

Cuerpo y cine. El cuerpo en el cine y el cuerpo del cine  
Mauricio Durán Castro  
Arkadin (N.º 5), pp. 56-71, agosto 2016  
Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata

# CUERPO Y CINE

## El cuerpo en el cine y el cuerpo del cine

### MAURICIO DURÁN CASTRO

mduran@javeriana.edu.co

Pontificia Universidad Javeriana de Colombia. Colombia

Recibido: 5/02/2016 Aceptado: 12/05/2016

### RESUMEN

El artículo analiza el problema del cuerpo cinematográfico a partir de la consideración de una doble vía. Por una parte, aquella de las representaciones del cuerpo en pantalla a lo largo de distintos géneros, movimientos y tendencias. Por otra, examina cómo el cine ha construido en su decurso un cuerpo propio, emulador y extensión del cuerpo empírico del espectador mediante recursos propios de su dispositivo. A través del abordaje de casos provenientes del cine de alcance masivo y de las prácticas experimentales y de vanguardia, el texto delinea una cartografía posible del trabajo espectral ligado a distintos posicionamientos del cuerpo, su sujeción o emancipación.

### PALABRAS CLAVE

Cine; cuerpo; estética; vanguardia; experimental

«Yo soy el cine-ojo,  
tomo de uno las manos más fuertes y más hábiles,  
de otro las piernas más esbeltas y más veloces,  
de un tercero la cabeza más bella y más expresiva y,  
por medio del montaje,  
construyo un hombre nuevo, perfecto.»  
Dziga Vertov (1974)

«Soy el cine ojo.  
Soy el ojo mecánico.  
Yo, máquina, muestro el mundo como sólo yo puedo verlo.»  
Dziga Vertov (1974)

En las relaciones entre cuerpo y cine pueden apreciarse dos aspectos diferentes: la representación del cuerpo (humano) que ha realizado tempranamente el cine y la construcción de un cuerpo propio –símil del cuerpo humano–, a partir de órganos sensores como la visión y la audición, y que se ha ido complejizando a partir de nuevos desarrollos tecnológicos incorporados a los primeros aparatos fotográficos y cinematográficos.

La representación del cuerpo humano que ha realizado tempranamente el cine servido para realizar una primera denominación que diferencia a uno de los elementos básicos del cine: sus distintos planos. Para muchos, un lenguaje (o gramática) del cine debe fundamentarse en la forma de articulación de los diferentes tipos de planos a través del montaje cinematográfico. Una primera clasificación de los planos se debe, entonces, a la relación que éstos tienen con la medida del cuerpo humano o con sus partes. Así, desde muy temprano, se han dividido éstos en: gran plano general (que abarca un gran paisaje donde uno o varios cuerpos no son más que pequeñas figuras en él), plano general (que comprende un cuerpo humano de pie, con suficiente aire a sus cuatro lados), plano medio (que encuadra de la mitad del cuerpo hasta la cabeza), primer plano (un fragmento del cuerpo humano equivalente a una cabeza) y primerísimo plano (un fragmento del rostro o su equivalente: ojo, boca, dedos).

Esta fragmentación del cuerpo realizada al encuadrar con la cámara para luego reconstruirlo en la mesa de montaje, como si se tratara del monstruo recreado por el Dr. Frankenstein, ha brindado no solamente la posibilidad de narrar historias a la manera del cine, sino también de representar, de recrear y de crear la figura del cuerpo humano de acuerdo con sus personajes o con sus dramas. Con mayor cuidado estético del que tuvo Frankenstein con su criatura, la cirugía realizada en la mesa de montaje debe hacerse invisible para que siempre aparezca como un solo cuerpo y no como una suma de fragmentos: en esto consisten las normas de continuidad (*raccord*) del montaje cinematográfico.

Desde las primeras y violentas fragmentaciones realizadas en los osados encuadres de los pioneros ingleses James A. Williamson o Cecil M. Hepworth (1900-1905), y los norteamericanos Edwin S. Porter y David W. Griffith (1903-1908), el público reaccionó impresionado y luego se habituó totalmente a esta forma que fue la convención más natural de la representación de la figura humana en el siglo XX. Para comprender la violencia que implicó la primera experiencia ante este espectáculo, cabe citar la impresión que tuvo una campesina siberiana frente a la pantalla cinematográfica, experiencia superada y asimilada en nuestros días a la percepción natural del mundo. Así es narrada por el teórico del cine Béla Bálasz:

Un viejo amigo de Moscú me contó un día una anécdota sobre una empleada que cuidaba su casa, recién llegada de algún koljós siberiano. Era una muchacha joven e inteligente, con formación escolar. Casualmente no había visto ningún film. (Esto sucedió ya muchos años). Mi amigo la mandó a un cine donde proyectaban algún film popular. Volvió pálida y con mirada sombría. «¿Te ha gustado?», le preguntó. Permaneció rígida y muda durante un rato, aún bajo la impresión de lo visto. «Es horrible!», dijo indignada. «No puedo entender como en Moscú dejan exhibir tales horrores». «¿Pero qué has visto? » «He visto como partían personas en pedazos. La cabeza, los pies, las manos estaban fuera de su lugar» (Bálasz, 1978: 30).

Esta campesina presenciaba con horror la representación del cuerpo humano en el cine, procediendo con su horrible descuartizamiento y su posterior re-construcción, la misma que proclamaba el constructivista Dziga Vertov en su cine-ojo (Vertov, 1974).

## **LA REPRESENTACIÓN DEL CUERPO EN EL CINE: VIOLENCIA, GLAMOUR Y PORNOGRAFÍA**

La violencia de esta representación no ha dejado de ser aprovechada por el cine en busca de una de las reacciones más primarias de sus espectadores: el horror. En muchas películas la fragmentación del cuerpo a través del encuadre ha sido el equivalente (literal o metafóricamente) a la violencia con que se hieren, se cortan y se mutilan los cuerpos humanos: la secuencia de la masacre en las escalinatas de Odesa en *El Acorazado Potemkin* (1925), de Sergei Eisenstein; el asesinato en la ducha de *Psicosis* (1960), de Alfred Hitchcock; el montaje en *ralentí* de las escenas de los asaltos suicidas de *La Pandilla Salvaje* (1969), de Sam

Peckinpah, o los brutales estallidos de violencia en *Tiempos Violentos* (1994), de Quentin Tarantino. Estas diferentes representaciones de la violencia han formado el gusto de generaciones de públicos, alcanzando algunos un gran placer y atracción por este tipo de imágenes, y otros derramando torrentes de tinta en discursos moralistas que buscan culpabilizar a las representaciones antes que a la misma realidad representada.

Pero más allá del efecto aterrador de los distintos encuadres de fragmentos del cuerpo humano se han dado –a lo largo de más de 100 años de cine, de televisión, de video, de juegos de video o de video en internet– diferentes representaciones del cuerpo que no solo aprovechan las fragmentaciones de las diferentes planificaciones, sino, también, las angulaciones de la cámara, la iluminación del cuerpo o del rostro, el color, etcétera. A partir de un uso vanguardista del encuadre y del montaje cinematográfico Carl Theodor Dreyer representó el cuerpo torturado y el alma liberada de la heroína de *La Pasión de Juana de Arco* (1929); Leni Riefenstahl exaltó la belleza viril de una supuesta raza superior en los documentales *El Triunfo de la Voluntad* (1935) y *Olympia* (1938); en *Ciudadano Kane* (1941), Orson Welles aprovechó ciertos descubrimientos hechos por esta documentalista que más tarde se canonizaron en fórmulas de representación de los hombres públicos en su propaganda política. Ingmar Bergman volvió carne y deseo el cuerpo de Harriet Anderson (para la generación de los cinéfilos Jean-Luc Godard, Francois Truffaut y Martín Scorsese), por su manera de fotografiarlo en *Un Verano con Monika* (1953). Roger Vadim idealizó la belleza del cuerpo femenino de su mujer Brigitte Bardot, convirtiéndola en canon publicitario en *Y Dios... Creó la mujer* (1956). En la era del celuloide, Alain Resnais o Hiroshi Teshigahara convirtieron la emulsión y el grano fotográfico en poros, vellos, sudor y cicatrices sobre la piel amada o herida en *Hiroshima Mon Amour* (1959) o *La Mujer en la Arena* (1964); en la era de las tecnologías digitales, el cuerpo y la piel humana alcanzan una representación demasiado ficticia en su exagerado hiperrealismo: metal líquido en *Terminator* (1984) de James Cameron o cuerpo cubierto con cuero sintético en *Matrix* (1999) de los hermanos Wachowski.

Mientras un género cinematográfico se dedica a mostrar protagónica y funcionalmente ciertas partes del «heroico» cuerpo masculino, los bíceps y los puños del cine de acción norteamericano que exaltan la virilidad pura en el cine de John Ford, de Howard Hawks o de Budd Boetticher; otro explota la natural atracción del cuerpo femenino desnudo: la primera secuencia de *El Desprecio* (1963), donde la cámara de Godard se deleita en el cuerpo desnudo de Brigitte Bardot sin más razón que servir de carnada al espectador masculino, es un irónico comentario a este tipo de cine. Ambos –según las teorías feministas de Laura Mulvey o de Constance Penley–, expresan la hegemonía heterosexual masculina del cine clásico, donde el cuerpo de la mujer ocupa pasivamente el lugar del objeto (sexual) de la mirada activa del cuerpo masculino del sujeto espectador: un cine realizado por hombres para hombres (Wallis, 2001).

Más que el cine de autor, ha sido el industrial el que ha tenido la mayor responsabilidad en la construcción de una imagen del cuerpo femenino y masculino en el público, mediante la exaltación, por ejemplo, de las diferentes partes del cuerpo según el interés de cada género: el rostro en el drama romántico, los brazos y las manos en el cine de acción, el «plano americano» que incluye de las rodillas a la cabeza en el *western*, las deformaciones en el cine de terror, las partes más atractivas en el cine erótico y, obviamente, las que eluden la censura en el pornográfico. El vestir como moda terminó por identificar la delicada lencería

femenina del *soft porno* de los ochenta; la playera, las cadenas doradas y las gafas de sol del cine de *gangsters*; el hiperrealismo de la ropa con sudor y sangre seca pegada a los cuerpos de los violentos héroes del cine clásico más contemporáneo. También el maquillaje y la iluminación han estilizado el cuerpo, desde las monstruosas malformaciones del cine de terror hasta la artificial asepsia de la ciencia ficción, desde las oscuras sombras en los ojos de Pola Negri y Lulu Brooks hasta la suave luz sobre el rostro de Greta Garbo, desde las delicadas flacas promovidas por la modelo Twiggy en los años sesenta hasta las más carnudas del cine italiano de los setenta, al estilo Ornella Muti; modas para las que el cine ha sido su mejor promotor.

El cine refleja la ideología de su sociedad: el maniqueísmo sexual (femenino-masculino) y el moral (cuerpo/alma); y si hay un cine interesado en el «eros» propio del cuerpo humano, otro prefiere examinar su «psiquis» expresada en el rostro, esa superficie que refleja inmediatamente el alma. Autores, como Bergman propenden a un cine como arte del primer plano, es decir, del rostro, tal como lo exalta en su obra maestra: *Persona* (1966). Ya no se trata del atractivo cuerpo pasivo de la actriz encarnada por la Bardot, sino del alma en crisis de otra actriz, encarnada por Liv Ullman. Seguramente, no hay parte más significativa, o significante, en términos de Christian Metz (2001), de las pasiones humanas –la pena, el miedo, el goce, el dolor o la alegría– que el rostro: ese centenar de pequeños músculos conjugados entre sí para expresar los más íntimos sentimientos sin poder ocultarlos. En este aspecto el primer plano cinematográfico aporta al arte del drama un profundo acercamiento entre el espectador y el alma de sus héroes, que la literatura y el teatro solo alcanzan a mostrar a través de las palabras.

De otra manera, un tanto más abstracta, otro cine se las arregla para mostrar el funcionamiento del gran músculo y nervio central que domina el resto del cuerpo: el cerebro. Para Gilles Deleuze, los cineastas Stanley Kubrick y Alain Resnais representan la otra figura del cine moderno, aquella que exige el control del cerebro sobre el cuerpo «que no es más que una excrecencia del cerebro» (Deleuze, 1986: 272). Estos dos autores, más allá de promover un cine intelectual –ya inaugurado durante el primer cine soviético de Eisenstein y de Vsevolod Pudovkin–, representan el cerebro y sus funciones: sus mecanismos. Para ello, se valen de construcciones metafóricas, grandes edificaciones con largos pasillos que se suceden como circunvoluciones de un laberinto cerebral: los pasillos de los hoteles de *El Año pasado en Mariembad* (1961), de Resnais o *El Resplandor* (1980), de Kubrick; los museos y bibliotecas de *Toda La memoria del mundo* (1956) e *Hiroshima, Mon amour*, de Resnais; los campos de concentración en *Noche y Niebla* (1955), del francés, o las trincheras, cárceles y cuarteles en *Senderos de gloria* (1957), *La Naranja Mecánica* (1971) y *Full Metal Jacket* (1987), del norteamericano. Pero, sobre todo, en las representaciones más explícitas del cerebro y en sus funciones, como las de las experiencias simultáneas de la memoria, la imaginación y la percepción presentes en el escritor de *Providence* (1977) y las reacciones de los ratones en el laberinto de *Mi Tío de América* (1980), de Resnais; o la arquitectura del computador Hal 9000 en *2001, Una Odisea espacial* (1968) y la maqueta del laberinto de pinos en *El resplandor*. Si el cine de Resnais trata acerca de la presencia del pasado en el presente, del dominio de la memoria sobre el cuerpo/cerebro (*Hiroshima...*, *Mariembad...*, *Muriel*, *Providence*, *Mi tío de América...*); el de Kubrick trata acerca de la dominación cerebral de unos sobre otros cuerpo/cerebros (en *Lolita*, *2001 Odisea del espacio*, *La naranja mecánica*, *El resplandor*, *Nacido para matar*). A estas representaciones del cerebro tendría que agregarse

la del planeta Solaris en la homónima película de Andrei Tarkovski (*Solyaris*, 1972), un lugar, que como en la zona de *Stalker* (1979), del mismo cineasta, se realiza todo aquello que no consigue concretarse en hechos fácticos. Para Deleuze, este cine que exige el control del cerebro sobre el cuerpo tiene su contraparte dentro del cine moderno en otro que expresa el dominio del cuerpo sobre el cerebro. En éste, el cerebro se representa como una parte más del cuerpo y ha sido explorado desde las vanguardias hasta el cine moderno de Cassavettes, Godard o Rivette (Deleuze, 1986).

Michael Powell, en *Peeping Tom* (1960), mediante la fábula de un psicópata que posee y asesina a sus víctimas con una cámara de cine, retrata brillante y metafóricamente cómo la máquina cinematográfica hace posesión del cuerpo y de la vida de mujeres y de hombres, hasta su consumación final. El cine pornográfico, en sus diferentes variantes (*soft* o *hard*; rojo o rosado; xx o xxx), suprime esta metáfora de la posesión sexual y maquina del cuerpo humano por parte de la cámara, las luces y el montaje, para realizar de manera explícita la más voraz explotación comercial del cuerpo por la industria del espectáculo. En estas películas debe celebrarse, incluso, la franqueza con que asumen sus intención desde el mismo título: *Garganta profunda* (1972) no pretende ocultar su propósito, como sí lo hacen con fina lencería, preciosista iluminación y recatados encuadres, el edulcorado fotógrafo David Hamilton en *Bilitis* (1977), Tinto Brass en *La Llave* (1983) y *Paprika* (1991), o Adrian Lyne en *Nueve Semanas y media* (1986) y *Atracción Fatal* (1987).

Contra este tipo de explotación elemental y de uso del cuerpo humano y de su sexo por la maquinaria industrial y comercial, Pasolini –en su trilogía de cuentos eróticos tomados de la literatura universal: *El Decamerón* (1971), *Los Cuentos de Canterbury* (1972) y *Las Mil y una noches* (1974)–, se propuso enfrentar el tabú con que el cine no pornográfico trata la desnudez y la sexualidad, al permitir que hombres y mujeres exhibieran sin complejos sus cuerpos y sus sexos, confrontando así la mirada vergonzante de una sociedad morbosa y puritana, como también la insaciable avidez de la maquinaria del espectáculo. El mismo Pasolini se explica:

¿Por qué he llegado a la exasperada libertad de gestos y actos sexuales, hasta, como decía, la representación en detalle y en primer plano del sexo? Tengo una explicación, que me es cómoda y me parece correcta y es ésta. En un momento de profunda crisis cultural, que hizo pensar inclusive en el fin de la cultura me pareció que la única realidad preservada era la del cuerpo (Pasolini, 2009: 24).

Pocos autores han propuesto hacer del cuerpo y del sexo humanos armas de confrontación sexual, moral y política a la doble moral con que la sociedad burguesa y capitalista representa el cuerpo y el sexo: la del «sagrado» matrimonio o la «obscena» prostitución. Hace más de treinta años Pier Paolo Pasolini, Michelangelo Antonioni, Ingmar Bergman, Paul Morrissey, Nagisha Oshima, Miklós Jancsó, Bernardo Bertolucci, Rainer W. Fassbinder, y hoy Lars Von Trier con *Anticristo* (2009), son motivos de escándalo público, mientras las páginas de internet ofrecen todo tipo de pornografía para mayores y menores de edad. A pocos años de su Trilogía del amor, Pasolini presentía que debería tener otras estrategias de representación del cuerpo para enfrentar política y pedagógicamente a esta sociedad que hace del cuerpo una máscara: «Si quisiese seguir con películas como *El Decamerón* no podría hacerlo más, porque ya no encontraría en Italia –sobre todo entre los jóvenes– esa

realidad física (cuya insignia es el sexo con su gozo) que, de esas películas, es su contenido» (Pasolini, 2009: 27). Consecuentemente, su filmografía culmina con *Saló, o los ciento veinte días de Sodoma* (1975).

Mientras tanto, la industria cinematográfica, televisiva y publicitaria continúa tomando fragmentos de cuerpos para fabricar representaciones de la belleza para la venta, ideales de ser, aunque sea en su apariencia. Como exaltaban los constructivistas soviéticos Lev Kulechov o Dziga Vertov, el cine terminó creando la más bella Eva y el más viril Adán con distintos nombres –Lillian Gish, Gloria Swanson, María Félix, Sophia Loren, Catherine Deneuve o Nicole Kidman; Rudolph Valentino, Clark Gable, Marcello Mastroianni, Alain Delon, Mel Gibson o Arnold Schwarzenegger–, pero con el mismo método quirúrgico del Dr. Frankenstein llevado a la mesa de montaje.

## **EL CINE FABRICA SU PROPIO CUERPO: ROBOTS, CYBORGS Y AUTÓMATAS**

Además de la representación del cuerpo humano como imagen idealizada y emulada por sus distintos públicos, el cine modela otro cuerpo, el que construye el mismo con sus propias máquinas: su propio cuerpo. Éste ha sido primero imaginado en las mismas fábulas cinematográficas y luego realizado a partir de las posibilidades de los avances tecnológicos.

Durante la segunda industrialización, a comienzos del siglo XX, el cine y las vanguardias modernas fueron testigos de cómo la producción en serie automatizaba la vida humana y de la aparición de máquinas autómatas, como la máquina de Turing o la televisión. Las imágenes de máquinas de movimientos, cálculos y controles perfectos y de la televisión, que aparecía vigilando a la sociedad, se propagó en la obra de diferentes artistas: Karel Capek, Vladimir Tatlin, Fritz Lang, Rene Clair, Francis Picabia, Fernand Léger, Charles Chaplin, Marcel Duchamp o Aldous Huxley. La automatización de la producción y las tecnologías del control fueron repudiadas y deseadas por los artistas modernos y el cine jugó un papel central en la construcción de estos imaginarios recreados por los artistas. Chaplin se enfrentó cuerpo a cuerpo con una máquina que intentaba devorarlo en *Tiempos Modernos* (1936). En *Metrópolis* (1927), Lang inventó una seductora robot con la apariencia de la carismática María para cautivar la atención de los súbditos de esta ciudad futurista. Léger descubrió el valor estético de las máquinas, sus fragmentos y sus productos en la pantalla cinematográfica, para la que finalmente compuso *Ballet Mecanique* (1924). Los ensamblajes mecánicos de Picabia y Duchamp también cobraron movimiento en la pantalla. La animación abstracta de Viking Eggeling, Hans Richter y Walther Ruttmann, terminó reflejando los movimientos mecánicos de esta industrialización. El arte y el cine idealizaron los robots y las novias mecánicas, cuerpos y cerebros creados a partir de la mecánica del cine: ensamblaje de ojos y oídos electromecánicos, programas con lógicas para ordenar las imágenes registradas por lentes y micrófonos, ruedas y rieles por donde finalmente desplazaban su cuerpo estas máquinas. Para el proyecto moderno, la máquina y el robot se convirtieron en su mejor Socio: dominar y someter a la naturaleza en función de la mayor producción al menor costo posible.

Después de la Segunda Guerra Mundial sobrevivieron el desencanto y la ironía de nuevas vanguardias frente al cuerpo y al cerebro de la máquina, la figura de Socio se transformó en la del Otro: el extraño que puede usurpar nuestro lugar. La gran máquina se había orientado

hacia la mayor producción de destrucción: masivos campos de concentración, producción armamentista en serie, automatización de las masas humanas en máquinas de guerra, bombardeos que borrarán los vestigios del pasado premoderno, explosiones atómicas que cobraron la mayor cantidad de víctimas civiles en el menor tiempo posible. En el ámbito desolado de esta postguerra, la ciencia ficción alcanzó su carácter más sombrío: desde las anticipaciones del *Mundo Feliz* de Aldous Huxley al retrato de una tecnocracia devastadora para la humanidad en *1984*, de Georges Orwell, al paisaje poshumanista de Ray Bradbury, Stanislaw Lem y J. G. Ballard y el surgimiento del *cyberpunk* de Philip K. Dick y William Gibson, hasta un presente que ha realizado la más tenebrosa pesadilla soñada.

En estas cyborg-sociedades, el cine, la televisión, las drogas alucinógenas o del confort, y ahora Internet, juegan un papel estelar: construir realidades donde sea posible vivir, ocultar la miseria, mitigar el dolor, adormecer las conciencias. Máquina y hombre contribuyen a construir una sola realidad: constituida por el espectáculo al servicio de una tecnocracia policial en *Alphaville* (1964), de Godard, gobernada por la televisión en *Fahrenheit 451* (1964), de Truffaut-Bradbury; controlada por una vigilancia mecánica omnipresente en *2001*, de Kubrick; convertida en imaginario colectivo dependiente de las tecnologías de lo virtual en *eXistenZ* de David Cronenberg o *Matrix* de los Wachowski (ambas de 1999). Del hombre enfrentado cuerpo a cuerpo a la fuerza física de la máquina en *Tiempos Modernos* de Chaplin, a un tipo de lucha, mental y política, con estas nuevas máquinas: cerebros electrónicos que gobiernan a humanos como Alpha-60 en *Alphaville* o Hal-9000 en *2001*; replicantes que luchan por liberarse de la esclavitud que les han impuesto los humanos, en *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott y Dick; o al total enajenamiento humano frente a una tecnología donde ya no se distingue entre afuera y adentro, realidad e imaginación, mundo físico y mundo virtual, en *ExistenZ* y *Matrix*. Estas oscuras fábulas terminaron realizándose: así cómo en estas películas el régimen del espectáculo termina dominando la vida humana; los juegos de video han alcanzado, en las salas domésticas y la intimidad de las alcobas, la automatización compulsiva del cuerpo de sus jugadores y su imaginario infantil. En 1977, el robot *R2-D2* de *La Guerra de las galaxias*, con su cuerpo inorgánico pero conectado con sensores ópticos y sonoros, cerebro electrónico, y brazos y ruedas mecánicas, se convirtió en el compañero que cautivó la fantasía de los niños posmodernos, la imagen del robot fue domesticada para domesticar a su vez la imaginación infantil.

Habría otra realización de un cuerpo y de un cerebro mecánicos, al interior del mismo mecanismo y las posibilidades de ser del cine. En el Manifiesto de 1922 en que Vertov declaraba cómo el *cine-ojo* construía un «hombre nuevo y perfecto» a partir de fragmentos tomados de otros cuerpos; el mismo *cine-ojo* se presentaba en primera persona: «Soy el *cine-ojo*. Soy el ojo mecánico. Yo, máquina, muestro el mundo como sólo yo puedo verlo» (Vertov, 1974: 163). Idea absolutamente revolucionaria de este bolchevique que comparte con otro vanguardista como Jean Epstein quien, en *La Inteligencia de una máquina*, ve al cinematógrafo como: «un sucedáneo o un anexo del órgano donde generalmente se sitúa la facultad coordinadora de las percepciones, es decir, el cerebro»; como «esos robots intelectuales, que con la ayuda de dos sentidos foto y electromecánicos y de una memoria registradora fotoquímica elabora representaciones, es decir un pensamiento» (Epstein, 1960: 94). Pero no sólo son concebidas como máquinas que imitan y que sirven al ser humano, sino que Vertov y Epstein encuentran en su esencia mecánica el surgimiento de un nuevo pensamiento y de una nueva sensibilidad,



una especie de espíritu mecánico. Para Vertov, el cine capacita al hombre en función de ver y de comprender lo inusitado: «a través de la poesía de la máquina, vamos del ciudadano atrasado al hombre eléctrico perfecto» (Vertov, 1974: 154) [Figura 1].

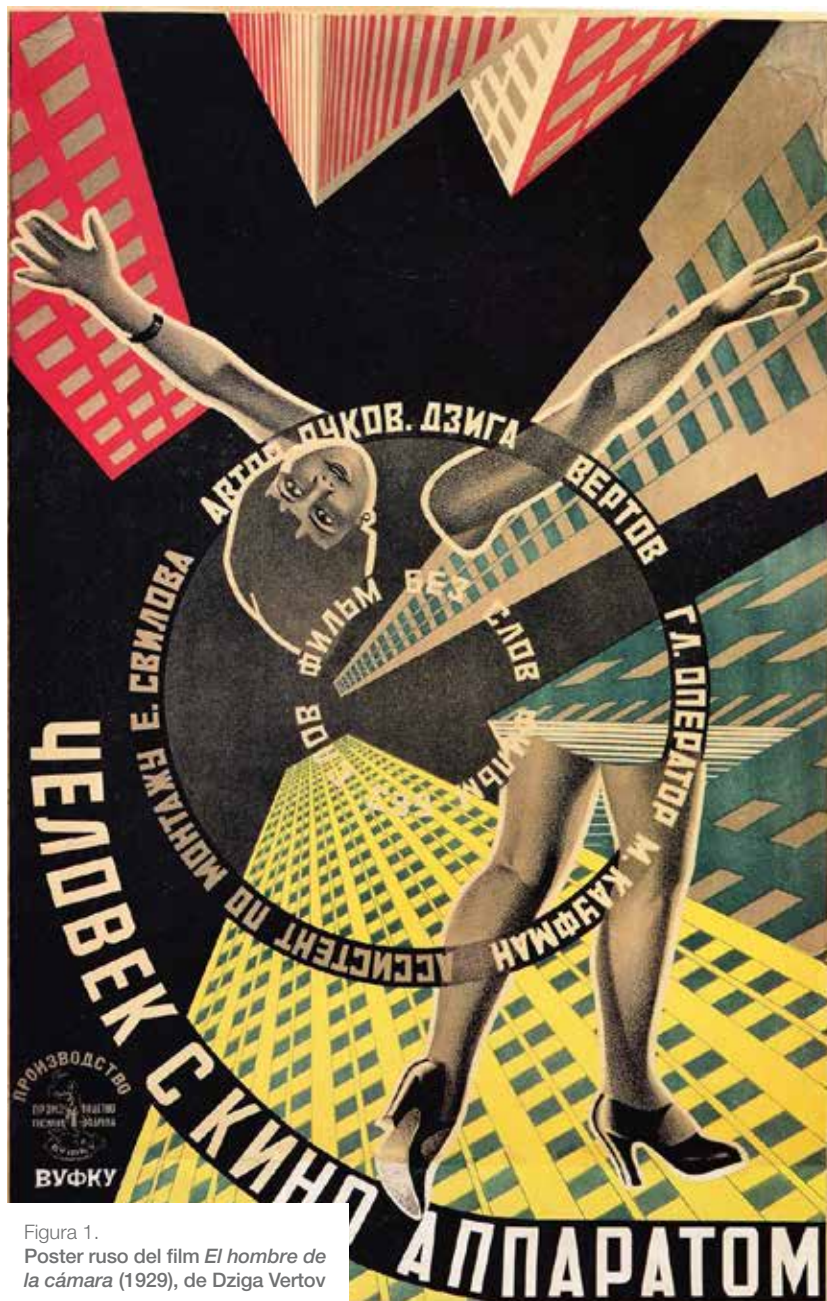


Figura 1.  
Poster ruso del film *El hombre de la cámara* (1929), de Dziga Vertov

#### Para Epstein:

El cine signa su representación del universo con caracteres propios, con una originalidad que hace de esta interpretación no un reflejo o copia simple de las concepciones de la mentalidad-madre orgánica, sino más bien de un sistema distintivamente individualizado, en parte independiente, que contiene en germen el desarrollo de una filosofía que se aleja lo suficiente de las opiniones corrientes (Epstein, 1960: 94).

Sin embargo, en estos mismos años, Luis Buñuel encuentra que la potencia de este ojo mecánico y la inteligencia filosófica de esta máquina están aún lejos de ser autónomas y de propiciar la libertad del hombre. Comprendió que esta potente máquina había caído prontamente en la inercia de toda forma industrial: la del «conformismo del público» y los «intereses comerciales de los productores». Buñuel espera «el día que el ojo del cine realmente vea y nos permita ver, y el mundo estalle en llamas» (Cesarman, 1976: 9). Este arte industrial se debate en su misma condición: ser producto industrial para el mercado y el consumo masivos, o posibilidad inimaginable para la creación humana. Esta condición con que se producen los aparatos fotográficos y cinematográficos es argumento desde donde la filosofía de Vilem Flusser (1990) critica la cuasi máquina de visión. Prefiere hablar de aparato (*aparare: preparado para*) como un producto diseñado para una función específica que le impone sus propios límites. Flusser propone, entonces, «erradicar la estupidez de los aparatos» y «forzarlos para que produzcan algo imposible de prever» pues considera que, aunque estos fueron creados para ser verdaderos «titanes antropomórficos», no alcanzan la complejidad del pensamiento de sus creadores, siendo sólo simulaciones «pálidas, simplificadas, de los procesos del pensamiento humano que hacen redundantes las decisiones humanas, precisamente porque los aparatos son demasiado estúpidos» (Flusser, 1990: 74).

En esta misma década, la mirada sobre la máquina es lúdica e irónica en Nam June Paik, al crear su primer robot *K-456* (1964), al ensamblar piezas de distintos aparatos: pantallas, cámaras, micrófonos, parlantes, ruedas y brazos mecánicos. También su contemporáneo Andy Warhol se expresa con sincera ironía al declarar que quiere ser una máquina. Ironía distinta de la de Jorge Luis Borges en su poema *Alguien soñara* (1985): «soñará un mundo sin la máquina y sin esa doliente máquina, el cuerpo» (Borges, 1991: 473).

La metáfora de Borges es tan vieja como la misma máquina, sino, más aun, como la humanidad: la máquina como cuerpo, el cuerpo como máquina. Pero lo que alcanzan la realización de estos prototipos de «prohombres electrónicos», «filósofos mecánicos» o «titanes antropomórficos» es la verificación en ese otro cuerpo animado (con *ánima*: ¿motor o alma?) de la absurda escisión hecha entre cuerpo y alma. En la máquina ya no es posible tal división de naturaleza entre un orden físico y otro intelectual; uno de percepciones y acciones motoras y otro que organice y coordine éstas; una materia corporal y cerebral, de naturaleza divisible y una mente o alma inmaterial, de naturaleza indivisible (según Descartes: una *res extensa* y una *res cogitans*). Estas máquinas ponen en tela de juicio la historia teológica y filosófica de tal disección practicada al ser humano, entre un cuerpo material intrascendente y el alma espiritual trascendente. Hoy los neurólogos y neurofilósofos no hablan de una división entre cerebro (materia) y mente (facultades cognitivas), sino de un «continuum mente-cerebro» (Linás & Churchland, 2006), mucho menos hablan de una división entre cuerpo y alma.

Estas escisiones platónicas, cristianas y cartesianas han tenido que revisarse desde los descubrimientos científicos acerca del funcionamiento y evolución del cerebro en los siglos XIX, XX y XXI y los desarrollos tecnológicos que hicieron posible en el siglo XX las máquinas de visión y de cálculo, las comunicaciones, la informática y los ordenadores. A mitad del XIX, el neurólogo Paul Broca estudió el cerebro y localizó en él diferentes zonas, correspondientes a facultades mentales, como la memoria, el razonamiento abstracto o el lenguaje. A final del XIX, el médico Santiago Ramón y Cajal observó microscópicamente el cerebro, para explicarlo como continuas corrientes de información bioeléctrica a través de neuronas (células nerviosas), que fluyen desde ramificaciones llamadas dendritas mediante las neuronas (donde se procesa la información), hacia ramificaciones terminales donde realizan sinapsis (contactos) con otras neuronas: pensamientos. A principios del XX, Ivan Pavlov experimentaba sobre el comportamiento animal y sobre la conducta condicionada con estímulos inducidos. En la segunda mitad del XX, Henry Laborit estudió la evolución del cerebro distinguiendo tres grandes momentos: el *arquiencéfalo* o cerebro de reptil, que procura impulsos de supervivencia básicos para alimentarse, copular, huir y defenderse; el *paleoencéfalo* que recoge la memoria de las experiencias adquiridas en la vida deparando así las emociones, sentimientos y gustos; y el *neocortex* o corteza cerebral, por el que se crean relaciones más allá de estos patrones de comportamiento básico y de las emociones. En el hombre conviven estos tres momentos de la evolución cerebral. Hoy, el neurólogo Rodolfo Llinás y la filósofa Patricia Churchland se preocupan por conocer y por pensar la forma en que se interiorizan las sensaciones y las imágenes del mundo exterior y se organizan en una representación espacio temporal en la mente o en el cerebro. Éstos se han asociado para tener resultados más precisos desde la neurociencia y la filosofía de la mente, acerca de lo que han decidido llamar el *continuum mente-cerebro*: esa «máquina de soñar que construye modelos virtuales del mundo real» (Llinás & Churchland, 2003: 110), que básicamente somos. La misma máquina que sueña «un mundo sin la máquina y sin esa doliente máquina, el cuerpo».

Máquinas para soñar, que construyen modelos virtuales a partir del mundo real, tal como la «máquina de pensar» que concibió Epstein en la asociación del cine y la máquina de calcular para fabricar representaciones espacio temporales del mundo a partir de registros parciales de espacio y tiempo tomados de la realidad. Se han comprendido siempre las máquinas desde su analogía y metáfora del cuerpo humano: brazos y piernas mecánicas, máquinas para ver, para escribir, para archivar información, para calcular. También se ha visto al cuerpo y al cerebro como máquinas, donde el sistema nervioso central se asemeja a un sistema eléctrico que hace circular y procesa datos para producir nueva información, ideas, pensamientos. En *Materia y Memoria* (1896) Henri Bergson describe el funcionamiento del sistema nervioso central del ser humano como el de una central telefónica:

El cerebro no debe pues ser otra cosa en nuestra visión, que una especie de oficina telefónica central: su papel es el «dar la comunicación», o el de hacerla esperar. No añade nada a lo que recibe; pero como todos los órganos perceptivos envían allí sus últimas prolongaciones, y como todos los mecanismos motores de la médula y el bulbo tienen allí representantes acreditados, constituye realmente un centro en el que la excitación periférica se pone en relación con tal o cual mecanismo motor, elegido y no ya impuesto (Bergson, 2006: 43).

Acude a una metáfora mecánica para explicar el funcionamiento de la complejidad operacional de este organismo visto como cuerpo o máquina, el mismo centro del sistema nervioso o cerebro.

Se piensa con analogías para comprender el funcionamiento del cuerpo y del cerebro, pero también se piensa con analogía para idear, crear y ensamblar máquinas, a partir del cuerpo y del cerebro humanos. El cuerpo de éstas asemeja órganos animales y humanos: máquinas de visión y de audición; robots, cerebros artificiales, derivados del mismo cine, la televisión y la computación: máquinas que sin embargo revelan al ser humano otra visión y comprensión del mundo. Estos complejos mecánicos han servido a muchos artistas para sentir y pensar el cuerpo a partir del cine, el video arte, la video escultura, la video instalación, las artes electrónicas, el *net art*, etcétera. Paik creó su *K-456* a partir de pantallas, cámaras, micrófonos, parlantes, ruedas y brazos mecánicos. *La Région Centrale* de Michael Snow, es una película de 190 minutos entera y autónomamente rodada por una máquina instalada en un cerro de Quebec. Snow creó un dispositivo de brazos rotatorios y cámara para obtener esta visión enteramente mecánica e inorgánica del mundo. Esta película, sin personajes ni historia, quiere documentar la mirada autónoma de la máquina, como la de la tierra al propiciarle un ojo mecánico. Dan Graham, en 1972, realiza *Body Press*, una experiencia artística con su mujer, en la que ambos sucesivamente se filman desnudos –como Adán y Eva modernos–, y entregan la cámara al otro para ser filmados desde el otro cuerpo, configurando una especie de danza en la que la visión de la cámara se desprende de los cuerpos orgánicos para observarlos desde otra perspectiva, desde una mirada mecánica exiliada del cuerpo humano. Éstos son intentos realizados desde el cine para obtener una mirada mecánica, como proponía Vertov con sus *kinoki* u ojo-mecánico. Representan la voluntad del hombre para asociarse con la máquina y superar la percepción humana, animal, biológica, orgánica. Estos artistas visuales han encontrado en estos experimentos una forma de superar su propia visión, alcanzando a ponerse en el lugar de otra mirada: no humana, inorgánica, mecánica. En este sentido, el *cyborg* ha existido desde el comienzo de la humanidad, pues su origen se da cuando se intenta superar el estado «natural» mediante una primera herramienta como extensión técnica del cuerpo: el lenguaje, el fuego, la agricultura, la polis [Figura 2].



Figura 2.  
*La Région Centrale* (1971), de Michael Snow.  
Foto fija por Joyce Wielan

De la mirada cibernética se pasa necesariamente al pensamiento con la máquina, a aprender su lógica, su forma de memoria, su manera de relacionar información y experiencias. La introducción de la imagen electromagnética del video permite un sustrato más cercano a la lábil y mutante memoria humana. Paik afecta la señal de video con campos magnéticos y luego, con Shuya Abe, construye un video sintetizador en 1969. El mismo, en el primer día de enero de 1984, realiza la primera transmisión vía satélite que se pueda considerar como un hecho artístico: *Good Morning Mr. Orwell* (financiada por el Centro Pompidou de Paris y por WNET-TV studio de New York) es una construcción colectiva de diferentes artistas de todo el mundo unidos a través de la señal de televisión satelital. El planeta y el conocimiento humano tienden así a convertirse en un solo archivo al que puede accederse desde cualquier terminal de computador; una especie de planeta Solaris como el de Tarkovski o un inmenso Aleph como el de Borges, un cerebro oceánico o mecánico que contiene toda la memoria de la experiencia humana.

Más recientemente, Chris Marker realizó *Inmemory* (1997), una instalación que derivó en un CDROM que contiene diferentes enlaces para acceder a su obra, memoria, referentes. Godard realizó los 8 capítulos de *Histoire(s) du cinema* en video entre 1988 y 1998; hoy se puede acceder a éstos en un DVD que contiene la memoria personal del artista sobre el siglo XX, el cine y su propia vida. Lev Manovich realizó la instalación interactiva *Soft Cinema* (2002-03) a partir de un *software* que muestra y comunica innumerables narrativas donde se mezclan imágenes, sonidos y textos, provenientes de diferentes lugares del mundo. Lucas Bambozzi realizó, en 2005, la instalación *El Tiempo no recuperado*, donde se suceden aleatoriamente imágenes de video de un inmenso archivo personal, con un *software* desarrollado a partir del sistema Korsakov, creado en Berlín por Florian Thalhofer, que permite relacionar imágenes y sonidos dentro de la lógica de la escritura inmediata surrealista, el discurrir libre del pensamiento. Todos estos son ahora ejemplos, no solo de encontrar una mirada mecánica, sino también una memoria y un pensamiento mecánicos.

El hombre anhela instalar en su cuerpo las propiedades de la percepción, el movimiento, la memoria y el «pensamiento» de la máquina. Tal *cyborg* sería la mejor respuesta a la estupidez mecánica que busca la industrialización como régimen económico y político, a la sumisión del hombre por su propia tecnología y a la mecanización de sus actos y pensamientos asumidos de forma natural para adecuarse al medio. El «ojo-mecánico», el «prohombre electrónico», el «filósofo mecánico» o el «titán antropomórfico» concebidos por Vertov, Epstein y Flusser podrían darse y se han dado en esta manera de in-corporar (poner en el cuerpo) y asociar la experiencia mecánica a la humana, o viceversa: la capacidad humana a la innovación mecánica. No un robot que supere y someta al humano, sino un humano *cyborg*: un post humano. En 1991, tras un siglo de cine, Donna Haraway proclama en su «manifiesto *cyborg*» la evidente presencia de un nuevo sujeto social, híbrido de máquina y humano: el *cyborg*. Define al *cyborg* como un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. Su propuesta es unir esta subjetividad emergente a la también emergente de la mujer desde las perspectivas del feminismo, el socialismo y el materialismo. El *cyborg* sería, así, la figura mítica de la subjetividad contemporánea, un ser «híbrido de máquina y organismo», condenado a la esclavitud y buscando la reivindicación de su voluntad, la de su ser sujeto: «el *cyborg* es una especie de yo personal, postmoderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar. Es el yo que las feministas deben codificar» (Haraway,

1991: 34). Haraway expone esta subjetividad emergente en la que ya no es posible tratar el cuerpo como un objeto, como tampoco a la máquina.

Nuestra relación con las máquinas que nos rodean y que usamos cotidianamente, sobre todo con aquellas que nos proporcionan nuevas percepciones, comprensiones y formas de actuar en el mundo, termina construyéndonos un cuerpo desde el que somos sujetos. Tras las preguntas, ¿qué es un cuerpo? ¿qué es una máquina?, debemos formular: ¿Quiénes somos? ¿Desde dónde somos? ¿Cómo percibimos, sentimos, recordamos, pensamos y actuamos?

### **CONCLUSIÓN SOBRE LA IMPOTENCIA DEL CUERPO DEL ESPECTADOR CINEMATográfico**

Según André Bazin, tal como lo cita Godard: el cine sustituye para nuestra mirada un mundo acorde a nuestros deseos. Pero no solo creando universos para el espectáculo de los humanos, sino que, quizá más influyente que todo esto, al crear otro cuerpo en nosotros, nos brinda otra mirada y otra comprensión del mundo. Una mirada liberada de nuestro propio cuerpo: mirada omnisciente, como la del anhelo de invisibilidad de David W. Griffith; mirada mecánica, como la del futurista Vertov; mirada sin cuerpo, como la del espiritualista Dreyer; mirada cuestionadora de nuestro sentido común, como la del libertario Buñuel; mirada que retorna al cuerpo, como la de la vanguardia norteamericana (Maya Deren, Kenneth Anger, Stan Brakhage o John Cassavetes); mirada que reclama los derechos de un cuerpo político previo a Mayo del 68 (Glauber Rocha, Miklós Jancsó, Pier Paolo Pasolini, Jean-Luc Godard); mirada que se reencuentra con una máquina post-cinematográfica que permite nuevas experiencias (Godard, Marker, Snow, Manovich, Von Trier, Greenaway, Lynch o Ruiz).

Pero pese a toda esta aventura de renovación del cuerpo y de las experiencias de estar en el mundo, la industria del espectáculo continúa, ante todo, instalando en su público una mirada en un cuerpo que tiende a hacerse cada vez más impotente. Tal es la experiencia del espectador cinematográfico, no sólo la de estar mirando inconsciente de su cuerpo, sino también suprimiendo sus impulsos voluntarios e involuntarios. En esta experiencia, el sujeto percibe y se afecta por lo que percibe, sin ser consciente de la inhibición de respuestas motoras a tales percepciones y emociones. Asistimos mudos e impotentes, atados a la silla del teatro de la misma manera que Alex, el protagonista de *La Naranja Mecánica*, durante la terapia Ludovico es obligado a ver y sentir pero impedido de cualquier reacción. En muchas películas se ha retratado la situación del público cinematográfico en primeros planos de rostros expectantes que reflejan sus emociones internas, sin poder reaccionar activamente ante éstas: las de los espectadores de cine en *El Hombre de la cámara* de Vertov (1928), *Sherlock Jr.* (1924), de Buster Keaton; *Los Cuatrocientos Golpes* (1958), de Truffaut; *Roma* (1972), de Fellini; *El Espíritu de la colmena* (1973), de Víctor Erice, y tantas otras que muestran este espectáculo. Imágenes llevadas al límite por Abbas Kiarostami en *Shirin* (2008), realizada a partir del montaje de primeros planos fijos de un centenar de mujeres iraníes mientras observan atentas, emocionadas y mudas, una película siempre fuera de cuadro, pero de la que se escucha su banda sonora. El espectador de *Shirin* solo ve los rostros de

quienes ven la película que él no puede ver, y solo sabe de ésta por las emociones expresadas en estos rostros. Otra situación también permite la reflexión sobre la condición del espectador cinematográfico, quizá porque es su reflejo, como el de la impotencia motriz en cuerpos que solo pueden ver y sentir: los de Jefferies en *La Ventana Indiscreta* (1954), de Alfred Hitchcock, y Jean-Dominique Bauby en *La Escafandra y la Mariposa* (2007), de Julian Schnabel, en la que el espectador es sometido doblemente a esta experiencia mediante la cámara subjetiva de un inválido.

Ante estas fábulas que parecen prevenir este peligro al espectador, queda la respuesta de asumir el cine mismo como medio de expresión y escritura corporal, tal como invita Alexandre Astruc en su manifiesto *La cámara-stylo*: «Es imposible dejar de ver que en el cine está a punto de ocurrir algo». Escribía esto en 1948:

Con el desarrollo del 16 mm y de la televisión, se acerca el día en que cada cual tendrá en su casa unos aparatos de proyección e irá a alquilar al librero de la esquina unos films escritos sobre cualquier tema y sobre cualquier forma, tanto crítica literaria o novela como ensayo sobre las matemáticas, historia, divulgación, etc. Entonces ya no podremos hablar de un cine. Habrá unos cines como hay ahora unas literaturas, pues el cine, al igual que la literatura, antes de ser un arte especial, es un lenguaje que puede expresar cualquier sector del pensamiento (Roma-guera & Alsina, 1998: 220-224).

Luego agrega: «En la actualidad Descartes se encerraría en su habitación con una cámara de 16 mm y película, y escribiría el discurso del método sobre la película». Hoy, gracias a la agilidad y la accesibilidad a las cámaras de video digital y *software* de edición, este manifiesto ha dejado de ser una utopía. Ya no parece haber mayor distancia entre la recepción del espectáculo cinematográfico y la expresión audiovisual, que la misma voluntad. Asistimos al momento en el que la tecnología no solo brinda nuevas y potentes miradas, o imágenes ajenas, sino también a la posibilidad de expresarnos con cámaras y editores instalados al alcance de nuestro cuerpo. Hoy, el cine no sólo «sustituye para nuestra mirada un mundo acorde a nuestros deseos», sino que, además de brindarnos tal mirada mecánica, nos dispone órganos motores (manos), con los que podemos realizar representaciones y formalizar pensamientos, acordes a nuestros deseos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ASTRUC, Alexandre (1998). «Nacimiento de una vanguardia: la *Cámara-Stylo*». En Roma-guera, Joaquim y Alsina, Homero (eds.). *Textos y Manifiestos del cine* (220-224). Madrid: Cátedra.
- BALASZ, Béla (1978). *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- BERGSON, Henri (2006). *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Buenos Aires: Cactus.
- BORGES, Jorge Luis (1991). *Obras Completas III*. Buenos Aires: Emecé.
- CESARMAN, Fernando (1976). *El Ojo de Buñuel, psicoanálisis desde una butaca*. Barcelona: Anagrama .

- DELEUZE, Gilles (1986). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- DESCARTES, René (1991). *Discurso del Método/ Meditaciones Metafísicas*. Madrid: Espasa Calpe.
- EPSTEIN, Jean. (1960). *La inteligencia de una máquina*. Buenos Aires: Nueva visión.
- FLUSSER, Vilém (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Trillas.
- HARAWAY, Donna (1991). «A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century». En *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- LLINÁS, Rodolfo y Churchland, Patricia C. (comps.) (2006). *El Continuum Mente-cerebro, procesos sensoriales*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia y Universidad del Rosario.
- LLINÁS, Rodolfo (2003). *El Cerebro y el mito del yo*. Bogotá: Norma.
- METZ, Christian (2001). *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.
- PASOLINI, Pier Paolo (2009). *Las Cenizas de Gramsci y otros escritos*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia .
- VERTOV, Dziga (1974). *Memorias de un Cineasta Bolchevique*. Barcelona: Labor.
- WALLIS, Brian (ed.) (2001). *Arte después de la modernidad*. Madrid: Akal.

#### **DVD**

- GODARD, Jean Luc (2011). *Histoire(s) du cinéma (1988-1998)* [DVD]. Paris: Olive Films.