



Offscreen: el cine digital o la muerte trabajando

SENDEY SÁNCHEZ BELLO

Investigador, director de escena y guionista cinematográfico. Licenciado en Literatura Dramática y Teatro por la UNAM, con una tesis de investigación y una adaptación y puesta en escena de *Persona* de Ingmar Bergman, en el 2006. Egresado del Centro de Capacitación Cinematográfica en el área de guionismo. Maestro de Cinema y Audiovisual Contemporáneo en la Universitat Pompeu Fabra, en Barcelona. Ha impartido talleres de actuación, guionismo y análisis cinematográfico. Realiza el doctorado en Arts du Spectacle en la Université Paul Valéry, en Montpellier, Francia.

Resumen

El cine se ha transformado en ceros y unos. Esta sentencia a primera vista, lleva en sí una contradicción, una confrontación de términos que se debe, al menos, reparar antes de seguir mezclando lo cinematográfico con lo digital. El presente artículo diserta sobre lo digital y las ficciones que alumbra, tensando al máximo las definiciones tales como cinematográfico, documental y numérico-digital. Estableciendo el juego de convenciones que comporta el punto de vista documental y las nuevas herramientas de producción audiovisual, se intentará acentuar los momentos en que el cine se aproxima a *lo real* (nunca del todo), haciendo registro de la violencia; la violencia que fronteriza con lo trágico de la existencia y que nos signa en el vaivén del azar y la necesidad.

Palabras Clave

Cine digital, documental, ficción, realidad, real, snuff.

Abstract

The cinema has been transformed into zeros and ones. At first glance this sentence lies on a contradiction, a confrontation of terms we have to think about, at least, before mixing the film with digital cinema. This article speaks about the digital cinema and its fictions, broadening definitions such as cinematographic, documentary and digital cinema. By analyzing the set of conventions the documentary point of view and the new media production tools involve, we will try to bring out the moments when the film is close (but never at all) to reality, recording violence; the violence that borders with the tragedy of existence and the swing of chance and necessity.

Keywords

Digital cinema, documentary, fiction, reality, real, snuff.

Offscreen: el cine digital o la muerte trabajando

Sendey Sánchez Bello
Université Paul-Valéry, Montpellier III

Las máquinas son sociales antes de ser técnicas.
G. Deleuze

La herramienta: de la mano al dígito

El cinematógrafo está indisolublemente ligado con el desarrollo de la técnica que desde el primer momento caracterizo al hombre, y lo distinguió de las otras especies animales. A la declaración de Morpheus, en la primera entrega de *Matrix* (*The Matrix*, Andy y Lana Wachowski, 1999), de que el hombre siempre ha necesitado las máquinas para vivir, habría que insinuarle la pregunta, ¿existe el hombre antes de la herramienta? Ésta siempre ha estado ahí: es nuestra mano. Más aun, son nuestros dedos, diez pequeñas extremidades-gusanos que se articulan para obrar y maniobrar múltiples funciones motrices. Si el hombre se gesta a partir de la concepción de la herramienta, entonces se construye a sí mismo por medio de ésta, lo cual quiere decir que la realidad está condicionada por las herramientas que trabajamos para construirla, para simbolizarla. Este proceso es correlativo a la generación de conciencia. Barthes decía que lo que separa al hombre del animal “no es la comunicación (los animales comunican muy bien), es la simbolización; y este gran hecho antropológico, nuestro siglo lo explora con una pasión muy particular.”¹ Simbolizamos porque hacemos herramientas: somos herramientas.

Pero hay algo que se debe hacer notar. Si atendemos al elocuente gesto de *2001, Odisea del espacio*, (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), la primera herramienta más allá de la mano, el artefacto inspirador del desarrollo de las posibilidades de la mano, es el otro; mejor aún, su osamenta. Es el hueso del otro, su cadáver, el que nos devuelve sus potencialidades, que

¹ Roland Barthes, *La torre Eiffel* (Barcelona: Paidós, 2001), 85.

no son sino las nuestras, pero invertidas en lo inerte, en lo maleable. Con la muerte del otro (su asesinato-la guerra), lo natural deviene en artificial, es decir, se opera el cambio de diseño de lo que es en sí y por sí, para que cumpla otros fines diferentes a su esencia primera: “en lo artificial todo lo que interviene es realmente, mas no hace u obra según *su* tipo de ser, sino en desconexión con las demás causas del ser en estado natural.”² Y, ¿no es la guerra (la industria de matar) la gran productora de los enseres tecnológicos que después nos entretendrán en el hogar? ¿Es la destrucción del otro como sólo podemos seguir avanzando, construyendo, edificando? Si la realidad la construimos con herramientas y la herramienta surge de la conciencia de la muerte del *otro*, ¿la realidad es la huella de su desaparición —de nuestra desaparición— como el vaho, el polvo, la ceniza de nuestra paulatina extinción?

De la cámara oscura a la luminosidad digital

Las historias sobre la invención de la fotografía, convergen en un punto inicial: el momento en que a través de un diminuto agujero, un árabe miró en la tela de su tienda la imagen invertida del exterior; una imagen en movimiento. Al-Hazen, Aristóteles, Da Vinci o Kepler han reincidido en este fenómeno para especular las analogías que guarda con la visión humana. Desde el siglo XVI, los principios ópticos que sugiere la *cámara oscura* se han conjugado en teorías que tratan de esclarecer la relación del sujeto observador con el mundo externo. La enorme tienda que yacente en el desierto reflejaba al mundo cual espejismo, deviene asequible a partir del año 1650 cuando se construyen modelos portátiles cada vez más pequeños.³

Como recuerda Jonathan Crary en *Las técnicas del observador*, el invento se introdujo en nuestra perspectiva cotidiana para entablar relación con el mundo, con la percepción del mundo y con nuestro tejido social, cultural, político que se vio fuertemente influenciado por esta nueva herramienta para construir la realidad. El invento (como muchos otros que hemos ido construyendo) fue rápidamente *agenciado*, en terminología deleuziana, es decir, “agenciamiento maquínico y, por otra parte, un agenciamiento de enunciación”.⁴ No demoraron sus implicaciones filosóficas con respecto al entendimiento por medio de la percepción y

² Juan David García Bacca, *Introducción a la Poética* (México: UNAM, 2003), XXXV.

³ Cf. Jonathan Crary, *Las técnicas de observador* (Murcia: Cendeac, 2008), 52.

⁴ Citado en *Ibid*, p. 53.

condujeron paulatinamente a recaer en una especie de *dark room* interno que nos gesta como sujetos perceptores: la imagen mental. En 1690 en su *Ensayo sobre el entendimiento humano*, John Locke publicaba:

Las sensaciones externas e internas son las únicas vías que puedo encontrar del conocimiento al entendimiento. Sólo éstas son, en la medida en que puedo descubrir, las ventanas a través de las cuales se deja entrar a la luz a esta habitación oscura. Ya que, creo, el entendimiento no es demasiado distinto de un armario completamente cerrado a la luz, al que sólo le queda una pequeña abertura [...] para dejar entrar apariencias visibles externas o alguna idea de las cosas de afuera; si las imágenes que entraran a esa habitación tan oscura no hicieran sino permanecer allí y yacer tan ordenadas como para ser encontradas según la ocasión, se parecería mucho al entendimiento de un hombre.⁵

La linterna mágica se desarrollo casi paralelamente a la cámara oscura, pero su funcionamiento divergía en el hecho de que proyectaba la imagen mediante el uso de luz adicional. Ambas dialogan con la temporalidad y el movimiento de la imagen, aunque faltará algún tiempo para que se pueda plasmar y sintetizar en la cabalidad del movimiento, más allá de la evanescencia de una tela donde habitaba de manera efímera. Con la cámara oscura, pues, se hace más evidente una empresa peligrosa que ya les obsedía a los iconoclastas, a saber, la superación de la imagen y el objeto, o dicho de otro modo, las tretas de la simulación, de la voluntad de ilusión por donde se fuga lo existente para dejar sólo su huella.

Los iconoclastas de Bizancio eran personas sutiles que pretendían representar a Dios para su mayor gloria pero que, al simular a Dios en las imágenes, disimulaban con ello el problema de su existencia. Detrás de cada una de ellas, de hecho, Dios había desaparecido. No había muerto, había desaparecido. Es decir, ya no se planteaba el problema. Quedaba resuelto con la simulación. Lo mismo hacemos con el problema de la verdad o de la realidad de este mundo: lo hemos resuelto con la simulación técnica y con la profusión de imágenes en las que no hay nada que ver.⁶

⁵ Locke, *Ensayo sobre el entendimiento humano* (1690), II, xi, 17, citado en J. Crary, *op. cit.* p. 66-67.

⁶ Jean Baudrillard, *El crimen perfecto* (Barcelona: Anagrama, 1997), 16-17.

Así, con el pasar de los siglos llegamos a otra revolución que ha modificado de manera sustancial nuestro entorno: la revolución numérica. Las cámaras digitales están por todas partes y son de muy fácil acceso, tanto operacional como económico. Las implicaciones que arrastra esta nueva revolución es tarea que queremos imaginar a partir de las sugerencias que provoca el director danés Christoffer Boe, en *Offscreen* (2006).

Estéticas de la realidad

Puesto que la revolución numérica pone el acento en nuestras consideraciones sobre la realidad, y el hecho de que *la actualidad* está siendo fotografiada y videograbada como nunca antes en toda la historia del audiovisual, nos sentimos impulsados a revisar nociones como la ficción y lo documental. Es curioso observar, por ejemplo, que la inaudita admiración que despertó el invento de los hermanos Lumière fue ante todo la visión, no de un mundo extraño, sino la del mundo cotidiano. Contrarios a Edison (cuyos primeros filmes registraban escenas espectaculares en sí mismas, como peleas de box o music-halls), los Lumière proyectaban como espectáculo lo que no se consideraba como tal: gente caminando, obreros saliendo de la fábrica, la llegada de un tren. La primera fascinación cinematográfica fue encontrar fascinante lo no fascinante; encantarse por la repetición de la realidad, por un nuevo nivel en la construcción de realidad (está vez un constructo químico-mecánico); develar o sospechar la red de simulacros (ficciones) con las que siempre se ha tramado *lo real* para encubrirse en los signos de la realidad. Mirar lo que la pantalla representaba, *proyectaba*, no era evidentemente la misma cosa a la que hacía referencia, ni se trataba de la misma experiencia. Como bien reflexiona Edgar Morin, lo que maravillaba no era la realidad, sino la imagen de ésta.⁷ Entonces, lo que el cine nos devuelve como evidencia formal es que la imagen de la realidad no sólo se encuentra en el film, sino que desde siempre ha sido proyectada en la imagen mental; que la realidad existe en tanto huella, en tanto se acumulen y organicen temporalmente los registros que sobre ella se tengan, sean químicos, digitales o recuerdos físicos-mentales. Son estos registros quienes soportan materialmente la ilusión del presente, pues son quienes jerarquizan la sucesión, generan el movimiento. Por ende, si los instrumentos de registro cambian, la realidad tam-

⁷ Cf. Edgar Morin, *El cine o el hombre imaginario* (Barcelona: Paidós, 2001), 15-25.

bién lo hará. En una entrevista hecha en 1981, George Lucas hablaba de la industria cinematográfica como un remanente económico y cultural del capitalismo temprano,

una idea del siglo XIX. Estamos ahora en el siglo XX, en la práctica, pero el cine es todavía muy crudo, muy de siglo XIX. [...] El video y el sonido son mucho más avanzados que la película. La película es todavía un trozo de celuloide que pasa por unos engranajes y ruedas. [...] Con el tiempo se podrá coger una máquina del tamaño de un Betamax con una pequeña cámara y hacer una película. Se conseguirá equipo de calidad profesional, ya que está en los planes de la electrónica proporcionarnos la calidad que ahora conseguimos con película.⁸

Offscreen es un raro experimento que explota de manera lúdica las potencialidades propias que otorga el video digital. Toda está filmada con video digital y es el mismo actor protagonista-personaje (Nicolás Bro) quien sostiene la cámara y se filma la mayor parte del metraje. Lo que narra *Offscreen* es el testimonio casi en tiempo real de la posesión —producto del desamor— que enviste a Nicolás Bro (un actor que se interpreta a sí mismo y que en “la realidad” es muy famoso en Dinamarca). Todo comienza cuando un buen día su mujer le comunica que no soporta más el hecho de que esté todo el tiempo filmando la cotidianidad del hogar, empeñado en hacer un docu-diario, así que decide abandonarlo y marcharse a Berlín. Su buen amigo y director Christoffer Boe le aconseja que siga filmando y que utilice el conflicto marital como estímulo para la creación y línea argumental. Nicolás intenta salvar su matrimonio rodando una historia de amor en la que contrata a una amiga actriz para que interprete a su mujer. Sin embargo, esto no fructifica, y decide ir a buscar a Lene, su pareja, desencadenado una serie de problemas que lo arrastran hasta la locura. Todo el tiempo, hasta que acabe la película, mantendrá la cámara encendida.

El punto de vista documental⁹ pretende ser el registro sin demasiados intermediarios entre el espectador y la realidad. Sin embargo, Erik Barnouw puntualizaba que si bien el impulso primario de los documentalistas no está en la «invención», “se expresan seleccionando y ordenando sus hallazgos y esas decisiones constituyen en efecto sus principales comentarios. Y lo cierto es que no pueden escapar a su propia subjetividad individual, ya adopten

⁸ George Lucas, declaración hecha en 1981. Citado en Elio Quiroga, *La materia de los sueños*, Barcelona, Ed. Deusto, 2004, p. 426.

⁹ El 14 de junio de 1930, Jean Vigo dicta la conferencia “Vers un cinéma social” en donde acuña, refiriéndose a su película *A propos de Nice*, la expresión “point de vue documentaire”. Cf. Román Gubern, *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Barcelona, Lumen, 1988, p. 28.

la posición del observador, ya adopten la del cronista o la del pintor”.¹⁰ Para generar la apariencia de no intromisión, el punto de vista documental se ha valido tradicionalmente de códigos gramaticales como la voz *off* (enumerando estadísticas para emplazar la autoridad del documento en documentos científicos), el uso de entrevistas, la mostración de los andamiajes de producción como la cámara o el equipo de audio, y por ende, la mirada a cámara no se escatima.¹¹ El uso de estos recursos llegó a tal punto que “lo documental” se desmascaró como una manera más de fabular pero con pretensiones de no querer hacerlo, simulando su no injerencia. Sus estrategias se revelaron estrategias narrativas y dio paso a la mofa de las mismas en los llamados falsos-documentales o *mockumentary*s. Así empezó la reflexividad en sus propios mecanismos y produjeron el fenómeno autorreferencial que se sitúa en la teoría de la *transtextualidad*, o en la “*intertextualidad falsa*”. Otra construcción teórica como la del texto contradictorio y la heteroglosia de Bakhtin argumentaría el falso documental como yuxtaposición conflictiva de textos y contextos que reflejan las contraposiciones ideológicas”.¹²

Con hilarante desenfado editorial, el *Mockumentary* es una burla crítica al lenguaje fosilizado de «la objetividad» y redundante en sus paradojas o en sus absurdas pretensiones de leerse bajo la consigna de “esto está ocurriendo en realidad” (como si un actor de ficción actuara allende de ésta) y por lo tanto —como reflexiona Marcel Gas— ponen el dedo en la llaga de la realidad, cuestionando sus procesos de producción y representación, de narración vía los medios audiovisuales: “No se trata de un escepticismo sino de una *hiperconciencia de lo falso*, que nos recuerda los trucajes en los que se sustenta nuestro andamiaje cultural y social. [...] Quizá una búsqueda excesiva de la verdad en la realidad nos ha llevado tan solo a la conciencia de lo falso”.¹³

“Documentum” deriva del latín *docere* que significa instrucción, enseñanza, ejemplo o muestra. “Documental” ha derivado en sinónimo de veraz, probado, fehaciente; antónimo de falso, mentira, fraude, engaño. La primera acepción —*docere*— nos parece menos im-

¹⁰ Erik Barnouw, *El documental. Historia y estilo* (Barcelona: Gedisa, 1996), 313.

¹¹ Bill Nichols clasifica en cuatro categorías estos rasgos o convenciones recurrentes en el “estilo documental”: “expositiva (comentarios clásicos de «voz de Dios», por ejemplo) [Grierson, Flaherty]; de observación (que minimiza la presencia del realizador) [Leacock-Pennebaker, Wiseman]; interactiva (en que el director y los actores sociales reconocen la presencia del otro abiertamente en la conversación, las acciones participativas o las entrevistas) [Rouch, de Antonio]; y reflexiva (en la que el realizador dirige la atención del espectador hacia la forma de la obra) [Vertov, Godmilow]”. (Bill Nichols, *La representación de la realidad*, Barcelona, Paidós, 1997, p. 19. Al respecto ver sobre todo p. 65-114).

¹² Cf. VV.AA.: *Nuevos conceptos de la teoría del cine* (Barcelona: Paidós, 1999), 229, 236, 225, citado en Marcel Ges, “Imágenes para a confusión”, en *Imágenes para la sospecha*, Jordi Sánchez-Navarro [comp], (Barcelona: Glénat, 2001), 81.

¹³ M. Ges, *op. cit.*, p. 99-100.

pulsiva, y más allegada a los fines que queremos vislumbrar. Un documento, léase, una muestra, un informe, un texto, una enseñanza, no se presumen “ciertos” o veraces sino en la medida del intérprete que los testifica. El intérprete puede cambiar con el tiempo y la valía del *documentum* lo hará en cada época y en cada uno de sus lectores. Lo que testifica el intérprete por tanto no es su veracidad universal del documento, sino la manera en que éste le es sensible, por lo tanto susceptible de devolverle una verdad; él será el testimonio vivo, sensible, fehaciente de algo que le concierne, le involucra, le trasmite una verdad, la *suya*. Sin profundizar de más en estos territorios, anotaremos solamente el distingo que Lacan estipula entre «lo real» y «la realidad», siendo la realidad lo configurado simbólicamente, y lo real lo presimbólico, lo inefable, lo inaprensible que sólo se vislumbra de soslayo a partir de las heridas de la realidad, en sus fisuras o intervalos. Siguiendo a Žižek —que a su vez sigue a Lacan— diremos que lo real y la realidad conviven íntimamente, digamos, “copulan” constantemente para dar a luz las sombras que construyen las apariencias, lo sueños, la vigilia, la cotidianidad. Lo real yace “como una especie de eslabón perdido que garantiza la coherencia de la realidad simbólica en sí”.¹⁴ Lo real no logra verse de frente en ningún estadio de la realidad, no está inscrito simbólicamente, pero puede presuponerse, mirarse de reojo, en los devaneos oníricos, en el insomnio del deseo. “...lo Real se presenta como lugar vacío, como estructura, como construcción que no está nunca realmente presente, que nunca es experimentada como tal, sino que solo puede ser construida retroactivamente y debe ser presupuesta como tal: lo Real como construcción simbólica.”¹⁵

Documental y Ficción no se distinguen, pues, por su trato o cercanía con lo verdadero. Ambos irradian verdad cuando logran generar estesis en uno o varios intérpretes de sus documentos. Ambos son documentos, pues son muestras, ejemplos o enseñanzas; y ambos ficcionan pues traban con las apariencias y simulacros, con signos o símbolos: con la realidad. *Todo es un documento de la ficción con la que se teje la realidad*. En esta medida los dos “mienten” para comunicar una verdad: la estesis o experiencia sensible que nos deja entrever, casi aproximarnos, a “lo real”. Verdad y mentira nunca han sido opuestos sino consustanciales. Las mentiras se labran en el lenguaje, son las palabras que siempre son rodeos, son las formas que son las apariencias. Lo que consideramos como verdad, lo que la institución científica acredita en nuestras sociedades contemporáneas como tal, es producto de un acuerdo —más

¹⁴ Slavoj Žižek, *Mirando desde el sesgo* (Buenos Aires: Paidós, 2000), 198-199.

¹⁵ S. Žižek, *Lacrimae rerum* (Madrid: Debate, 2006), 191.

o menos— aceptado entre la mayoría de los miembros de dicha institución, a la que Lacan llamaba el Gran Otro: “este gran Otro científico se revela cada vez más como una ficción simbólica consensual. [...] La experiencia contemporánea nos enfrenta una y otra vez a situaciones en las que nos vemos forzados a admitir que nuestro sentido de la realidad y nuestra actitud normal hacia ella se basan en una ficción simbólica.”¹⁶ Por esto Barnouw enfatizaba que “un documental no puede ser «la verdad». Un documental es prueba, testimonio y la diversidad de testimonios constituye el corazón del proceso democrático.”¹⁷

Más allá de las “estéticas”, de los tropos o retóricas, al final todos son mitos, son configuraciones simbólicas que dan parte de la necesidad de tramar, enredar con hilos, piedras, imágenes o palabras, o bien con dígitos, con ecuaciones matemáticas, el *desierto de lo real*, pues como insiste Žižek:

Lo Real no es ninguna «realidad verdadera» detrás de la simulación virtual, sino el vacío mismo de la realidad incompleta/inconsistente, y la función de toda Matriz simbólica consiste en ocultar esta inconsistencia; una de las formas de lograr este ocultamiento es precisamente fingir que detrás de la realidad incompleta/inconsistente que conocemos hay *otra* realidad *no* estructurada alrededor de una imposibilidad.¹⁸

Sólo se está plenamente en lo real, cuando se está en las antípodas de lo mítico —de donde provienen los mitos y a donde los mitos van—, es decir en el útero (*kora*) o, en la muerte.

La muerte: lo real

Offscreen comienza en la misma vena que *El diario de David Holzman* (*David Holzman's Diary*, Jim McBride, 1967), pero aquí pronto el tono cómico vira hacia la tragicomedia, que ha rato se convierte en tragedia hasta que, finalmente, todo se entinta con el rojo del gore más cruento. Nada más certera y oportuna la cita de Jean Cocteau de que “el cine es la muerte trabajando”, pero, creemos, es sobre todo en el cine digital en donde se vislumbra mejor en qué consiste su trabajo.

¹⁶S. Žižek, *op. cit.*, p 184-185.

¹⁷Erik Barnouw, *El documental. Historia y estilo* (Barcelona: Gedisa, 1996), 309.

¹⁸S. Žižek, *op. cit.*, p. 181-182.

Lene Maria Christensen (en el papel de Lene Maria Christensen). –Lo estoy pasando realmente mal... y tú vas por ahí con tu cámara diciendo que es una película romántica. Yo no quiero participar

Nicolas Bro (como Nicolas Bro). –Lene...

Lene –¿Has filmado esto?

Nicolas –No... no

Lo que no nos mata, nos hace más fuertes, diría la conseja popular; nos hace creadores de imágenes, tejedores de leyendas, dirán los mitos que intuye el poder de *Tánatos* que duerme en todas las manifestaciones de vida. No es sólo en el espectáculo de la tragedia donde se corrobora la participación de la máscara que “devela” la crueldad al mismo tiempo que la matiza; es en el espíritu trágico que va más allá de ser un género teatral o cinematográfico, sino consustancial a nuestra doble comunión entre la exaltación y la sobriedad. La necesidad de ejercer violencia, de estar un tanto fuera de sí —*exotopía*—, de ver sangre, es raramente expurgada y un tanto impúdica en nuestras sociedades actuales. Esta necesidad —consustancial a lo humano, vamos, a lo vivo—, prolifera en circuitos en donde se contamina pues su cauce está enrarecido, obstaculizado. En la actualidad hemos delegado el uso de la violencia al Estado, pero sólo en tanto contrato, es decir, sólo como una posibilidad para su funcionamiento aparente, pues violencia seguimos ejerciendo y —hay que ser enfáticos— necesitando expurgar. No es otra la fascinación que arropa al espectador en las tragedias griegas, o que actualmente entusiasma al espectador de la fiesta brava, o la lucha libre, o espectáculos de índole similar. Pero también en la cotidianidad nos asalta el accidente automovilístico, el cadáver tirado que sangra. Este fascinación por la violencia está viciada en sociedades como la nuestra, donde se le conjura *per se*, y la violencia deviene sinónimo de agresión, maltrato, vejación. La violencia es consustancial al movimiento, a cualquier movimiento, y la vida se alimenta de ella. Katya Mandoky considera que estos fenómenos pueden considerarse estéticos pues la estesis es la condición de apertura o permeabilidad sensible de un sujeto hacia su contexto, hacia un evento.

Lo trágico, ya sea en lo cotidiano o en el arte, es definitivamente estético cuando nos conmueve, y no lo es cuando se trata de una mera categorización estando ausente

toda valoración afectiva. Es necesario afrontar particularmente el miedo a lo inmoral en la investigación del fenómeno estético y deshacernos de la calculada ingenuidad de Panglos al atribuirle un carácter exclusivamente virtuoso a los fenómenos estéticos.¹⁹

Nicolás Bro no deja de filmar un sólo momento. La particularidad de la cinta numérica le permite atar la cámara a su coche, a su mano, a su cotidiano, para registrar la conversación más trivial o la discusión más acalorada, lo mismo da. Mientras duerme, mientras se ducha u orina; incluso mientras ensaya una obra de teatro la lleva consigo, lo cual conlleva su despido de la compañía. Acumula horas y horas de grabación y crea un circuito cerrado de video vigilancia en su propia casa, con pantallas y cámaras para no perder detalle. Según relata Paul Virilio, el apartamento de la cantante Amanda Lear gozaba de similares características, pues despojo todos los espejos reemplazándolos por un circuito de video integrado.²⁰ Su cotidianidad muta necesariamente hasta transgredir el *sensus communis*, el Gran otro, que lo mantenía en los márgenes de la normalidad y empieza a construir su propio portal para retratar «lo real». En un momento de la película, cuando la locura de Nicolas se ha descarnado, grita, cuchillo en mano: “¡Soy yo el que tiene la realidad!”

Poco estudiado, y aún incierto, subrepticio por incómodo (quizá oficialmente encubierto), el *Snuff* tiene las trazas de ritos despreciables pero no menos humanos. Forman parte de la dislocada comunión en las ceremonias perversas de violencia que se dan en las “sociedades judiciales”. Son típicos de este tipo de sociedades, pues es el ejercicio de la violencia en su acepción más repugnante, la humillación, la vejación, el asesinato. No existe el común acuerdo: no es una “víctima posible” ni se yergue nutritiva, esto es, no tiende a un equilibrio entre lo sacro y la profano, sino prolifera en juegos de dominación y maltrato.²¹ No obstante, incluso en la náusea (o por lo mismo) son fenómenos estéticos:

¹⁹ Katya Mandoky, *Estética cotidiana y juegos de la cultura* (México: Siglo XXI, 2006), 59. Mandoky le reprocha a Sánchez-Vázquez que, al acercarse paulatinamente al fenómeno de lo trágico, “retrocede como un caballo asustadizo”. En su *Estética*, Sánchez-Vázquez argumenta que “convertir el incendio del edificio, en el que un hombre es devorado por las llamas, en un espectáculo u objeto de contemplación, y gozar con las formas, los colores o la expresión del rostro angustiado, sería no sólo una inmoralidad sino una perversión humana. En este sentido, lo trágico pierde su dimensión estética en la vida real; dimensión que, en cambio, encontramos en ella cuando podemos considerarla desde las categorías de lo bello, lo feo o lo sublime. [...] Con esta limitación que, como vemos, es más propiamente moral que estética, cabe afirmar que lo trágico se da en la vida real, en la existencia humana, sin que tenga —o, al menos, sin que tenga necesariamente— una dimensión estética.” Citado en *Ibid*, p. 56-57.

²⁰ “Si al envejecer, la Castiglione hizo cubrir los espejos de su casa para no contemplar los avances de la decrepitud, Amanda no tendrá por qué temer el encuentro con su reflejo: le bastará con interrumpir la grabación de imágenes el día elegido, y las pantallas le devolverán su imagen eternamente joven, en un apartamento donde el tiempo se habrá detenido; el mueble viviente ya no se diferenciará del inmueble; el medio de comunicación se habrá convertido en un sintetizador capaz de mezclar el cuerpo y la habitación; el videojuego será una manera de jugar indefinidamente con lo cotidiano...” Paul Virilio, *Estética de la desaparición* (Barcelona: Anagrama, 1988), 31.

²¹ Cf. René Girard, *La violencia y lo sagrado* (Barcelona: Anagrama, 1995).

Lamentablemente, que alguien pueda contemplar a la muerte, al dolor, a un incendio e incluso a la guerra como espectáculo y sentir placer es un hecho. Lo prueba su reiteradísima aparición en el cine y la televisión calculando rating entre las masas [...] Esta atracción hacia lo trágico en la vida real se confirma con la atracción de multitudes hacia los castigos públicos de la hoguera, la guillotina y la horca. La repetida transmisión de imágenes violentas en los noticieros y medios periodísticos, y su manifestación actual más brutal, el fenómeno del *snuff*, no son índices precisamente de la fineza en la sensibilidad humana. Y esta tracción, perversa o no, amoral o inmoral es, hay que reconocerlo aunque nos pese, estética. [...] Muy a pesar de las intenciones morales de Sánchez Vázquez, dado que lo trágico es una categoría estética al definirse en función de la sensibilidad del sujeto, habremos de encontrarlo tanto en la vida cotidiana como en las obras artísticas.²²

El mundo fue una corriente de falso documental que empezó en Italia en los años sesenta, nacido junto con la necesidad de los espectadores por el consumo de violencia explícita, el *softcore*, el cine de acción y efectos especiales.²³ Una especie de *snuff* con pretensiones etnográficas que retrataba a tribus hambrientas de carne humana o en plenos rituales de matanza. Resacas del rito sacrificial para hacerse pasar por verdadero. Con la explosión del mundo, emergieron sus variantes como el *shockumentary* (versión anglosajona), el *deathumentary*, o el *aftermath* mortuorio. En 1971, el matrimonio Michael y Roberta Findlay filma un supuesto *snuff*, realizado en Buenos Aires y obtiene un gran éxito de comercialización. Entre los años 80 y 90 el boom del *snuff* explota en Japón. Otro caso es el de David Berkowitz —conocido como el Hijo de Sam— quien grabó, supuestamente, algunos de sus crímenes. Miembro de la secta norteamericana Iglesia de Satán, las hacía extensivas a sus correligionarios. A finales de los 80s y principios de los 90s, surge la mítica serie *Guinea Pig* (“conejiillos de indias”) y algunas de sus cintas fueron investigadas por el FBI. Para Charles Balun, distribuidor de la serie, “lo más cercano a las *snuff movies* es lo que yo llamo la autopsia. *Faces of death* y Escenas de muerte, son noticias o archivos de la policía que muestran distintos tipos de asesinatos, autopsias, suicidios, etc. Pero esto no es *snuff* porque solo son una crónica de una muerte real. *Snuff*, por su definición, es una muerte coreografiada”.²⁴

²² K. Mandoky, *op cit.*, p. 57.

²³ Títulos como: *Mondo Cane* (*Este perro mundo*, 1962) de Gualtiero Jacopetti, *Africa Addio*, (*Adiós África*, 1966) de Jacopetti y Proserpi, *Hombres salvajes, bestias salvajes* (1975) de Antonio Climati y Mario Morra, etc., tuvieron alta popularidad entre los años 60s y 70s. (Cf. Ángel Sala, “Del hiperrealismo oculto a otras manipulaciones de la notificación”, en *Imágenes para la sospecha*, Barcelona, Glénat, 2001, p. 123 – 151).

²⁴ Citado en A. Sala, *op. cit.*, p 138.

Nicolas. –Tú ocuparás el papel de Lena, así haré una película romántica contigo
Trine Dyrholm (en el papel de Trine Dyrholm). –¿Estás seguro que debo llamarme Lena?
¿No es mejor que me llame de otra manera?

Nicolas. –No... es importante que te llames Lena. Es un buen nombre

En el fondo no es Nicolas Bro en el rol de Bro, sino de Christoffer Boe. Nicolás Bro está *jugando* al cineasta, a hacerla de director y emplazar a sus amigos actores para que actúen en “su” película, que a su vez, está siendo la película de Boe. Žižek: “en la sociedad capitalista tardía, la *vida social real* misma adquiere en cierto modo los rasgos de una simulación, nuestros vecinos reales se comportan como actores y extras [...] La verdad última del universo desencantado utilitarista-capitalista es la desmaterialización de la «vida real» misma, su conversión en un espectáculo espectral.”²⁵ Se podría decir que, más que director, Bro es el actor que se hace camarógrafo; el actor se filma a sí mismo y a su entorno pero sigue estando bajo la dirección de otro (Boe). Así, el *crew* de rodaje queda reducido al mínimo necesario: el director-el actor-la cámara.

Con el semblante transformado, iracundo y embriagado de los pies hasta sus pelos teñidos, Nicolas es abordado por una chica en un bar.

Nicolas. –¿Quién eres?

Mathilde. –Soy de Alphaville

Nicolas. –¿Alphaville!? ¿Una de las secuaces de Christoffer Boe?

En el portal de su casa, Nicolas le advierte a Mathilde, medio en broma, medio en serio: “Escucha, en un momento te destrozaré... No, es tan guapa. La destrozaré.” Más allá de si las muertes en las cintas *snuff* son actuadas, el interés radica en que quieren aproximarse al punto de no retorno, al retrato de lo real que se escabulle pero deja huella y un extraño presentimiento. Rozan las fronteras con lo inexpresable, con lo que no podemos concebir ni representar, pues a todo mundo se le puede pedir que repita algo, excepto su muerte. Bill Nichols apuntaba que:

²⁵S. Žižek, *op. cit.*, p. 177.

la mortalidad del cuerpo supone un reto constante para el documental. Elude toda estrategia de representación. Es, en el momento crucial en que tiene lugar, irrepresentable. Las constantes o signos vitales, representaciones, nos ofrecen una frontera que la vida puede atravesar subrepticamente, pero son indiferentes a la suerte de los valores que les asignamos a los sentimientos que unimos a ella. La muerte es la conclusión o cese de algo interior, invisible. [...] Con el documental tenemos la convicción de que el referente posee el mismo estatus que nuestros propios cuerpos. Su mortalidad está en tan en juego como lo está la nuestra. La muerte no es una simulación sino un acto irreversible. Está en juego la representación de los ultrajes y los peligros de los que es heredera la carne con la magnitud suficiente para evitar la seguridad de las respuestas cómodas a la caridad o simpatía para con los mártires o las víctimas.²⁶

De la compresión al exterminio

La revolución digital ha ido reduciendo al mundo a ecuaciones de ceros/unos. Nuestra propensión tecnológica que nos construye, nos devuelve el vaho de lo que construido en complejos —pero a la vez simples— esquemas de presencia/ausencia. El descubrimiento de la expansión del universo, junto con la apenas ligera intuición de la consistencia de los hoyos negros, ha sido cuantioso para nuestras especulaciones científicas, y por ende, sociales. Las galaxias están en continua expansión unas de otras, tal como nosotros, los unos de los otros. El universo se expande dejando lugar a lo negro, lo vacío que es cada vez más frío. Las estrellas se quedan sin material para reconstituirse, para generar nuevas estrellas, hundiéndose todas en hoyos negros. Mientras más se alejan los cuerpos celestes entre sí, las ondas de radio se alargan, la velocidad aumenta y el sonido se hace más grave. “¿Y las galaxias dónde van? En expansión como el humo dispersado por el viento. La segunda ley de la termodinámica: Este constante fluir de la luz a las tinieblas. Del amor al olvido”.²⁷

La pantalla de cine, otrora blanca para reflejar el haz lumínico del proyector, es ahora una superficie que no necesita del entorno onírico de lo oscuro, pues es ella misma quien genera su propia luz en forma de píxeles por donde los personajes, los sonidos, los paisajes o la

²⁶ B. Nichols, *op. cit.*, p. 297-298.

²⁷ Ernesto Cardenal, *Cántico Cósmico* (Madrid: Trotta, 1992) p. 43.

música se inscriben como datos. Tampoco son necesarias las enormes dimensiones de la pantalla de cine tradicional, pues ya no hay comunidad que se reúna para mirar los 16 kilos de película contenidos en 5 o 6 latas, que es lo que pesaba un largometraje estándar de 90 minutos. Kodak se declara en quiebra al tiempo que Kim Dotcom es arrestado en su lujosa mansión de Nueva Zelanda como elocuente inicio del 2012.²⁸ Con el video digital el tiempo retratado se dilata a la par que el espacio se contrae a sus ecuaciones numéricas y su vitrina soporta sólo la mirada de algún individuo y, quizá, con el tiempo, más allá, es decir, a los puros impulsos eléctricos de la cavidad cerebral, pues

cuando el marco o la pantalla funcionan como tablero de mandos, mesa de impresión o de información, la imagen no cesa de recortarse en otra imagen, de imprimirse a través de una trama aparente, de deslizarse sobre otras imágenes en una ola incesante de mensajes, y el plano mismo se asemeja menos a un ojo que a un cerebro sobrecargado que absorbe informaciones sin tregua: es el par cerebro-información, cerebro-ciudad, que reemplaza al ojo-Naturaleza.²⁹

Lo que plantea Boe es una metáfora de la transmutación hacia lo real, a partir del exceso de realidad. Una mirada traviesa, juguetona y descarnada de la devastación que opera la tecnología que se revierte, que mira de frente la mano que la ejerce y la hace registrar la muerte del creador en tiempo real. Es una proyección de la locura que nos puede envestir en nuestra natural y muy “normal” afición hacia la construcción de espejos y que, de repente, el reflejo nos increpa. Es pues, un atisbo por la mirilla de la puerta criminal por donde se filma a la muerte trabajando, pero evidentemente no se atreve a entrar. Evidentemente porque hay muchos signos distales, convenciones industriales, muchos “cabos sueltos” que en todo momento nos mantienen alejados, como espectadores, de la supuesta veracidad que se está proyectando en la pantalla de cine de algún complejo comercial, o bien en el marco de algún festival.³⁰

²⁸ En el video digital, el proceso de registro sustituye la película fotosensible por el CCD que está formado por millones de píxeles fotosensibles que generan una imagen compuesta en un mapa de bits que se almacenan o bien en cinta magnética (en el caso del DV), o bien un disco duro o memoria flexible. La capa fotosensible de la película cinematográfica que requiere de procesos químicos para su revelado, deviene en impulsos eléctricos codificados en forma de magnitudes binarias.

²⁹ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo* (Barcelona: Paidós, 1985), 354.

³⁰ La película parece no haber corrido con buena fortuna en los circuitos tradicionales de distribución. Estrenada en el 2006, en España es prácticamente desconocida, a no ser por algunos festivales que la han programado como película de horror. En México fue inserta en la sección Tendencias, del Festival Internacional de Cine Contemporáneo de la Ciudad de México (FICCO) del 2008. Ahí me tocó mirarla junto a una señora que llegó algunos minutos retrasada. La espectadora ideal de esta película. Parece que no estaba enterada ni de que iba la película, ni del director, es decir, virgen completamente de las pistas que te orientan o, mejor, alertan, en las disyuntivas entre “documental” o “ficción”. Disfrutar tranquilamente una velada cinematográfica en compañía de su paraguas era su única intención. A mitad de la función, cuando todo se torna un tanto gore, miraba consternada alrededor por la desgracia de este pobre hombre, incapaz de atinar porque numerosos miembros del público se reían con la salvaje muerte de la chica.

Con el digital el asesinato de la especie se concilia con la víctima: somos nosotros mismos nuestros depredadores, víctima y verdugo sintetizados en el mismo proceso de compilación. Baudrillard cita a Éric Gans: “En último término, el asesino y la víctima son una misma persona. Sólo podemos concebir la unidad de la raza humana si podemos concebir, en todo su horror, la verdad de esta equivalencia esencial.”³¹ Las herramientas van sustituyendo a la mano, al creador que las ha gestado por el mismo hecho por las que fueron concebidas, un deseo de destrucción, de inexistencia; el arte de la fuga en un mundo autónomo en el que confeccionamos nuestra inmortalidad en artefactos que nos permiten encaramarnos en otra galaxia, la de lo real.

No sólo la Inteligencia Artificial, sino toda la elevada tecnología, ilustran el hecho de que, detrás de sus dobles y sus prótesis, sus clones biológicos y sus imágenes virtuales, el ser humano aprovecha para desaparecer. Como el contestador automático «*Estamos fuera. Deja un mensaje...*» O el video conectado con el televisor que se encarga de ver la película en lugar de uno. De no haber existido esta posibilidad, nos habríamos creído obligados a verla, ya que siempre nos sentimos un poco responsables de las películas que no hemos visto, de los deseos que no hemos realizado, de las personas a las que no hemos contestado, de los crímenes que no hemos cometido, del dinero que no hemos gastado. Todo eso acaba por originar una masa de posibilidades rechazadas, y la idea de tener una máquina para almacenarlas y filtrarlas, en la que se mitigarán suavemente, es una idea profundamente tranquilizadora. Todas estas máquinas pueden ser llamadas virtuales, ya que son el filtro (en el doble sentido de la palabra) del poder virtual, el de la imagen, que casi siempre basta para nuestra felicidad.³²

Así pues, la película de Christoffer Boe es ejemplar del proceso que está sufriendo la realidad, del exterminio de la ilusión en pro de nuestra aproximación a *lo real*, que no es otra cosa que nuestra desaparición. Con los registros de los asesinatos en las guerras, los soldados en pleno ejercicio de la tortura —entre otros muchos ejemplos—, imágenes del móvil o cámara portátil, nos acercaremos al testimonio de nuestra transmutación como especie hacia el desierto de lo real, registraremos nuestra muerte en tiempo real para dejar paso a otros seres mejor enmascarados.

³¹ Éric Gans, citado en J. Baudrillard, *op. cit.*, p. 10.

³² *Ibid*, p. 62-63.

Referencias

- Barnouw, Erik, *El documental. Historia y estilo*, Barcelona, Gedisa, 1996.
- Barthes, Roland, *La torre Eiffel*, Barcelona, Paidós, 2001.
- Baudrillard, Jean, *El crimen perfecto*, Barcelona, Anagrama, 1997.
- Cardenal, Ernesto, *Cántico Cósmico*, Madrid, Trotta, 1992.
- Crary, Jonathan, *Las técnicas de observador*, Murcia, Cendeac, 2008.
- Deleuze, Gille, *La imagen-tiempo*, Barcelona, Paidós, 1985.
- García Bacca, Juan David, *Introducción a la Poética*, México, UNAM, 2003.
- Girard, René, *La violencia y lo sagrado*, Barcelona, Anagrama, 1995.
- Gubern, Román, *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Barcelona, Lumen, 1988.
- Mandoky, Katya, *Estética cotidiana y juegos de la cultura*, México, Siglo XXI, 2006.
- Morin, Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona, Paidós, 2001.
- Nichols, Bill, *La representación de la realidad*, Barcelona, Paidós, 1997.
- Quiroga, Elio, *La materia de los sueños*, Barcelona, Ediciones Deusto, 2004.
- Sánchez-Navarro, Jordi [comp], *Imágenes para la sospecha*, Barcelona, Glénat, 2001.
- Virilio, Paul, *Estética de la desaparición*, Barcelona, Anagrama, 1988.
- Žižek, Slavoj, *Mirando desde el sesgo*, Buenos Aires, Paidós, 2000.
- Žižek, Slavoj, *Lacrimae rerum*, Madrid, Debate, 2006.

Filmografía Referida

- 2001: A Space Odyssey (2001, Odisea del espacio)*, Stanley Kubrick, 1968, Estados Unidos.
- Africa Addio (Adiós África)*, Jacopetti y Prospero, 1966, Italia.
- David Holzman's Diary (El diario de David Holzman)*, Jim McBride, 1967, Estados Unidos.
- Hombres salvajes, bestias salvajes*, Antonio Climati y Mario Morra, 1975, Italia.
- Mondo Cane (Este perro mundo)*, Gualtiero Jacopetti, 1962, Italia.
- Offscreen*, Christoffer Boe, 2006, Dinamarca.
- The Matrix (Matrix)*, Andy y Lana Wachowski, 1999, Estados Unidos.

Artículo recibido 3 de febrero de 2012 y aprobado el 4 de abril de 2012