

**COSMOS: UN CINE TRASCENDENTE**

POR EZEQUIEL IVÁN DUARTE (\*)

IV. LENGUAJES DEL MUNDO ¿El cine es un lenguaje? ¿Acaso se trata de una máquina comunicativa basada en unidades de lenguaje distintas a las verbales? La imagen reproducida técnicamente primero por la fotografía, luego por el celuloide y actualmente por las plataformas digitales ¿crearon un nuevo tipo de realidad comunicativa de carácter eminentemente visual?

**Imágenes**

En la sala de espera de un consultorio psiquiátrico conocí a un muchacho que daba vueltas de pie, libro abierto en mano. Me llamó la atención por su extraordinario parecido con el actor Giovanni Ribisi. No volví a verlo más allá de aquel efímero encuentro –en el que no cruzamos palabra, valga la aclaración–. Tiempo después, conocí a una veterana de la consulta, una cincuentona de dientes amarillos y cabello hippie, verborrágica, que no podía evitar levantarse a las tres de la mañana para fabricar figurillas de barro.

–Vos sabés que hay un chico, bah, yo te cuento esto y no sé si te interesa, un chico más joven que vos que, cómo te puedo explicar, cada vez que piensa en una palabra se le vienen, no sé, cien, doscientas otras palabras a la cabeza al mismo tiempo, pero no le pasa con todas las palabras, con las cosas nomás, por lo que me comentaron: obviamente no fue el doctor, pero... hay cosas de las que te vas enterando. Pero estas palabras, según me dijeron, tienen relación entre sí, no son cualquiera.

Desconozco si esta condición mental posee un nombre específico –no lo creo–, pero en honor al semiólogo y matemático Charles Sanders Peirce podríamos llamarlo pensamiento paradigmático obsesivo: ver arena y que se disparen pensamientos sobre gravilla, sábula, pero también limo y grava, sobre puñados de arena, baldes de arena, playas de arena, el mar, los tamariscos, San Bernardo, los pies descalzos que queman, los sánwiches del pic-nic sucios con granitos de arena, el viento sutilmente dorado, la salitre, el óxido en el auto, las raspaduras del sexo en el médano, la serigrafía *Paisaje de médanos* de Jorge Acha, los huecos en

la orilla para sacar almejas, las almejas, las aguas vivas muertas, las palabras *sand, sable, sandur, harenam, challa*, el material compuesto de partículas cuyo tamaño varía entre 0,063 y 2 milímetros.

Como diría el sabio chileno Raúl Ruiz respecto del desorden de personalidades múltiples, si traigo a colación este caso es porque “prefigura un mundo imaginario y activo compuesto por un mundo real y otro virtual” que no por ello es menos real: la tensión, el ida y vuelta constante entre objeto, representamen e interpretante llevado al paroxismo. Una imagen es imagen de otra imagen de otra imagen de otra imagen. *Ad infinitum*. Imágenes virtuales que son memorias de cosas que podrían haber acontecido. “La posibilidad de abolir la distinción entre vigilia y sueño, pasado y presente, y muy especialmente entre pasados concebibles, futuros concebibles y el presente, deja de ser impensable.”

### El cine universal

“Lo que me interesa es el ‘principio cine’. Para mí el ‘cine’ es inmortal y más antiguo que el arte de filmar. Se basa en la comunicación pública de lo que ‘nos mueve por dentro’. En esto el cine y la música están emparentados. Ninguno desaparecerá. Incluso cuando los proyectores hayan dejado de traquetear, habrá, lo creo con firmeza, algo que ‘funcione como cine.’”

Alexander Kluge, escritor y cineasta alemán, firmante del Manifiesto de Oberhausen –punto clave en el nacimiento del Nuevo Cine Alemán que nos entregaría a Fassbinder, Herzog, Schlöndorff, Wenders–, presenta esta visión cósmica universal del cine. En diálogo con el astrónomo Andreas Küppers, postula la tesis de que los acontecimientos del mundo viajan en la luz y que aquellos podrían ser captados en un palimpsesto estelar con una superficie sensible a ésta. La Tierra como proyector. No olvidemos que el cine se basa en la impresión lumínica de los objetos del mundo. Toda nuestra historia viaja en la luz, atravesándonos e influyéndo-

nos de maneras inconcebibles. Aquí estaría el primer cine. Incluso en el movimiento de las sombras que sigue al del sol se teje una especie de película. La alegoría de la caverna entra en crisis: las imágenes virtuales no son menos reales –no son menos verdaderas– que las consideradas como tales.

Ahora bien, sólo el ser humano estaría sígnicamente capacitado para comprender y realizar el ‘principio cine’. En su postulación de un cine chamánico, Ruiz homologa los varios descubrimientos de América a los varios descubrimientos del cine. “La primera reproducción mecánica de imágenes fue aquella de la mano de un cavernícola aplicada contra la superficie clara del muro de una caverna y recubierta de un polvo rojo y brillante.” Herzog postula lo mismo en *La cueva de los sueños olvidados* (*Cave of Forgotten Dreams*, 2010), donde resalta el efecto de movimiento en los mismos dibujos. El director de *Tres tristes tigres* coloca a estas impresiones en una categoría que él denomina “los simuladores” y que incluiría también a las sombras pre y post-platónicas; al Golem; al teatro de espejos de Athanasius Kircher; a la neblina de las Highlands, “que reproduce en tamaño más grande que el natural la imagen de los paseantes”; al “cielo sobre el puerto de punta arenas en Chile, en donde se reflejan las imágenes invertidas de la ciudad tal cual era hace medio siglo atrás”, fenómeno similar al que algunos han observado en el cielo frente al muelle de Mar de Ajó, donde, visto desde San Bernardo, puede verse una suerte de *fata morgana* del pueblo hace treinta años; al *fantascope* de Robertson y, agregando, las fantasmagorías en general; y, por último, “las mariposas mágicas de Coney Island” (desconozco si se trata de un espectáculo de feria del tipo Spidora o si el autor refiere a alguna otra cosa).

## La luz

Me despierto a la mañana con un golpeteo insistente en el ventiluz de mi pieza. Un taguató aletea, ataca con su garra y pica el cristal. ¿Se volvió loco? Hay otra respuesta plausible: vio su reflejo en el vidrio, su propia película en vivo y en directo. Las superficies reflejantes podrían añadirse a "los simuladores" de Ruiz. Por eso el cine siempre ha estado interesado en los espejos, porque explicitan la cualidad de toda imagen de ser imagen de otra imagen. Saber reconocerse en un espejo es, también, indispensable para la creación del cinematógrafo como técnica y como arte. El realizador chileno elabora "la idea de que toda imagen no es más que la imagen de una imagen; imagen traducible a todos los códigos posibles, y que ese proceso no puede sino desembocar en nuevos códigos generadores de imágenes, estas mismas generatrices y apetecibles."

El advenimiento del cine digital y su código específico ha traído serios dolores de cabeza al séptimo arte. En el digital ya no existe la conexión física indicial entre objeto e imagen, la imagen se descompone en otro lenguaje, en código informático. Esta ganancia en virtualidad presenta posibilidades demiúrgicas: con el avance de la tecnología, una parte de lo que hoy es cine podría derivar en la creación de realidades virtuales de completa verosimilitud, donde las cosas y personas 'reales' puedan introducirse en el mundo virtual y viceversa. Una suerte de 'film total' es lo que estaría involucrado en tamaña experiencia física y metafísica, que remite a temas clásicos de la literatura fantástica: recuérdese el tapiz de *La cacería* de Lygia Fagundes Telles o el escape del pintor chino dentro de su propia creación en *Cómo se salvó Wang-Fó* de Marguerite Yourcenar.

Sin embargo, la electrónica y la óptica evolucionan para poder trabajar en conjunto como nunca antes. Y aquí reaparece la luz como transmisora de información, de un chip de silicio a otro, re-

emplazando a la electricidad. El principio del cine cósmico universal aplicado a los microprocesadores de cualquier dispositivo, computadoras o cámaras.

## Mente-Cine

Otro de los diálogos de Alexander Kluge, esta vez con el profesor Eric Kandel, premio Nobel de Fisiología o Medicina en el año 2000. Kandel afirma que la actividad de las células cerebrales se manifiesta en expresiones en una lengua propia. Entre estos procesos y el ambiente sólo habría malentendidos que se han ido afinando y ajustando entre sí: "aunque con un texto erróneo, el cerebro reproduce, por así decirlo a regañadientes, el mundo exterior." El interior y el exterior son opuestos o, más bien, el continuum es abismal.

En su charla, Kluge y el premio Nobel afirman que, en una película de dos horas, el cerebro recibe una hora de oscuridad y una de luz. Durante la hora de oscuridad, el cerebro hace su propia película; durante la otra hora, vemos una película de luz, color, sonidos en la que influyen percepciones pasadas, tradiciones activadas por las imágenes. Concluye el director de *Noticias de la antigüedad ideológica*: "Sólo la mente humana (y desde la edad de piedra) estaba dotada para el cine. En ese sentido, la invención de las salas cinematográficas condujo a un 'reconocimiento': algo que los grupos de células cerebrales habían ensayado desde siempre, ahora se ofrecía como vivencia."

Raúl Ruiz, por su parte, considera que el cine es el arte de excitar la parte del cerebro que sólo funciona durante el sueño mediante imágenes fijas yuxtapuestas para crear la ilusión de movimiento. En contraposición, especula que en el video la imagen es líquida, por lo que excitaría otra parte, la que funciona sólo durante la vigilia. "Lo interesante", asegura el autor, "es que se sugiere con ello la

posibilidad de intervenir y de suscitar imágenes virtuales utilizando los mecanismos de compensación del cerebro.”

Se vuelve imperativa la necesidad del sueño propio. El cine, como fuente lumínica, toma el lugar de la fogata. Sólo que en lugar de desatar narraciones desde una luz polimórfica nos permite acceder a los sueños de otros y, con suerte, consigue inspirar el juego de nuestro propio lenguaje, de nuestra propia imaginación, siempre y cuando nos enfrentemos a una poética que no sobre-explique, que nos permita intervenir. Pero presente está el peligro de entregarnos a la mera entretención, de olvidar la cualidad creadora del fuego primigenio y entregar el cuerpo a la inacción.

En última instancia, se trata del esfumarse de la frontera entre el mundo audiovisual y el mundo cotidiano. Si, como afirma Ruiz, “el lenguaje es discurso sobre el mundo, mientras que el cine y la fotografía son lenguaje del mundo”, el mundo se expresaría a sí mismo por medio de las imágenes y sonidos combinados. Pero esta expresión –y la intervención de Kandel debe de haberlo dejado en claro– no puede ser pura, porque el cine y la fotografía siguen siendo discurso, ‘discurso sobre el mundo del mundo’, transmisión de un código a otro siempre reductible a la imagen.

La novedad que presenta el cinematógrafo, entonces, consistiría en la capacidad de volver objetivos, controlables, manejables los sueños de quiméricas figuras imaginarias que hombres y animales han tenido por eones. El cine, como la vida, es sueño, y no hay sueños que estén dentro de sueños. Todo el potencial de esta comunicabilidad está presente en *Misterios de Lisboa* (2010), la penúltima película de Ruiz. Ejemplo monumental de relato enmarcado, los abismos no separan capas jerárquicas al estilo *Matrix* (una realidad ilusoria, otra auténticamente real), sino que representan distintas imágenes virtuales yuxtapuestas: todos los individuos son muchos individuos, todos los individuos viven muchas vidas y mueren más de una vez. Lo impactante es que esas vidas y esas muertes no se dan en planos absolutamente separados entre

sí, sino en planos que coexisten y se entrelazan; el espacio-tiempo se curva, adquiere cualidades plásticas materializadas en los anamorfismos, en los *travellings* y la profundidad de campo enrarecidos.

Así, las fronteras entre lo real y lo virtual se difuminan, lo que conduce al propio cuestionamiento de tales categorías. En acto y en potencia, el cine es un lenguaje capaz de incrementar o adormecer la percepción, capaz de deformar o transformar los límites de la experiencia.