



## Tan cerca, más lejos. El cuerpo como síntoma en el cine digital

Lorena Cancela

*When you are close to me, it's paradise  
We kiss, oh my love, paradise  
Is mine, then suddenly you're gone from me  
Like a floating star, I see, and here am I  
So close, yet so far from paradise.(1)*

Hay una escena de la película **Blow Up** (1966) de Michelangelo Antonioni que sorprende por su actualidad: En ella el fotógrafo, protagonista de la historia, que toma fotos en el parque descubre, mejor dicho, cree descubrir que se ha producido un asesinato. El problema es que cuanto más se acerca a eso que él entiende que es un cuerpo tendido en el suelo del parque, cuanto más amplía la fotografía, más lejos está él, y nosotros con él, de aprehender que eso que está allí es realmente un cuerpo. La ampliación de la foto hace que la forma se desfigure, se trastoque, que se transforma en una mancha de color.

Desde ya, Antonioni no tenía conciencia, aunque quizás intuición, de lo que acontecería en el

mundo de la imagen 40 años después (con la sumatoria de ceros y unos que la componen y la pixelación), pero fue visionario al poner en escena un cuerpo que parece pixelado, un cuerpo no deforme pero sí desdibujado.

El cuerpo como tema, como tópico de una trama, es una variable que aparece en películas contemporáneas dispares por sus estéticas, géneros o modos de producción. *La llamada* (*The Ring*, 2002) de Gore Verbinski, *Robocop* (2014) de Jose Padilha, *Her* (2013) de Spike Jonze, *Avatar* (2009) de James Cameron a primera vista parecería que no tienen nada en común y sin embargo en todas aparecen cuerpos en distintos estados: fétidos, mutilados, ausentes o postrados. Estas variantes, por supuesto, están en relación con las historias que cuentan pero ¿no podrían funcionar también como el indicio de algo más? ¿No podrían ser en su alteración del “estado natural” del cuerpo la marca de que algo está cambiando en la representación del cuerpo en la era de la imagen digital?

David Cronenberg construyó gran parte de su filmografía en torno al cuerpo y como este podía ser modificado por la tecnología. No me voy a detener aquí en analizar al cineasta canadiense pero sí me interesa señalar que los cuerpos en sus películas son la muestra de que el imaginario puede modificar la materia. O sea, los cuerpos en sus películas dicen más de lo que expresan en la trama, funcionan como subtramas. En su caso, esa transformación está ligada con la tecnología. La idea de que la transformación del cuerpo expresa algo más también había sido explotada por el mismo Shakespeare: la “deformidad” física Ricardo III es la expresión de su mente: “I am determined to prove a villain.”

En las películas citadas más arriba el cuerpo (y sus estados) también funciona como un tópico que se expresa transnarrativamente. Así los tomo y los entiendo: cuerpos (en presencia o ausencia, deformes o postrados) como síntomas de un malestar, de una mutación en la esencia del cine en los primeros años del Siglo XXI (2). El recorrido es breve y preliminar, son sobre todo anotaciones de una ponencia leída en el Primer Congreso Transnacional de Estética del Cine celebrado en Buenos Aires, en noviembre de 2014., organizado por Grupo Kine, la Universidad de Buenos Aires.

### Breve paréntesis

En algunas concepciones filosóficas de la imagen de mediados del Siglo XX, al menos en las que hemos recibido como las de Césaire Zavattini a André Bazin, pareciera que hay una idea

común y esta es que la imagen permite develar algo de la realidad. Para Zavattini, la clave era “convertir la realidad en una historia” (3). En ese entonces, la tensión era entre formalistas (aquellos que creían en la imagen por sí mismas) y realistas. Sin embargo algo unía a estas corrientes, a pesar de tener concepciones diferentes sobre la imagen. Ambas creían que lo que mostraba a cámara era la verdad: la verdad de un objeto que se plasmaba en el celuloide. Bazin fue el más específico en este punto al sostener que era el dispositivo cinematográfico el que permitía acercarse a la realidad y que el plano secuencia y la profundidad de campo eran sus mejores aliados. Así, al menos, lo describe en el capítulo “La evolución del lenguaje cinematográfico” dentro de su libro *¿Qué es el cine?* cuando opone a los cineastas (de entre 1920 y 1940) que creían en la imagen y aquellos que creían en la realidad (4). Los primeros utilizan, o sobrevaloran, la plástica de la imagen y el montaje y los segundos privilegian lo que ya viene dado. O sea, para Bazin no se trata tanto de una cuestión de objeto y referente sino de una cuestión de utilización de ese objeto y referente dado que para él la cámara misma puede captar algo más de la realidad, una información extra de lo que representa per se. De alguna manera, lo que expone Bazin en este capítulo puede homologarse al Cine Ojo de Dziga Vértov porque este también creía que ubicando la cámara en cierto lugar oculto, y lo que esta filmaba, podrían visualizarse, por ejemplo, relaciones de poder por la posición de los cuerpos, o sus gestos.

Dentro de estas concepciones de la imagen los seres u objetos captados por el dispositivo cinematográfico nos pueden acercan a un realidad pasada, presente o futura (la espera de Nanook para cazar la foca por ejemplo en *Nanook of the North*, de Robert J. Flaherty). Cuando Louis Delluc describe la *fotogenia*(5) también se está refiriendo a esto. A un gesto, o un objeto, como la marca de algo más, de algo que el ojo en su estado natural no podría captar. Pero ¿qué pasa cuando lo mimético (6) no es una categoría desde la cual pensar la relación entre objeto y referente?

En la imagen digital, compuesta de ceros y unos, la imagen del cuerpo no es una marca, no es la impresión de un objeto en un material (medio), sino que es, insisto, una sumatoria de unos y ceros. Si ampliáramos la imagen de un cuerpo, lo que interpretamos como la imagen de un cuerpo, solo veríamos píxeles, algo parecido a lo que le pasa al protagonista de *Blow Up*.

Hervé Fischer, autor de *CiberPrometeo* entre otros, sostuvo en una entrevista para el diario La Nación a Pablo De Vita (7) a propósito de este tipo de imagen: “La imagen es un flujo de vibraciones donde se pierde precisamente la imagen. Para que se entienda: tiene cierta

relación con la música y ese flujo le ha hecho perder a la imagen su estabilidad icónica.”

El cambio en la relación entre objeto y referente, entre lo representado y el objeto, genera una tensión en la representación que se expresa de una manera visible en el tratamiento que se le da al cuerpo en algunas películas.



### **La Llamada: El fin de una era**

**La Llamada** de Verbinski, - *remake* de la película japonesa **Ringu** (Hideo Nakata, 1998) - sorprende no por su originalidad sino por su particularidad: el cuerpo de una muchacha en estado de putrefacción sale de la pantalla de un televisor y mata a los que la ven. Para agregar más datos de la trama es pertinente decir que de esta manera los espectadores terminamos de entender qué es lo que asustaba y asesinaba a los personajes porque hasta ese momento no lo teníamos claro.

Estamos frente a un procedimiento cinematográfico hollywoodense **(8)**: develar el porqué de la causa del efecto de lo que veíamos. El narrador de este relato (el encargado de organizar todos los elementos de la puesta en escena y puesta en cuadro) como sostiene Pascal Bonitzer en *Desencuadres***(9)** tapó “el agujero, la tierra incógnita, la parte oculta de la representación.”

**La llamada** cumple con los requisitos del género de terror suspenso con interesantes variaciones: en el comienzo se profundiza más en la mostración del efecto del horror que en el horror mismo. En la versión norteamericana asusta y horroriza ver el rostro asustado de un personaje antes que la causa de ese horror. Hay un contenido autorreferencial con respecto al género de terror mismo que en este caso tiene que ver con mirar lo que ya miró otro personaje sin ver, en principio, qué es lo que ese personaje vio. Con otras palabras, se produce un desencuadre, ‘una extrañeza del punto de vista’ **(10)** al ver a otros mirar.

Esta falta ligada al no saber es paradójica porque en general en el género del terror hay una desigualdad entre la relación de saber entre los personajes y el espectador y la balanza se inclina hacia este último (Jost la llama focalización espectral) **(11)**. Esto va a ser subsanado en el transcurso de la trama por la alta comunicabilidad propia de este tipo de narrativas.

Más allá de estos elementos narrativos novedosos (**La llamada** es una versión de una trama que ya existe, es una *remake*), lo interesante de esta película es la presencia del cuerpo fétido saliendo de la pantalla.

En este punto, **La llamada** tiene una pariente lejana: **La rosa púrpura de El Cairo** (Woody Allen, 1985) de la que tiene algunas similitudes pero también otras tantas diferencias. Si bien ambas evidencian el encuadre dentro del encuadre, y por ende cierto coeficiente de metatextualidad, que de la primera salga de una pantalla de cine un cuerpo esbelto y hermoso, y de la segunda, de un VHS; un cuerpo fétido algo nos está indicando.

El cuerpo malogrado saliendo de una cinta de VHS no solo nos está indicando el ocaso de los amores cinéfilos, el fin de una forma de sentir al cine en la cual las mujeres se enamoraban de los galanes (el escritor argentino Roberto Arlt se quejaba en sus crónicas de cine de esto) **(12)**, o incluso como el prelude de la sala de cine. La salida del cuerpo putrefacto del VHS bien puede ser interpretada como la metáfora del fin de una era: la analógica y el comienzo del reinado de la imagen digital donde los cuerpos en pantalla no son más la huella de algo que

existe extra cinematográficamente.



### Nostalgia de la “carne”: *RoboCop*

La nueva versión de *RoboCop* de Padilha construye un sentido inverso a la de 1987 dirigida por Paul Verhoeven. Si esta última sugería que al haberle sacado ciertas partes del cuerpo al policía (miembros y órganos) e incorporado material artificial, este dejaba de tener cualidades humanas y se transformaba en el “perfecto” policía (aquel que no dudaba en disparar a los criminales) en la contemporánea *RoboCop* ocurre casi todo lo contrario: cuanto menos cuerpo le dejan al policía, víctima de un atentado en la puerta de su casa, más humano se vuelve. Si por humanos entendemos emocional, con posibilidades de dudar, amar, extrañar y preguntarse por lo que está bien y/o mal.

Hay una escena de la película que es bastante escalofriante: Los que operaron a Robocop le

abren la armadura (finalmente hay algo medieval en todo este asunto) para mostrarle (y mostrarnos) qué es lo que ha quedado de su antiguo cuerpo: nada, solo cerebro, pulmones y corazón. Este RoboCop solo tiene su materia gris y los órganos blandos como marca de su existencia humana pasada. Ahora bien, a pesar de que la Corporación quiere transformarlo en un arma letal (como al otro **Robocop**), él se resiste. El RoboCop contemporáneo es humano, muy humano porque en ese pequeño espacio físico que le queda de su pasado, que los villanos quieren bloquear, ha quedado guardado todo su ser. La película sería muy bien utilizable por esa nueva disciplina, tan de moda, llamada neurociencia.

Por supuesto, **RoboCop** tiene múltiples aristas para analizar: el tema de las corporaciones, los drones, la relación entre medios de comunicación y las subvenciones encubiertas o la publicidad “disfrazada” de contenido. Pero la imagen impactante del hombre sin cuerpo que casi nos mira mientras se le cae una lágrima (al punto de romper la convención del verosímil hollywoodense de no mirar a cámara) es una demostración del cuerpo ausente en el reino de la imagen digital. Y en su llanto, por qué no, la nostalgia por un tipo de imagen que para algunos está llegando a su fin. Y para otros hay que proteger, casi como a los animales en extinción **(13)**.



### El cuerpo imposible: *Her*

Como en las películas de Hitchcock, en *Her* también observamos tramas paralelas o simultáneas. Aquella que tiene que ver con lo que le pasa a los personajes (generalmente la más utilizada por los cronistas de cine para referirse a la película) y la trama metatextual (aquella que reflexiona sobre el cine). Sobre la primera (y no porque se manifieste antes o después sino porque es la primera que cito aquí) se ha dicho mucho centrándose fundamentalmente en el vínculo “loco” que tiene el protagonista al enamorarse de una inteligencia artificial.

Por supuesto, algo de eso hay: Theodore (que además tiene una profesión de por sí alienante porque escribe poemas de amor para otros) agobiado por el peso de su pasado empieza a tener relaciones con una mujer llamada Samantha. Lo original es que Samantha es una inteligencia artificial, un programa de computación ideado para satisfacer las necesidades de sus clientes. A primera vista, podríamos decir que el vínculo que el protagonista mantiene con ella es ideal: no hay conflictos y si los hay ella con su voz que parece humana (está muy bien

elegida Scarlet Johansson para este rol) los resuelve.

El entorno donde se desarrolla la acción es un futuro impreciso aunque con muchas características del presente (por los edificios inteligentes, vidriados, amplios), las bocas de subtes, y las calles atiborradas de personas que hablan “solos” (en realidad hablan por celular o como se develará al final con otro programa como el de Samantha).

**Her** es original también por el vínculo que Jonze logra entre la ciencia ficción y el drama de amor (lejos de un escenario del todo futurista o belicista como el caso de **Oblivion** (Joseph Kosinski, 2013), para retrotraernos a un presente de incomunicación humana donde finalmente la tecnología no nos ayuda a conectarnos entre nosotros sino todo lo contrario.

Si hubiera que buscarle a Jonze un antepasado, elegiría Antonioni que trabajó algo parecido: arquitecturas más allá de la escala humana, la incomunicación entre los seres. Y por supuesto, por la acechanza de una tecnología abusiva (porque Samantha tiene giros manipuladores como cuando le reclama a Theo cosas como, valga la paradoja, su presencia) *She* tiene vínculo con **2001 Odisea del espacio** (1968) de Stanley Kubrick.

Sin embargo, a nuestro criterio, no son solo esos los conflictos que nos está planteando Jonze. En un brillante texto titulado *El ángulo ciego de la imagendigital*, el francés Patrice Blouin (14) sostiene a propósito de la protagonista de **Luces de la ciudad** (1929) - la película que Charles Chaplin eligió hacer sin sonido aun cuando este ya estaba a disposición – que su ceguera debería relacionarse con el hecho de que en ese momento estaba ocurriendo el traspaso del cine silente al sonoro y que en definitiva el futuro del cine estaba en suspenso. Compara a la película con la del personaje de Björk en **Bailando en la oscuridad** (Lars von Trier, 2001) porque ella es también ciega y la película fue una de las primera que utilizó varias cámaras digitales para filmar una escena (por ejemplo la del tren). Blouin sostiene que ambas películas tratan de la mirada porque algo de la mirada cinematográfica está en tensión en el contexto en que se realizan las películas.

Entonces ¿qué es lo que expresa en realidad, más allá de la anécdota y los conflictos que describíamos más arriba el hecho de que Samantha sea solo una voz? Que su cuerpo es imposible. Lo desesperante de esta película no es tanto que Samantha sea una inteligencia artificial sino que es una pura voz y encima, una voz casi con el mismo tono siempre, un puro objeto sin un cuerpo que la emita. Porque la fuente de donde sale esa voz no es el cuerpo de

Samantha. La fuente de donde sale la voz es un vacío, el vacío de su cuerpo.

El asunto es exactamente al revés de lo que ocurría con el análisis del cuadro *El grito* de Edvard Munch (donde un hombrecito de contornos imprecisos se agarra la cabeza y pareciera que grita) que toma Lacan y retoma Slavoj Žižek en *¡Goza tu síntoma! (15)*. Al respecto sostienen que la voz del hombrecillo del grito está contenida, que no puede salir y que esa sensación de estar esperando que se produzca el grito (desde ya la pintura es silente) hace que el grito tome, digamos, forma, sea un objeto, ellos lo definen, acorde con su marco teórico, a.

Pero aquí lo que toma la dimensión de objeto imposible es el cuerpo “de ella”. Her... Her body. Este es, desde mi punto de vista, lo más llamativo de la película: estar frente a una voz que podemos aprehender, al igual que la fuente de donde sale (la computadora) pero de la que no podemos conocer quién la emite: es imposible conocer “su cuerpo”. Su cuerpo no tiene existencia material y sin embargo tiene forma: es el objeto a.

Así, si en ***Luces de la ciudad*** la tensión estaba puesta en la mirada porque la estética del cine iba ciertamente a cambiar, en ***Her*** la supresión está puesta sobre el cuerpo porque lo que no sabemos, o no podemos estar seguros, es qué es qué quedará de este en el reino del cine digital.



### **Avatar: La identidad virtual**

Lacan definió la manera que el sujeto tiene de relacionarse con el entorno a través de tres círculos: el imaginario (todo lo que rige aquello que sobreviene cada tanto a la conciencia pero que no pertenece a su terreno sino más bien a la fantasía), lo simbólico (aquello que sí está integrado a la cultura y al lenguaje) y lo real lo que no está integrado, no se puede nombrar o pertenece al terreno del pre-lenguaje, de lo pre-simbólico **(16)**. En este sentido, y si tenemos en cuenta el “mundo” virtual, bien podríamos decir que hoy la identidad virtual es una manera de conectar con el imaginario, eso que construimos de acuerdo a nuestra fantasía, o narcisismo, y que es expuesto en las redes internauticas. Eso genera una identidad que a veces se construye de manera lúdica (los que ponen imágenes de animales, por ejemplo, para autodefinirse) o provocativa (como en el caso de la doctora Alcira Pignata, un personaje de twitter de la Argentina, reaccionario, y que en tono de humor negro zafado comenta los vaivenes de la política nacional e internacional).

“EverQuest se volvió rápidamente muy popular y suscitó mucha dependencia patológica con

problemas de éxito en el mundo virtual. El juego está en línea las 24 horas. Los ambientes 3 D están notablemente simulados y el juego nunca termina” (17), sostiene Hervé Fischer en *CiberPrometeo*. También describe como el juego les trajo muchos problemas a los participantes que con el tiempo no pudieron enfrentarse más con su mundo real.

En la entrevista citada más arriba Fischer (18) también afirma: “Claro que muchas personas tienen una identidad virtual gracias a la web, y para muchos jóvenes hoy la realidad de Facebook tiene mayor importancia que lo que sucede en la realidad de su familia. Y así se cambia la figura humana.”

Un ejemplo cinematográfico perfecto a propósito de esto es *Avatar* de Cameron. La misma palabra avatar contiene en su sentido esto de ser algo que no se es (no quiero profundizar en mitología hindú pero se supone que los avatares son encarnaciones terrenales de ciertos Dioses). Recordemos la película: en Pandora se está llevando a cabo una batalla para llevar paz a la civilización *na-vi*. Unos seres azules, altos y esbeltos y con nobles cualidades.

Cameron propone que a ese mundo solo podemos acceder a través de un dispositivo, y quien accede y toma su avatar y se transforma en un *na-vi* es Jake que en su vida real está postrado en una silla de ruedas.

*Avatar* fue una película sobre todo leída a la luz de un supuesto mensaje *new age* pero es una película más profunda, metatextual e intertextual. Profunda porque en tono ficcional nos está describiendo una realidad: la de los mundos virtuales que terminan siendo tan reales, para bien y para mal, como los materiales (el caso EverQuest). Metatextual e intertextual porque la película tiene una filiación con *La ventana indiscreta* la película de Hitchcock que refería a la posición del espectador. (19)



Aquellos que siguieron solamente la trama paradójica de hacer la guerra por la paz (por otro lado propia de la filmografía de Cameron) no tuvieron en cuenta la otra historia: la que está hablando del espectador contemporáneo, el que se deja llevar no por sucesos reales (como Jeffries de *La ventana indiscreta*) sino por virtuales como los jugadores del EverQuest. Jake, el personaje de Avatar, se deja llevar por sucesos inventados, Jake usa menos su cuerpo real que su cuerpo virtual.

Para terminar, en *Adiós al lenguaje* (Jean Luc Godard, 2014), un experimento realizado en distintos soportes que intercala la segunda y la tercera dimensión- una pareja de amantes discute en distintas oportunidades. En varias de estas ocasiones un televisor encendido donde se proyectan películas (que rara vez los personajes miran o hacen alusión) permanece en la profundidad de campo, o detrás de alguno de los personajes. A este telón de fondo tenemos acceso cuando los objetos proyectados 3 D, como una silla, no nos dificultan la mirada. Por otro lado, hay un sonido en primerísimo primer plano: el de las heces cayendo al inodoro y la frase: “todos somos iguales frente a la caca.” Es como si el lugar desde el cual poder obtener alguna información, un conocimiento, sea a través del sonido y no ya de la imagen. *Adiós al*

**lenguaje** es, además de una reflexión sobre los nuevos modos de “comunicación”, una despedida a un tipo de cine que era “una ventana abierta al mundo”. Una adiós a una imagen que en algunas de sus partes, como en la representación de los cuerpos, era el indicio de una materia que existía en la realidad.

## NOTAS Y CITAS

1. Fragmento de la canción "So Close, Yet So Far" (1965), escrita por Joy Byers.
2. Cancela, Lorena (2012). *Estado Transitorio. Cinefilia en el Siglo XXI*. Editorial Djaen, Buenos Aires.
3. Stam, Robert (2000). *Teorías del Cine*. Paidós, Buenos Aires.
4. Bazin, André (2008). *¿Qué es el cine?* Cap. XVII, La evolución del lenguaje cinematográfico. Rialp, Madrid.
5. Delluc, Louis (2007). En *Textos y manifiestos del cine*, de Romaguera, Thevenet. Madrid, Cátedra.
6. Ni bien comienza la Poética, Aristóteles (me baso en la traducción de la Universidad Arcis, de Chile) sostiene que “La epopeya y la poesía trágica, como asimismo la comedia, el ditirambo y, en su mayor parte, el arte de tocar la flauta y la cítara, son todos imitaciones si se los considera de manera general.” Más abajo continúa diciendo que si bien utilizan distintos “medios” todas buscan la imitación. Ahora bien, Aristóteles para evaluar la imitación toma como referente a sí mismo, a su propia humanidad, entonces acepta que hay imitaciones, por ejemplo en pintura, que muestran a los hombres mejores o peores de lo que son. Esto lo aplica también a las artes teatrales: “Esta diferencia es también la que distingue a la tragedia y la comedia; ésta pinta a los hombres peores de lo que son, aquella, mejores que los del presente” (Idem). O sea, Aristóteles plantea una imitación también como algo que ofrece un plus de lo que representa.
7. Entrevista publicada en el diario *La Nación* de la Argentina, en el Suplemento ADN, el 27 de diciembre de 2013.
8. Bordwell, David (1995). *La narración en el cine de ficción*. Paidós, Barcelona.
9. Bonitzer, Pascal (1978). Desencuadres. En *Cine y Pintura* (Santiago Arcos editor, 2007), Buenos Aires.
10. Idem 8.
11. Gaudreault, Jost (1995). *El relato cinematográfico*. Paidós, Barcelona.
12. Arlt, Roberto (1997). *Notas sobre el cinematógrafo*. Simurg, Buenos Aires.
13. Hace poco, Tarantino, Nolan y otros directores apoyaron un convenio entre Kodak y los estudios para que se siga fabricando película de celuloide y los cineastas puedan tenerla como opción.
14. Blouin, Patrice (2001). El ángulo ciego de la imagen digital. En *Cahiers du Cinéma*, Núm. 553 (traducido al español por FLV para el sitio *Otrocampo, estudios sobre cine*).
15. Zîzêk, Slavoj (1994). *¡Goza tu síntoma!* Jacques Lacan dentro y fuera de Hollywood.

Nueva Visión, Buenos Aires.

16. Idem, 15.

17. Fischer, Hervé (2004). *CiberPrometeo*. Eduntref. Editorial de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires.

18. Idem, 6.

19. En *Estado Transitorio. Cinefilia en el Siglo XXI* relaciono y comparo las películas **La ventana indiscreta** con **Avatar**.

## LORENA CANCELA

Licenciada y Profesora en Artes Combinadas (cine, teatro y danza) de la Universidad de Buenos Aires. Autora de los libros *Mirada de Mosca. Ensayos sobre films*, *Adulterios de la Escucha. Entrevistas con el 'otro' cine* y *Estado Transitorio. Cinefilia en el Siglo XXI*. Co- autora de la *Enciclopedia del Cine Argentino* que editará el Fondo Nacional de las Artes (2015). Autora del artículo "¿La revolución digital?" en el libro *Historia Argentina Contemporánea*. Desde 1997 escribe para publicaciones de cine de la Argentina y el exterior. Fue jurado en los festivales de cine de Lima, Valdivia, Iquique y Punta del Este, entre otros. Fue programadora en el Festival de Cine de Brisbane (Australia), de una muestra de realizadoras argentinas. En la Argentina también programó y coordinó encuentros de historia del cine, cine y género, y animación. Bloggera en *Cánones Marchitos* y columnista en la radio 2 x 4, de la Ciudad de Buenos Aires.