

Poética del Cine

Raúl Ruiz

A. Nota a la traducción:

B. Prefacio:

I. Estos tres libros giran en torno a una misma convicción: en el cine, por lo menos en el cine narrativo (todo el cine lo es, en cierto modo), es el tipo de imagen producida lo que determina la narración, y no lo contrario. A nadie escapara que esta afirmación implica que el sistema de producción, de invención y de realización de películas, admite ser radicalmente modificado y que, por otra parte, su transformación deja la posibilidad de crear un nuevo tipo de cine y, por lo tanto, de postular un nuevo tipo de poetica del cine.

C. Teoría del Conflicto Central:

I. La primera sorpresa que tuve fue descubrir que todos los films norteamericanos estaban regidos por un sistema de credibilidad. Nuestro manual (John H. Lawson•, *Como escribir un guión*) nos enseñaba entonces que las películas que tanto nos gustaban eran malas porque estaban mal construidas. Tal fue el punto de partida de un debate, que at1n dura, entre un cierto tipo de cine, de teatro y de literatura considerados como bien construidos y yo mismo. Era la ideología subyacente lo que me parecía mas detestable en ellos, ideología que implicaba la teoría del conflicto central. Tenia yo dieciocho o años y ahora tengo cincuenta y tres. Mi sorpresa sigue siendo alin grande sin que yo comprenda todavía por que a una trama narrativa le baria falta a toda costa tener un conflicto central como columna vertebral.

i. Evocare aquí el primer enunciado de esa teoría: "Una historia tiene lugar cuando alguien quiere algo y otro no quiere que lo obtenga. A partir de ese momento, a través de diferentes digresiones, todos los elementos de la historia se ordenan alrededor de ese conflicto central". Yo no tardar ia en considerar inaceptable esta relación directa entre la voluntad que por entonces me parecia algo oscuro y oceanico- y el pequeño juego de estrategias y de tácticas puesto en pie para alcanzar un objetivo que, si no es en si mismo banal, llega a serlo entonces casi de manera inevitable.

ii. La teoría del conflicto central produce una ficción deportiva y se propone embarcarnos en un viaje en el que, prisioner<Js de la voluntad del protagonista, estamos sometidos a las diferentes etapas del conflicto en el cual el héroe es a la vez guardian y

cautivo. Al final, somos puestos en libertad, entregados a nosotros mismos, solo que algo más tristes que antes y sin otra idea en la cabeza que la de embarcarnos lo antes posible en otro crucero.

iii. La una es el "realismo volitivo" de Maine de Biran*, concepción en la que el mundo se construye a fuerza de choques que afectan al sujeto cognoscente, y en la que el mundo no es sino un conjunto de colisiones; lo que nos llevaría a describir el período de vacaciones como una serie de accidentes de automóvil (aunque estoy cierto de que si se modificara tal sistema según los principios leibnizianos de *La 1ª forma de la dinámica cartesiana*, se obtendría un resultado harto estimulante). La otra ficción filosófica implícita en la teoría del conflicto central me recuerda *La dialéctica de la naturaleza*, de Engels*, según la cual el mundo, ya se trate de un paisaje sereno o de una hoja muerta, sería una especie de campo de batalla. El crecimiento de una flor se vuelve ahí ese campo de batalla en el que se enfrentan tesis y antítesis en busca de una síntesis común. Yo diría que ambas teorías van en el mismo sentido y apuntan a lo que se podría llamar una "presunción de hostilidad"; digamos, de diferentes maneras de hostilidad. Del principio de hostilidad constante en las historias cinematográficas resulta una dificultad suplementaria: la de obligarnos a tomar partido. El ejercer esta suerte de ficción conduce lo más a menudo a una forma de vacío ontológico. Los objetos y acontecimientos secundarios (¿pero por qué secundarios?) son ignorados. Toda nuestra atención se desvía hacia el enfrentamiento de los personajes.

iv. El feroz apetito de este concepto depredador va mucho más allá de la teoría del conflicto central y constituye un sistema normativo. Los productos que resultan de esta norma no solamente han invadido el mundo, sino que han impuesto sus reglas a la mayor parte de los centros audiovisuales a lo largo y a lo ancho del planeta; poseen sus propios teólogos, sus inquisidores y sus guardianes del orden. Desde hace tres o cuatro años, sea en Italia o en Francia, toda ficción que contravenga aquellas reglas será juzgada como condenable. Sin embargo, no hay equivalencia entre el conflicto y la vida de todos los días.

1. Veamos, muy primeramente, la elección. En la elección se trata de escoger en una alternativa, pero ¿entre qué cosas? Una persona que debe elegir se halla en una postura tal, que no le queda más que escoger. Esta persona no puede escamotearse y volver a su casa, en

cuyo caso no habria historia. Además, las elecciones son limitadas y preestablecidas. ¿,Por quien? Por Dios, por la practice social, por la astrologia. ¿,Mi eleccion esta ya determinada? Si alguien, supongamos que Dios, determino previamente mi elecci6n, ¿,entre cuantas opciones tuvo que elegir? El asunto es diflcil y tener que mencionarlo me recuerda un problems de teoria de juegos, consistente en la organizaci6n de unas elecciones de sufragio universal con un numero infinito de votantes, de candidatos y de partidos politicos.

- La soberania de mi acci6n es una raz6n suficiente. Don Quijote no actUa de otro modo; el progresa avanzando, sigue la l6gica del sin sentido, la *raz6n de la sinraz6n*

2. La cuestion de la decision constituye otro de los elementos de la teoria del conflicto. El primer problema que suscita esta nocion se sittaa en el piano de las palabras mismas. <.Es concebible una historia sin centro ni punto de decision?

II. Esta digresi6n tiene por objeto hacer hincapie en que los criterios que rigen el comportamiento de la mayor pal'te de los personajes de los films de hoy provienen de una cultura particular. Al interior de esta cultu-ra Oa de los Estados Unidos, en la ocurrencia), tomar una decision es algo no solamente indispensable, sino tambien un hecho que implica pasar al acto de inmediato (no asi en China ni en Irak). Es por eso que la conse- cuencia inmediata de la mayor parte de las decisiones en una tal cultura se resume en una cierta forma de conflicto, lo que no ocurre en otras culturas. Las otras maneras de pensar rechazan el vinculo causal directo entre una decision y el conflicto que podria resultar de ella, asi como rechazan la idea de que la colision fisica o verbal sea la unica forma del conflicto. Por desgracia, aquellas otras sociedades que mantienen en se- creto sus sistemas de valores han terminado por adoptar exteriormente el comportamiento retorico de Hollywood. Otra consecuencia, politica esta vez, se desprende de la globalizacion de la teoria del conflicto central: paradójicamente, el *American way of life* se ha convertido en un cebo, en una mascara, algo irreal, exotico, ilustra- cion perfecta del error logico conocido bajo la expresi6n de "misplaced concreteness" (Whitehead). Un sincronismo tal entre la teoria artistica y el sisterna politico de una naci6n dorninante representa un caso historico raro; y Jo que es mas raro aun, su aceptacion por la mayor parte de Jos paises del mundo. Las razones de esta sincronizaci6n ban sido objeto ya de abundante discusion: entre los politicos y los actores e.xisten lazos de

intercambiabilidad, puesto que los unos y los otros se sirven del mismo medium, tratan de dominar las mismas técnicas de representación y practican la misma lógica narrativa -para la cual no hay que olvidar que la regla de oro exige que los acontecimientos no tengan necesidad de ser reales sino solamente realistas (Borges hacia notar que si Madame Bovary es realista, Hitler no lo es para nada). Escuche no hace mucho a un comentarista político alabar la guerra del Golfo por su carácter realista, es decir, verosímil, y criticar la guerra en la ex Yugoslavia por no serlo, a fuerza de irracionalidad.

i. Una observación final acerca de los puntos de decisión. puede una decisión contener otras más pequeñas? De modo evidente, una decisión esconde otras decisiones -puede ser hipócrita o irresponsable-; pero, ¿es divisible en unidades discretas? Incluso si no creo mucho en la consistencia de un tal problema, no puedo dejar de pensar que, al tomar una decisión -por ejemplo, la de encontrarme aquí entre ustedes-, esta misma esconde una serie de otras decisiones que nada tienen que ver con ella. Mi decisión es una máscara y, tras ella, reina el desorden, el *apefron*. Para ser franco, había decidido no venir hoy y, sin embargo, aquí me tienen entre ustedes.

D. Imagen de ninguna parte:

I. Otras aun -como un cierto Hollywood- predicán el Mal. Todas son utópicas, todas creen que la felicidad es la orquestación de disposiciones plebiscitadas como buenas. Para tales utopías, un hombre feliz es un hombre que se dice feliz y al que todos creen lo que dice. ¿Por qué se le cree? Porque su felicidad tiene causas explicables, como son la posesión de una camisa, el aroma de un perfume, el espectáculo de un incendio o el de una historia que le acaban de contar en imágenes.

II. Por definición, las historias destinadas a todo el mundo no existen en un lugar particular: son utopías. Para realizarlas, inventamos, manufacturamos imágenes utópicas -sin lugar ni raíces- y hacemos experimentos con ellas. Por el momento, los modelos utilizados para aquellas imágenes son las "stars" como, por ejemplo, el señor Schwarzenegger, pero muy pronto toda conexión con gentes y cosas preexistentes será superflua.

III. Las reglas que gobiernan el cine (digamos, Hollywood) son idénticas al simulacro que es la vida en nuestros días. Esta utopía acaba por reformular la idea de la salvación, cuya versión más perfecta se halla en la aplicación de la teoría del conflicto central: mientras más sacrifique usted a la lógica narrativa o a la Energía, más posibilidades tendrá de salvarse. Reglas que han encontrado a

menudo su inspiración en ciertos juegos venidos de la Grecia antigua, en los que predominaban el azar y el vertigo. Incluso hemos resucitado juegos que habían caído en el olvido. Juegos de resistencia al dolor -la prueba de la tortura- y juegos de sobrevivencia. En estas Olimpiadas permanentes, los miembros de la Ciudad Ideal son azuzados sin cesar los unos contra los otros para un combate singular. Cada movimiento, cada intención son objeto de evaluación. Los otros, los no ciudadanos, la mayoría, vegetan como parias.

IV. Lo nuevo es nuestra capacidad de volver objetivos tales sueños, de volverlos mecánicos, de controlarlos y de representarlos como verdaderos comediantes que actuaran una pieza ya escrita. Lo nuevo es la interacción entre las historias, las opiniones del mundo audiovisual y el mundo cotidiano, cada vez un poco más frágil. Las fronteras entre esos dos mundos comienzan a esfumarse.

V. De lo que se trata es de un conglomerado de individualidades virtuales -virtuales y, sin embargo, reales, puesto que cada una de ellas posee su propia percepción del mundo y puede reaccionar de manera diferente, por ejemplo, frente al mismo alimento-. Vegetarianos y carnívoros coexisten en el mismo cuerpo, en desmedro de la individualidad totalizante; esta, pongamos por caso, no puede dormir, ya que, en todo momento, hay otra personalidad que permanece despierta; tampoco puede ser jamás feliz, en la medida en que habrá siempre una de ellas que este descontenta. De esta manera, para integrar esos conglomerados de personalidades hay que organizarlos en cooperativas sin fines de lucro, en iglesias o en sociedades en la que el presidente y los miembros del consejo de administración sean designados democráticamente por el conjunto de las personalidades virtuales.

VI. Si me he permitido algunas consideraciones sobre esta enfermedad, es que prefigura un mundo imaginario y activo compuesto por un mundo real y otro virtual. En esos mundos se pondrán en comunicación, a uno y otro lado de la cámara, unos fragmentos de materia audiovisual con fragmentos de personas. Dichos fragmentos vivirán entonces en suspensión, cogidos entre ambos mundos de sombras actuantes. Ambos serán gobernados por un nuevo contrato social cuyo tenor exacto no es posible conocer todavía. Frente a lo cual resulta ser más pertinente que nunca la inquietante pregunta planteada por Philip K. Dick: *¿Qué debemos hacer para construir un mundo que no se nos desplome mañana?*

VII. De ese mundo surge el tercer monstruo utópico concebido por aquellos cinefilos que en el local de "El Bosco" ocupaban la mesa del fondo. Tratemos de examinarlo con los ojos de ayer. Nosotros concebíamos un mundo de ilusión, compuesto de imágenes utópicas venidas de ninguna parte, con sus propias leyes de perspectiva organizadas, según reglas des-

cubiertas en el siglo XVIII por los jesuitas Athanasius Kircher y su amigo Juan Caramuel, prosiguiendo otras reglas inspiradas en el *ars combinatoria* y redescubiertas hoy por la geometría fractal y el vicio terrible de la realidad virtual.

VIII. Volviendo a hoy, permitanme que haga mención a una observación que, en su momento, suscitó una verdadera tempestad de declaraciones, contradeciones y desaprobaciones que podrían llenar decenas de volúmenes: el lenguaje es discurso *sobre* el mundo, mientras que el cine y la fotografía son lenguaje *del* mundo. A través de las imágenes de ambos, el mundo habla de manera inarticulada, y cada secuencia de iconos en movimiento es, ya sea ilusoria, ya sea desprovista de sentido (puesto que sin discurso). No se trata sino de imágenes cuyo tipo de elocuencia Jes confiere un poder "ilusionante". Imágenes sobrecargadas de sentido, fotogénicas, y por esta razón, se dice, capaces incluso de renovar nuestra manera de ver el mundo. Ver en fotografía a una persona amada equivale a verla dos veces: la primera vez reconocemos en ella lo que ya conocemos, y la segunda vez ya no conocemos lo que, no obstante, estamos reconociendo, en razón de los múltiples detalles que pasaban desapercibidos al ojo desnudo y que ahora el objetivo ha vuelto elocuentes.

IX. En el mundo combinatorio del *Compendium de Jos cinco agentes*, la interpretación y la profecía son idénticas y, en todos los casos, puesto que nuestras vidas oscilan entre momentos de eternidad, suspendidos entre lo vacío y lo pleno, el mundo solo es una imagen del mundo. Mundo real y mundo pintado se vuelven indiscernibles. Ilustremos esto con la ayuda de algunos cuentos chinos que prefiguran o predicen esas realidades que nacen ya sea de nada, ya sea de imágenes de la realidad.

X. El mundo exterior posee una gramática que somos capaces de describir y de utilizar con el fin de inventar un universo enteramente artificial, al cual se le pueden agregar experiencias absolutamente nuevas, incluso si estas solo tienen lugar en el seno de esa realidad controlada que llamamos imagen utópica. El problema, no obstante, no es tanto el de decidir si somos o no capaces de inventar un mundo que reemplace la integralidad del mundo sensible, como de descubrir a que mundos mecánicos dará acceso la visión utópica.

XI. Sabemos que esos mundos utópicos, sin comienzo ni fin ni lugar, han invadido el futuro; y que solo la crítica y la crítica de esta crítica nos permitirán dominarlos, destruirlos o, por lo menos, comprenderlos. El mundo utópico no desemboca en la realización de tales o cuales aspiraciones humanas, sino en su desrealización. Es un mundo que ha vuelto irreal al hombre mismo. Es la era de la fabricación en cadena de

reproducciones de mundos perfectos, de mundos concebibles, diferentes todos en apariencia, pero regidos por la misma ley: "la *evidentia narrativa*".

E. IMAGENES DE IMAGENES:

I. El arte es creador en la medida en que imita el comportamiento de la naturaleza. La imitaci6n en el arte -por lo menos en la poesia- se convierte asi, y con total naturalidad, en la mejor manera de producir nuevas figuras juridicas. Si las obras de arte son una imitaci6n de la naturaleza, si son su estilo o su substancia -incluso siendo s6lo recreaciones -, si poseen el poder de crear *ex nihilo*, imitar las obras de arte no podr ia sino ser algo bueno. Solo queda por preguntarse hasta que punto una imitaci6n es aceptable. Se afirma que Dios crea toda cosa individualmente, porque si El ama a cada una de sus creaturas las ama en su individualidad. Dios confiere a sus creaturas los medios para acoplarse, es decir, para copiarse y asi, pues, para reproducirse, pero la individualidad de cada creatura no pertenece sino a El. En la fabricaci6n de creaturas, la noci6n de progreso no tiene ninguna pertinencia. Un modelo humano de los aios sesenta no difiere de otro de los aios ochenta. Seglin Jacques Maritain, el trabajo de Dios no procede por progresos, sino por profundizaciones.

II. Al punto que el origen de toda ley normativa no puede sino ser poetica. La poesia es autentica copia de la naturaleza. Solo ella puede definir, identificar e inventar leyes que son naturales por cuanto son precisament e poeticas (un error contempo- raneo de traducci6n nos hace creer -seglin Kantorowicz• - que la signifi- caci6n del termino griego de *poiesis* seria creaci6n).

III. Cada copia es producida seglin c6digos diferentes -con medios diferentes-. En un sistema de correspondencias tal, podemos postular que en su conjunto las artes podrian copiarse unas a otras.

IV. Copiar, inventar, descubrir, son procesos extremadamente complejos y no siempre c6modos de distinguir. El terreno sobre el cual se fundaba la mayor parte de nuestras convicciones se ha vuelto incierto a fuerza de paradojas, de contradicciones y de tautologias -el todo, corrompido por una buena dosis de mala fe-. Ese territorio revelaba al mismo tiempo, ser un fil6n de ideas sobrecogedoras que, bajo el pretexto de datar de alglin tiempo, escaparon a nuestra atenci6n. Es posible que nos hallaramos demasiado afanados averiguando a cada momenta en que punto de la cronologia oficial del mundo estabamos situados, pasando el tiempo en clasificar nuestras obras como buenas o como malas; buenas, porque nuevas, o

malas, porque antiguas - en una singular perversión del argumento teológico de la existencia de Dios de San Anselmo, fabricante de mundos perfectos. Perfectos por no haber sido nunca antes vistos.

F. Inconscientes fotográficos

I. Muy curiosamente, todos esos elementos no necesarios tienden a reorganizarse ellos mismos hasta formar un corpus enigmático, un conjunto de signos que conspiran contra la lectura llana de la imagen, confiriéndole una rugosidad, una dimensión de extrañeza o de sospecha. Provisionalmente le daremos a esta conspiración el apelativo de "inconsciente fotográfico", expresión forjada, por supuesto, por Benjamin, pero que, como veremos, se puede extender, proyectar y, en una palabra, prolongar, a fenómenos en los cuales el filósofo alemán, sin duda, no llegó a pensar.

II. Tendríamos entonces una imagen compuesta de conjuntos de partículas imágenes, y cada conjunto poseería, por llamarla de algún modo, una partícula antiimagen; como si las parejas se hallaran en estado permanente de divorcio y de reconciliación. ¿Por qué no llamar "aura" a esta reverberación constante, provocada por la renovación de la configuración imágenes/antiimágenes? ¿Por qué no concluir en que esta aura y el inconsciente cinematográfico son una y misma cosa?

III. De hecho yo llamo "inconsciente fotográfico" a esos fantasmas que giran en torno a imágenes y sonidos reproducidos de manera mecánica sin alcanzar, no obstante, el objeto audiovisual. Tales fantasmas rodean a veces al objeto y lo transfiguran literalmente, lo secuestran y hasta puede transformarlo en historia. Pero las historias que, desde el origen del mundo, estamos acostumbrados a oír o a leer, son acontecimientos que ocurren a seres animados, de preferencia a seres humanos o a animales y, de vez en cuando, a plantas o a piedras. La perturbadora característica de estas historias proviene del hecho de que, escritas con palabras, incitan al auditor a ilustrarlas, a imaginarlas a través de experiencias vividas.

G. Por un cine chamánico

I. El cine, que no es sino la fotocopia del libro del mundo, no puede menos que volver superfluos no solo los otros libros, sino, quizá, todas las demás artes.

II. Artesanal, ¿significa de costo barato? Por supuesto que no: la idea

de oficio se ubica en el centro mismo del cine industrial frances. La escuela de cine mas importante en Francia se llama Fundaci6n Europea de Oficios de la Imagen y el Sonido, y su objetivo es el de repartir la realizaci6n de films en sus diversos componentes, aislados unos de otros. En las peliculas que esas instituciones quieren imponer, naturalmente cada oficio se acuerda su propia independencia y sus reglas de interdependencia . Todo el sistema es regido por una organizaci6n rigida de normas de producci6n. Su l6gica no difiere mucho de la que reglamenta desde siempre a la cofradia de los Compaiieros del Deber, sucesores modernos de los constructores de catedrales. No es entonces de sorprender que a veces se compare una pelicula con una catedral. En semejante sistema, cada componente de una obra perfecta debe ser el mismo perfecto. Y si los componentes son el producto de un oficio, el conjunto que resulta al final es industrial, aunque producido por una industria regida por preocupaciones que conciernen mas a la deontologia politica que a la economia.

III. Lo que vuelve unico el autentico viaje son los accidentes magicos, los cambios de opinion, los descubrimientos, los hallazgos inexplicables, ademas de las perdidas de tiempo, tiempo perdido y recuperado al termino del film. Mientras que en el caso de un viaje organizado, el placer equivale al respeto sadico del programa.

IV. Queda por saber que, siendo el cine, en efecto, un arte de la mezcla y de la combinaci6n de secciones de imagenes discontinuas, (c6mo hacer para rebelarse contra la estandarizaci6n industrial sin producir, vaya uno a saber, que monstruos? Admitiendo que semejantes singularidades cinematograficas sean monstruos, su monstruosidad me parece, sin embargo, mas cercana a nosotros que aquellos productos engendrados por la normalidad narrativa. Hablemos mas bien de un caso extreme de material filmado, situado en las antipodas del cine habitual.

Intentemos filmar un resumen de todo lo que ha hecho un individuo durante la semana, sin elegir obligatoriamente los mementos mas dramaticos. Construyamos una secuencia de montaje de un grupo de personas que han entrado en su casa o que han salido de ella; o bien, de entre todos esos mementos, aquellos en que dichas personas beben un vaso de leche; y por que no, aquellos en que estas personas estornudan. Utilicemos este mismo catalogo para elaborar varias series: serie del vaso de leche, de los estornudos, de las salidas. Elaboremos otras series dotadas de otras reglas de serialidad; por ejemplo, utilizando como elemento recurrente el vaso de leche; o bien, la salida de casa. Unamos ahora estas series sirviendonos de una analogia cualquiera, y llarnemos a cada serie un pequeiio monstruo. Es claro que todos esos pequeiios monstruos comparten rasgos comunes, puesto que provienen del mismo catalogo, salvo que pertenecen

a *continuum* distintos y están dotados de duraciones diferentes -a11n si, hablando objetivamente, todos tienen su origen en un mismo fondo y comparten duraciones idénticas. La yuxtaposición de pequeños monstruos concurre a la elaboración de un gran monstruo, mientras que la relación entre las diferentes partes de este último permanece indiscernible. Sin embargo, bastará que el film sea visto entero o en parte para que rebrote en su totalidad el recuerdo de la semana; no ya la memoria de la semana actual, cuyos acontecimientos fueron registrados, sino la de una semana cualquiera y, de todos modos, concreta; una semana que, pese a no haber sido vivida nunca, resultará perfectamente real.

V. Un film narrativo ordinario proporciona un vasto entorno en el cual nuestras secuencias filmicas potenciales se dispersan y se desvanecen. Por el contrario, una cinta chamánica aparecerá más bien como un campo minado, el que, al explotar, provoca reacciones en cadena en el seno de aquellas secuencias filmicas, permitiendo la producción de algunos acontecimientos. Del mismo modo, esas secuencias nos hacen creer que nos acordamos de sucesos que no hemos vivido, mientras que nuestros propios recuerdos, que pensábamos no recordar nunca, son conectados a esas memorias fabricadas, y ahora vemos que se levantan y caminan hacia nosotros, como los muertos vivientes de una película de horror. Este mecanismo constituye la primera etapa de un proceso que debería permitirnos pasar de nuestro propio mundo a los reinos animal, vegetal y mineral, y hasta a las estrellas, antes de volver de nuevo entre los seres humanos. Naturalmente todo esto es solo un condensado de sistema poético, pero debería ayudarnos a encontrar una manera de filmar situada a mil leguas del cine narrativo actual.

VI. Esta presencia humana nos produce un vertigo tal, que nos dejamos llevar por un vaivén incesante, de ida y vuelta, entre la persona que hay detrás del aparato y el paisaje que se abre delante de nosotros, hasta que eventualmente el paisaje consiga poblarse de fantasmas y de espectros; pero estos últimos no son sino los ecos virtuales -ecos dispersos en la naturaleza- del hombre que se halla detrás del aparato.

VII. Así podríamos distinguir entre películas regidas por reglas estrictas, películas que progresan de manera desordenada y que, de vez en cuando, vuelven atrás para asegurarse de que las reglas originales no han sido olvidadas (neorrealismo); y otras películas que admiten desde el comienzo el hecho de ser juegos preestablecidos, cuyas variaciones, admitidas por las reglas iniciales, se vuelven aceptables en función de una estrategia cualquiera, por ejemplo, la estrategia del vencedor (Hollywood). Me había dado cuenta de que, al desviar un poco el sentido de su curso, las

modalidades puestas en marcha por los dos otros paradigmas podían combinarse: es así como en una serie de acontecimientos, sometida incluso a reglas verificables periódicamente, estos forman parte de un juego potencial plausible de ser sometido a un paradigma estratégico, pero para el cual el cumplimiento del juego tiene lugar fuera del film, en un espacio ficcional que le es exterior.

VIII. Desde el nacimiento del cine, la historia de los diferentes públicos a quienes las películas han podido cautivar (incluyendo a aquellos espectadores que lo han sido por el film culto monotemático o los que encuentran más fácil creer en la lógica del film que en la del mundo) ha sido catalogada bajo la rubrica de "ilusionismo". Una de las primeras críticas radicales del cine (y del teatro) consistió en afirmar que el exceso de ilusión era un defecto moral, porque conducía a la negación del mundo real y de sus problemas "urgentes". Tales críticas carecían sobre todo de generosidad, puesto que no distinguen entre el hecho de entrar de manera hipnótica en el universo de un film, y aquel otro tipo de ilusión que consiste en dormirse y en despertarse varias veces en el curso de la misma cinta. Aunque muchos filósofos hayan juzgado contradictorios los conceptos de Sueño y la Memoria (Schopenhauer explica en su *Ensayo sobre los fantasmas* que no se sueña con muertos sin una necesaria parálisis de la memoria), mezclados ambos términos no debería sorprendernos que la persona a quien hablamos este muerta desde hace años; tampoco debería chocarnos la sorpresa que se lleva el muerto al ver que estamos vivos, en circunstancias de que otro muerto le había informado de nuestra muerte ocurrida diez años antes.

Para construir un mundo susceptible de proporcionar este tipo de imagen-situación, no bastará ciertamente con cambiar las reglas según las cuales se hacen las otras películas. Tendremos también que cambiar la lógica interna de los acontecimientos que se muestran, y modificar la manera misma como se hacen coexistir los espacios visuales y los espacios ficcionales.

IX. Podemos concebir, en efecto, un tipo extremo de material filmado, capaz de tratar uno por uno los diferentes segmentos del mundo y las criaturas que lo habitan. Capaz también de hacernos viajar hasta los confines de la creación, con la simple yuxtaposición de un pequeño número de imágenes tremulas. En este impresionismo radical, lo nunca visto estaría al alcance de la mano. El cine se convertiría en el instrumento perfecto capaz de revelarnos los múltiples mundos posibles que coexisten cerca de nosotros.

En su libro *Mind: an essay on human feeling*, Susanne K. Langer hacía ver que, si bien es cierto que disponemos de una psicología humana y

de una psicología animal, no poseemos ninguna psicología vegetal. Yo mismo me interrogo sobre el porque de la ausencia de psicología mineral (<.Whitehead no veía, acaso, el ejemplo de una sociedad perfecta en las piedras o, por lo menos, de una sociedad perfectamente conservadora?). En el fondo, solo me refiero a un cine capaz de inventar una nueva gramática cada vez que se pasa de un mundo a otro, capaz de producir una emoción particular ante cada cosa, animal o planta, modificando sencillamente el espacio y el tipo de duración. Pero esto implica el ejercicio constante de la atención, al mismo tiempo que la práctica de la toma de distancia, esto es, el dominio de la capacidad de volver a la pasividad contemplativa momentos después de haber pasado al acto de filmar. En suma, un cine capaz de dar cuenta prioritariamente de las variedades de la experiencia del mundo sensible. Por cierto, más fácil de decir que de ejecutar.

H. Misterio y Ministerio

I. La naturaleza es ocultamiento, y, a modo de ejemplo suyo, Misterio, como ciertas flores carnívoras, se complace en disimular su naturaleza profunda tras la vitriña impudica de unos encantos ambiguos. Los jugadores de Misterio producen objetos de todo tipo, extremadamente diferentes, pero que se ordenan, sin embargo, en dos grandes categorías: las utopías y las obras de arte. A aquellos objetos que no son ni utopías ni obras de arte se les llama "otros objetos".

II. En este juego las obras de arte son organizaciones imaginarias del mundo, las cuales para ser activadas requieren ser puestas en contacto con uno o varios seres humanos. De esas obras, que son de tipo muy diverso, valga recordar algunas de ellas. Primero que nada, existen las obras de arte realizadas por delincuentes experimentales que, con el propósito de poner a prueba la coherencia de la sociedad y su límite de tolerancia, fabrican delitos imaginarios.

III. Otro tipo es el de los mundos perfectos, estructuras en las que aparece una saturación de las relaciones entre las partes y el todo, a la que cabe dar el nombre de "armonía". Arnheim decía que *Los hombres se sorprenden de que Dios, el más perfecto de los seres, pueda crear un mundo imperfecto; en cambio, no se sorprenden en absoluto de que los hombres, seres imperfectos, puedan crear mundos perfectos*. Los diversos elementos que componen esas obras están, por decirlo así, en estado de axiomatización y es en eso justamente donde reside su belleza.

IV. Los trabajos de Misterio, que ya se sabe son únicos e irrepetibles, adoptan cada uno de ellos una retórica singular, que no conviene a los demás, pero que tiene la capacidad, sin embargo, de reorganizar el mundo real en función de sus propios preceptos.

V. Mis preferencias se inclinan tanto hacia el uno, tauto hacia el otro, en función de motivaciones personales que oscilan entre lo

misterioso y lo misterioso. Antes de describir algunas otras partidas, me detendré brevemente en la composición de los equipos.

VI. Hablando de la función chamánica del film, yo trato de decir que el cine que me interesa es siempre un viaje hacia mundos diferentes, y que tales mundos no son inevitablemente los de la muerte o de los reinos de la naturaleza. Este inmenso juego que llamamos historia puede también llegar a ser un territorio abierto a los cineastas chamánicos.

I. El cine como viaje clandestino:

I. Para la mayoría de nosotros, el cine está ya sea muerto, ya sea moribundo, y, por mi parte, pienso que está muerto hace ya mucho tiempo, pese a que como un dios o un fenómeno natural cualquiera, se esconde e intenta negociar las condiciones de su resurrección. Siguiendo un proceso de retórica clásica, voy a contar aquí la vida del cine pasado, presente y futuro, como si nunca hubiera existido, como si jamás hubiera sobrepasado el estado de una simple conjetura. Trataré de exponer algunos de los problemas filosóficos que el arte desaparecido nos ha planteado, esforzándome en explicar su viaje clandestino por la ciudad gramatical llamada provisionalmente "realidad virtual".

II. Este don, que Dalí podría haber llamado "método crítico paranoico", consiste sencillamente en ver en una cinta no ya la secuencia narrativa que se da a ver efectivamente, sino el potencial simbólico y narrativo de las imágenes y de los sonidos aislados del contexto. Una película secreta no aparecerá casi nunca en la primera visión, y aunque es evidente que un pésimo film (pero, ¿qué es un pésimo film?) conlleva demasiados films clandestinos, no es menos cierto que no basta con que este sea del todo malo para que llegue a ser apasionante.

III. Mi tesis es que, sin semejante film secreto, no hay emoción cinematográfica.

IV. La forma de polisemia visual, que quiero tratar en primer lugar, consiste en ver un film cuya lógica narrativa aparente sigue más o menos siempre una historia, y cuyos pasos errantes, fallas, recorridos en zigzag, se explican por un plan secreto. Este plan puede bien no ser otra cosa, sino otro film no explícito, cuyos puntos fuertes se sitúan en los puntos débiles del film aparente. Una cinta normal distribuye siempre momentos de intensidad y otros de distracción o de reposo. Imaginemos que todos esos momentos de reposo cuentan otra historia, forman otro film, el que entra en juego con el film aparente, lo contradice y, además de especular sobre él, lo prolonga. Estos dos films imaginados, el uno aparente, el otro escondido, fuerte uno y débil otro, hagámonos ahora a la idea de que funcionan según una estructura secreta. No sería esta ni un contenido ni un enigma, sino más bien un plan arbitrario, aunque coherente -como se dice de un código

genético que determina el carácter de los genes, o aun como el plan de un poema sinfónico-, minuciosos, bullente de peripecias, pero sobre el cual no se sabría estrictamente nada, porque, apenas terminada la obra, se lo habría destruido.

V. Hay arte combinatorio cuando varias secuencias temáticas se estructuran de manera tal que, basta con combinarlas con otras, para que de este modo se revelen algunos aspectos inesperados de la narración.

VII. En el caso que nos ocupa, la función de una figura tal es la de volver visible la condición incompleta del cine. Todo film, en efecto, es por naturaleza incompleto, puesto que está hecho de segmentos interrumpidos por la interjección "¡Corten!" proferida por el realizador. Si tratamos de completar esos fragmentos, son varios los films que responderán al llamado. Si consideramos cada fragmento de una película como un aeropuerto, aceptaremos la idea de que es posible hacer acudir múltiples films, con una condición: siempre harán falta algunos fragmentos vacíos o inertes que sobrevuelen el film en búsqueda de un aeropuerto que no ballaran nunca: tal es "el fragmento ausente".