. (2015). “Elisa Lam Drowned in a Water Tank Three Years Ago, but the Obsession with Her Death Lives On”. En *Vice*. Recuperado de https://www.vice.com/en_us/article/3bkm3/elisa-lam-drowned-in-a-water-tank-two-years-ago-but-the-obsession-with-her-death-lives-on-511. Consultado el 25/03/2017
- Tonelli, J. (2015). “Límites de la realidad, límites de la ficción. El caso de *Efectos especiales*”. En *Lexia. Rivista di Semiotica* núm. 21. Turín, Italia: Centro interdepartamentale di ricerche sulla comunicazione, Università di Torino, Aracne Editrice.
- West, A. (2005). “Caught on Tape: A Legacy of Low-Tech Reality”. En King, G. (ed.): *The Spectacle of the Real*. Bristol, Reino Unido: Intellect Books.

