



**UNIVERSIDAD DE CHILE**  
**Facultad de Artes**  
**Departamento de Teoría de las Artes**

**CINE CLÁSICO, AUTORREFLEXIÓN E IDEOLOGÍA  
DE DON QUIJOTE A TOY STORY**

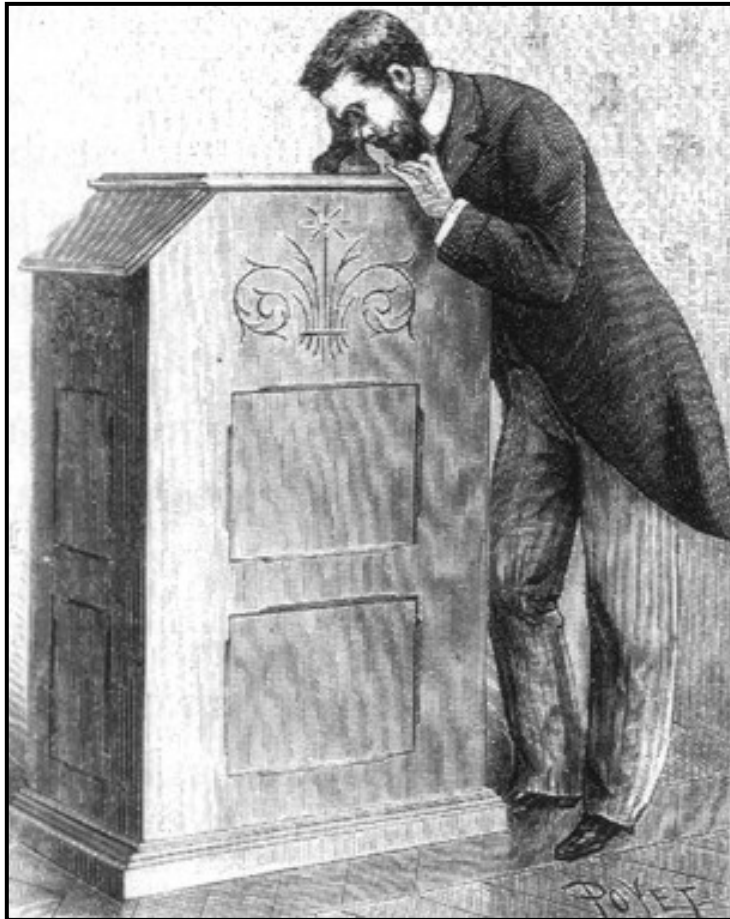
Tesis para optar al grado de  
Licenciado en Artes con mención en Teoría e Historia del Arte

ALUMNO: CLAUDIO CELIS B.

PROFESOR GUÍA: SERGIO ROJAS C.

Santiago, Chile  
2008

**CINE CLÁSICO,  
AUTORREFLEXIÓN E IDEOLOGÍA**  
*DE DON QUIJOTE A TOY STORY*



CLAUDIO CELIS B.



Sancho Panza entra en un cine de una ciudad de provincia. Viene buscando a Don Quijote y lo encuentra: está sentado aparte y mira fijamente la pantalla. La sala está casi llena, la galería está completamente ocupada por niños ruidosos. Después de algunos intentos inútiles de alcanzar a Don Quijote, Sancho se sienta de mala gana en la platea. La proyección está empezada, es una película de época, sobre la pantalla corren caballeros armados, de pronto aparece una mujer en peligro. Inmediatamente Don Quijote se pone de pie, desenvaina su espada, se precipita contra la pantalla y sus sablazos comienzan a lacerar la tela. Sobre la pantalla todavía aparecen la mujer y los caballeros, pero el rasgón negro abierto por la espada de Don Quijote se extiende cada vez más, devora implacablemente las imágenes. Al final, de la pantalla ya no queda casi nada, se ve sólo la estructura de madera que la sostenía. El público indignado abandona la sala, pero en la galería los niños no paran de animar fanáticamente a Don Quijote. Sola, una niña en la platea lo mira con desaprobación.

¿Que debemos hacer con nuestras imaginaciones? Amarlas, crearlas a tal punto de tener que destruir, falsificar. Pero cuando, al final, ellas se revelan vacías, incumplidas, cuando muestran la nada de la que están hechas, solamente entonces pagar el precio de su verdad: entender que Dulcinea, a quien hemos salvado, no puede amarnos.

GIORGIO AGAMBEN

## ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	Pág. 6
INTRODUCCIÓN.....	Pág. 8
CAPÍTULO I	
CINE NARRATIVO, CINE CLÁSICO.....	Pág. 15
1-. El nuevo Hollywood.....	Pág. 15
2-. Del Quijote a Toy Story: la narración moderna.....	Pág. 17
3-. Análisis y síntesis del movimiento: orígenes del cine.....	Pág. 21
4-. Fragmentación y retrato: orígenes del relato.....	Pág. 25
5-. Del observador imaginario al testigo invisible.....	Pág. 33
6-. Espacio y tiempo: la herencia renacentista.....	Pág. 40
7-. Causalidad y naturalización: la estructura narrativa.....	Pág. 46
8-. Narcisismo y voyeurismo: cine y psicoanálisis.....	Pág. 52
9-. Cine clásico e ideología.....	Pág. 58
CAPÍTULO II	
CINE, POLÍTICA E IDEOLOGÍA.....	Pág. 62
1-. La naturalización del orden social.....	Pág. 62
2-. Marx y Althusser: el concepto de ideología.....	Pág. 64
3-. El cine y lo político del arte.....	Pág. 73
4-. Sobre la autonomía del arte.....	Pág. 75
5-. Epstein y Benjamin: desnaturalizar la percepción.....	Pág. 79
6-. Cine clásico e ideología burguesa.....	Pág. 83
7-. Arte y auto-conciencia: la ironía como gesto político.....	Pág. 88
8-. Imagen e ideología: la sociedad del espectáculo.....	Pág. 94
CAPÍTULO III	
EL CASO TOY STORY.....	Pág. 103
1-. El cine que imita al cine.....	Pág. 103
2-. Una ironía sobre la ironía.....	Pág. 110
3-. La auto-conciencia como mercancía.....	Pág. 116
CONCLUSIÓN.....	Pág. 119
BIBLIOGRAFÍA.....	Pág. 126

## PRESENTACIÓN

El presente trabajo corresponde a la investigación final realizada para optar al grado de Licenciatura en Artes con mención en Teoría e Historia del Arte, en la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Si bien la formación que he recibido al interior de esta carrera ha sido estrictamente teórica, ciertos estudios anteriores me vinculan más bien al campo práctico de la producción audiovisual, especialmente al área de la post-producción. Mis intereses teóricos, por lo tanto, pueden ser reducidos a dos vertientes principales. Por un lado, busco desplazar los problemas propios de la teoría e historia del arte hacia el campo cinematográfico, es decir, utilizar al cine como puerta de entrada a la reflexión estética. Dentro de esta línea (y debido a su predominancia a lo largo del siglo XX), considero que el análisis del *cine narrativo clásico* es de vital importancia. Asimismo, el acceso cada vez mayor a los medios de producción audiovisual exige de una redefinición de los conceptos tradicionales dentro de la disciplina estética.

Por otro lado, mis intereses teóricos se vinculan directamente con la reflexión política. Con esto me refiero al cuestionamiento de las fuerzas específicas que modelan un orden social determinado. Hoy en día somos testigos de una integración extrema del planeta a un orden global hegemónico. La velocidad de esta integración dificulta enormemente nuestra capacidad de pensar acerca de ella, ya que genera la ilusión de obsolescencia de los conceptos heredados. Por esto, es necesario un pensamiento crítico que le devuelva el peso a las cosas, y de este modo evite que nos hundamos en el mar del pesimismo cínico.

Se podría decir, entonces, que esta investigación es el fruto de la convergencia entre estas dos líneas de pensamiento. Es el intento por encontrar (o construir) una relación interna entre el cine clásico y la Ideología de mercado cuya expansión pareciese imparable. Sin embargo, esta investigación es también producto del anhelo por rescatar el valor crítico (y político) de la reflexión estética. En mi opinión, la teoría y la historia del arte solo serán justificables en la medida en que permitan comprender el presente, y no mientras sigan apelando a la mera conservación de una tradición.

Esta es la tarea más difícil que actualmente toda disciplina debe aceptar en cuanto desafío político: superar la autonomía característica del saber moderno, para así reinstaurar un pensamiento totalizante que vuelva a vincular dicho saber con las condiciones materiales que lo han posibilitado históricamente. Este trabajo es el ensayo por recuperar ciertos conceptos y ciertos pronósticos ya dados de baja, pero que siguen manifestándose hoy de manera sintomática: vuelven una y otra vez a nuestro presente, pero lo hacen de manera enigmática, deformados por el corte represivo de la ilusión pos-ideológica.

Por último, quiero agradecer a ciertas personas que han ayudado al desarrollo de esta investigación. En primer lugar, agradecer al profesor Sergio Rojas, quien ha sido no sólo el profesor guía de esta tesis de grado, sino también una gran fuente de reflexión para los temas aquí tratados; al profesor Jaime Cordero, por su constante ayuda y por el tiempo destinado a repetidas correcciones; al profesor Carlos Pérez Villalobos, de cuyas clases han surgido gran parte de las hipótesis aquí expuestas; a César Vargas, por ser un compañero de estudio a lo largo del último año; y a Cecilia Galaz, mi abuela, quien no se ha cansado de discutirme largamente estos temas.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene su origen en la película de animación *Toy Story*<sup>1</sup>. Más específicamente, en la constatación de que dicho largometraje (el primero realizado en su totalidad con tecnologías digitales) reproduce el *modo de representación* del cine clásico. Esta película, al ser realizada con tecnología CGI (Computer Generated Images), podría haber construido su propio lenguaje visual, ya que su *modo de producción* no está limitado técnica o materialmente como sí lo está en el cine tradicional. Sin embargo, *Toy Story* no hace sino imitar un modo de producción ya establecido, sosteniéndose sobre la hegemonía del lenguaje narrativo del cine clásico. Así, caracterizaremos esta obra como *el cine que imita al cine*, es decir, planteamos que su aparente *realismo visual* no se debe a su adecuación con la *realidad*, sino a su capacidad de reproducir el *estilo* del cine narrativo clásico.

Al plantear que una película determinada de animación digital imita al cine clásico, nos vemos obligados teóricamente a examinar la definición misma de dicho modo de representación. Si decimos que *Toy Story* reproduce el *estilo clásico*, no estamos meramente estableciendo la subordinación de una obra a una categoría específica, sino que estamos redefiniendo tal categoría a partir de un objeto aparentemente externo a ésta. Ahora bien, cuando intentamos definir una categoría estética nos encontramos forzados a proceder de manera *deductiva*: primero debemos construir un modelo teórico y sólo posteriormente podemos dirigirnos hacia los ejemplos particulares<sup>2</sup>. Esta será nuestra primera tarea: definir una matriz teórica que permita redefinir el concepto de *cine clásico*.

---

<sup>1</sup> Largometraje estrenado en Noviembre de 1995. Fue producido por los estudios *Walt Disney Pictures* y *Pixar Inc.*, dirigida por John Lasseter y distribuida por *Buena Vista*.

<sup>2</sup> Esto ya lo había pensado Roland Barthes al intentar establecer los fundamentos para un análisis estructural de los relatos. Ante la imposibilidad de un método *inductivo*, donde primero habría que revisar todas las obras por separado, Barthes reconoce que “está condenado a un procedimiento deductivo; se ve obligado a concebir primero un modelo hipotético de descripción (una teoría) y descender luego poco a poco a partir de este modelo, hasta las especies (las obras) que a la vez participan y se separan de él” (Barthes, 1972; 11). Véase: Barthes, Roland. *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires, 1972.



Tradicionalmente, el concepto de cine clásico ha sido utilizado por la disciplina de la historia del cine para definir un *modo de producción* particular asociado a la industria norteamericana entre las décadas de 1930 y 1960<sup>3</sup>. Por el contrario, lo que planteamos aquí consiste en que el *cine clásico* corresponde a una categoría estética (un *modo de representación* determinado) que trasciende geográfica y temporalmente, lo que tradicionalmente ha sido entendido por dicho concepto. Más aún, este modo de representación posee una indiscutible predominancia dentro de la historia del cine, transformando el aparato cinematográfico de un mero descubrimiento científico a un complejo dispositivo narrativo (llegando incluso a naturalizar por completo la construcción significativa necesaria para que dicho aparato técnico opere como transmisor de un relato cualquiera).

Para definir el concepto de *narración clásica* dentro del campo cinematográfico consideraremos tres aspectos fundamentales: las categorías de espacio y tiempo, la estructura narrativa y el estilo fílmico. El objetivo de este primer momento es poder identificar conceptualmente cuál es la matriz *clásica* (si es que existe alguna) que trama al cine narrativo y así comprobar su predominancia dentro de la historia del cine. Hemos planteado una primera constatación según la cual *Toy Story* reproduce los códigos clásicos: mientras la historia no es sino una versión en juguetes del *viaje del héroe*, su puesta en escena responde al canon clásico de producción (montaje, claridad narrativa, testigo invisible, etc.). Todos los recursos técnicos están al servicio de hacer renacer una vez más la *misma vieja historia*: un largometraje realizado en plena época de la información (capaz por lo tanto de explotar al máximo los recursos técnicos) y que, sin embargo, no hace otra cosa que rescatar una fábula clásica (*el viaje del héroe*). ¿Es la historia simplemente una excusa para desplegar y lucir los recursos técnicos? ¿O son los recursos digitales un nuevo medio para representar la misma *historia*, que es, en última instancia, lo que el público no se agota de consumir?

---

<sup>3</sup> Probablemente, el trabajo más acabado sobre este tema ha sido desarrollado por David Bordwell y Kristin Thompson, Véase: *El cine clásico de Hollywood*. Editorial Paidós. Barcelona, 1997.

La segunda parte de la investigación busca llevar esta definición de cine clásico al campo de la reflexión política. El punto de partida esta vez se encuentra en *Toy Story 2*, particularmente en la secuencia de créditos al final de la película. Allí podemos ver una serie de *outtakes* (chascarros) donde los personajes cometen distintos errores típicos de una producción cinematográfica normal: se ríen, erran los parlamentos, entra el micrófono a cuadro, se pierde el foco de la cámara, e incluso los ‘actores’ se hacen bromas entre sí. Aquí se revela el procedimiento fundamental de la película: la auto-conciencia de su carácter de *simulación* (tanto al modo de representación clásico como a su propia producción) se hace explícito, la obra hace una auto-referencia a la ilusión que construye. Y he aquí el problema: tal acto de auto-crítica aparece despojado de toda efectividad desilusionante; la lucidez de tal operación no es sino una parte de la ilusión; la trasgresión que implica revelar los límites de la ficción es, en este caso, experimentada dentro de un marco mayor: la totalidad del espectáculo. El espectador sabe que lo que tiene al frente no es más que *la ilusión de una ilusión* y, en esa misma condición, puede gozarla estéticamente.

¿Qué pasa cuando desplazamos este problema de la auto-crítica hacia el campo político?  
¿Qué relación existe entre la operación auto-reflexiva de *Toy Story* y el contexto ideológico actual? ¿Es válida la noción *cínica* de una era post-ideológica, o post-histórica? Este es el segundo problema que trataremos en la presente investigación: indagar sobre la relación entre cine y política, en un periodo histórico donde el cinismo pareciera haber desplazado toda posible crítica a la ideología y donde, sin embargo, es más necesario que nunca un cuestionamiento del carácter *hegemónico* de un mundo en vías de su absoluta *integración*. Para esto debemos, en primer lugar, pensar cuál es el papel de la *auto-conciencia* dentro del contexto social y político contemporáneo. Slavoj Žižek propone retener de “*los viejos y buenos tiempos la idea de que el impulso del progreso en el socialismo es la auto-crítica*” (Žižek, 1998; 12). En contra de esto se nos presenta la secuencia de chascarros en *Toy Story 2*: ¿Qué le pasa al concepto de *ficción* cuando la crítica pierde su capacidad *desilusionante*? ¿Qué le pasa al concepto de *auto-conciencia* cuando éste se convierte en un recurso más y del cual la subjetividad puede disponer técnicamente?

De lo que se quiere hablar aquí, en última instancia, es de la relación entre cine y política, o si se quiere, entre arte y política. *Toy Story* nos sirve para entender un momento clave dentro de esta relación, un *tercer estadio*, como lo definiremos a continuación. Digamos que un primer momento en la relación entre cine y política tiene lugar fundamentalmente a nivel referencial, es decir, dentro del campo de los *contenidos*. Este es el momento estrictamente *ilustrado* de la relación, donde la responsabilidad política de cada individuo depende de su correcta información, de su *mayoría de edad*<sup>4</sup>. La función política de una película consistiría principalmente en comunicar un mensaje determinado a un público específico: la película, como construcción significativa, desaparece tras la síntesis del significado, permitiendo al espectador aprehender la historia narrada y, de esta manera, formarse una opinión sobre el tema tratado.

El segundo momento de la relación tiene lugar allí donde las operaciones significantes (particularmente el gesto auto-reflexivo) se tornan políticas en sí mismas, es decir, formalmente. Tomemos como ejemplo la obra de Jean-Luc Godard. Podemos decir que la operación que atraviesa su obra es la de desilusionar al público en su fascinación por el sentido, demostrando la trama ideológica inherente al cine narrativo clásico. Al igual que el teatro de Brecht, Godard interrumpe constantemente la identificación del espectador con la historia, obstaculizando una y otra vez su anhelo de cierre y su satisfacción narcisista. Lo fundamental de esta relación entre cine y política es que su proceder acontece, ya no en el contenido de la obra, sino en la forma de ésta: es a través de cortes abruptos, de miradas a la cámara, de cambio de actores, etc., que la película desilusiona al espectador. ¿Para qué? Sólo para revelar que la ficción nos es sino una construcción significativa. Esto poseería un rendimiento político simplemente por hacer reflexionar al espectador sobre lo aleatorio de sus condiciones de existencia, es decir, por revelar la Ideología que opera en la estructura misma del teatro (o del cine) y cuya función es reproducir las relaciones de producción de un determinado orden social.

---

<sup>4</sup> Con esta fórmula, Kant intento definir en 1784 el concepto de Ilustración, haciendo una analogía entre el desarrollo individual (alcanzar la mayoría de edad, y por ende la autonomía) y el desarrollo histórico (la humanidad alcanzando su propia independencia). Lo que está en juego en esta concepción de la autonomía es, principalmente, la capacidad de la conciencia de dictaminar libremente los actos del cuerpo y las prácticas concretas del sujeto. Véase el artículo de Kant, *¿Qué es la Ilustración?*, y el ensayo de Michel Foucault que lleva el mismo título.

Este segundo momento está directamente relacionado con la creencia de que la auto-reflexión es el motor fundamental de una posible revolución marxista, donde simplemente bastaría revelarle a cada individuo la ideología que trama su realidad, para que éste fuese ya un activo agente transformador<sup>5</sup>. Esto hace emerger otra *ilusión*: creer que gracias al desarrollo de la auto-conciencia podremos tarde o temprano acceder de manera *no-ideológica* a la realidad. Por esto, cuando la *teoría crítica* se topó con que toda realidad no podía ser sino ideológica, el término perdió popularidad: si todo es ideología, entonces nada lo es. Ahora bien, ¿por qué traer nuevamente a discusión el concepto de ideología?

La operación auto-reflexiva de *Toy Story*, carente a su vez de un rendimiento crítico efectivo, nos remite al tercer momento de la relación cine-política. La salida fácil es la de proponer una actitud cínica ante el mundo: *ellos saben lo que hacen, y aun así lo hacen*<sup>6</sup>. Pero tal salida es probablemente ideológica en sí. Dice Guy Debord: “*El espectáculo es la pesadilla de la sociedad moderna encadenada que, en última instancia, no expresa sino su deseo de dormir*” (Debord, 1995; §21). Esta sería la salida crítica, ya que considera el deseo de dormir (el cinismo) como una práctica ya *ideologizada* (en este caso, por el espectáculo moderno, producto a su vez del alto grado de acumulación de capital y el sometimiento de la totalidad de la vida a la economía). Para Walter Benjamin el hombre moderno ha llegado a un grado tal de auto-alienación “*que le permite vivir su propia destrucción como un goce estético de primer orden*” (Benjamin, 1989; 24). De igual forma, para Debord la acumulación de capital, posibilitada por el capitalismo tardío, ha convertido al mundo en una *imagen*, integrando la *crítica* misma como objeto de goce dentro del espectáculo total en el que ha devenido la realidad.

Todo esto se sitúa en el problema mismo de la modernidad, entendida ésta como el desarrollo progresivo de la subjetividad (y la auto-conciencia como el motor de su progreso). Robert Stam delimita la narración moderna entre Don Quijote y Jean-Luc

---

<sup>5</sup> La conciencia de clases opera en el marxismo tradicional como el motor de la lucha de clases y la ulterior superación de éstas. Lo importante es destacar que esta conciencia sólo puede ser alcanzada por el proletariado, ya que ellos son la condición de posibilidad de la burguesía (el cuerpo que la sostiene).

<sup>6</sup> Esta formulación la utiliza Slavoj Žižek para referir a la hipótesis de Peter Sloterdijk (*Crítica de la Razón Cínica*) que reformula la clásica definición de Ideología propuesta por Marx (“*ellos no lo saben y por eso lo hacen*”) para plantear que habitamos una era pos-ideológica caracterizada por el cinismo. Véase: Žižek, Slavoj. *El sublime Objeto de la Ideología*. Editorial Siglo XXI. Buenos Aires, 2003.

Godard, planteando el progresivo desarrollo de la *reflexividad* como recurso artístico<sup>7</sup>. Tal límite propuesto por Stam nos permite entender sólo hasta el segundo momento identificado en la relación entre cine y política. Por esto, la presente investigación busca extender los límites de dicha definición, pensando la narración moderna desde *Don Quijote* hasta *Toy Story*, es decir, hasta un punto ulterior dentro del desarrollo de la subjetividad (momento en que la *auto-conciencia* deviene recurso, del cual tanto el artista como el sujeto pueden disponer técnicamente).

Digamos, entonces, que la presente investigación posee un doble interés disciplinar: concierne a la teoría cinematográfica el redefinir el concepto de cine clásico; y a la crítica contemporánea de la ideología el reintroducir la discusión acerca de la auto-conciencia. Más aún, vincula ambos problemas para reflexionar sobre la relación entre la imagen y la producción de subjetividad (entre arte y política). De esta manera, buscamos poner a prueba dos hipótesis a lo largo de este texto: en primer lugar, al definir el concepto de cine clásico no sólo estamos comprobando la predominancia de este modo de producción dentro de la historia del cine, sino que, además, pretendemos fundamentar que el cine narrativo clásico opera como un dispositivo concreto de producción de subjetividad. En segundo lugar, plantear que la supuesta era post-ideológica que habitamos (caracterizada principalmente por la actitud cínica de los sujetos ante la *realidad*) no corresponde al fin de las ideologías sino que depende de su materialización. Si queremos hablar de *fin de la Ideología*, sólo podemos (debemos) hacerlo desde la reflexión de Debord según la cual el fin de las ideologías corresponde a la Sociedad del espectáculo. No es que ya no exista algo así como la Ideología, sino que nunca ésta había sido tan concreta y, por ende, tan efectiva. Así, la segunda hipótesis pretende rescatar el valor de la auto-reflexión dentro del marco de la crítica marxista, valor que ha sido anulado por la *reflexión conservadora*, concepto que queremos poner a prueba y que remite al goce estético de la auto-reflexión en cuanto recurso técnico.

El desarrollo de estas hipótesis será expuesto a través de tres capítulos. En el primero (*Cine Narrativo, Cine Clásico*) revisaremos la formación de la narración cinematográfica y las

---

<sup>7</sup> Véase: Stam, Robert. *Reflexivity in Film and Literature*. Editorial Umi-Research. Michigan, 1985.

características esenciales del estilo clásico, para luego relacionar dicha categoría tanto con el Psicoanálisis como con la Ideología. Esta relación nos introduce de lleno en el segundo capítulo (*Cine, política e Ideología*), donde se discutirán, en primer lugar, la validez del concepto de Ideología, para posteriormente desarrollar los tres estadios de la relación entre cine y política. Por último, el tercer capítulo (*El caso Toy Story*) permitirá no sólo ilustrar los conceptos tratados en los primeros dos capítulos a través del caso particular de *Toy Story*, sino además introducir el concepto de *reflexión conservadora*. De esta manera, dicha película opera tanto como puerta de entrada a nuestro problema así como a modo de síntesis: este tercer capítulo sirve para ejemplificar las definiciones que se desarrollan a lo largo del texto, pero también ofrece una solución a ciertas interrogantes abiertas tanto en esta introducción como a lo largo del texto.

## CAPÍTULO I CINE NARRATIVO, CINE CLÁSICO

*El cine sabe tan bien cómo narrar una historia  
que quizá da la impresión de que siempre  
ha sabido como hacerlo.*  
André Gaudreault

### 1-. EL NUEVO HOLLYWOOD

El concepto de *Hollywood* proviene del nombre de un distrito de la ciudad de Los Ángeles en California. En este lugar, y desde principios del 1900, comenzó a instalarse una serie de estudios cinematográficos provenientes de la costa noreste de los Estados Unidos. Los primeros estudios se encontraban principalmente en los Estados de Nueva York y Nueva Jersey (incluido el estudio de Thomas Edison y la Biograph), pero ante la poca luz solar en invierno decidieron trasladarse al Estado de California donde los días eran más largos. Durante las primeras dos décadas del siglo XX, estos estudios sirvieron de cuna para el modo de representación que luego se convertiría en el fundamento del cine clásico: aquí se produjeron los experimentos cinematográficos tanto de Porter como de Griffith, que terminaron constituyendo un lenguaje narrativo fundamental para la historia del cine<sup>1</sup>. Sin embargo, fue en la década de los años treinta (y con la consolidación del cine sonoro) que los estudios de Hollywood se impusieron como el centro mundial de la producción cinematográfica. En el libro *El cine clásico de Hollywood*, David Bordwell delimita, a partir del modo de producción, el concepto de *cine clásico* entre los años 1930 y 1960<sup>2</sup>. Este periodo es conocido generalmente como la *edad de oro* del cine de Hollywood, con sus monumentales obras, sus grandes directores y sus famosos actores y actrices, todos estos convertidos en fetiches de culto de la industria del entretenimiento. Ahora bien, a partir de la misma clasificación de Bordwell se puede plantear que después de los años sesenta se produce un decaimiento en la valoración de este modo de producción que, a su

---

<sup>1</sup> Entre los años 1908 y 1913 David W. Griffith trabajó para los estudios Biograph. Estos estudios, si bien comenzaron en Nueva York, muy pronto se trasladaron a Hollywood. Fue en este periodo que Griffith realizó la mayoría de sus experimentos con el montaje cinematográfico que luego culminaran en sus grandes obras *El nacimiento de una nación* (1915) e *Intolerancia* (1917). (Para el desarrollo de esta hipótesis, véase: Brunetta, Gian Piero. *El nacimiento del relato cinematográfico*. Editorial Cátedra. Madrid, 1993).

<sup>2</sup> Véase: Bordwell, David. *El cine clásico de Hollywood*. Editorial Paidós. Barcelona, 1997.

vez, da paso al cine independiente norteamericano así como al cine europeo. Las razones de esta decadencia así como la constatación de que verdaderamente haya ocurrido no son preguntas que aquí nos atañen. Lo que sí nos interesa es que a partir de los años ochenta el cine de Hollywood vuelve a instalar un indiscutible dominio en lo que refiere a su presencia mundial. Ante este fenómeno, Toby Miller forja el término *El nuevo Hollywood*, definiendo las características del modo de producción de la industria cinematográfica de las últimas dos décadas<sup>3</sup>. Según Miller, “hacia 1990, Estados Unidos suministraba alrededor del 80% de la producción cinematográfica mundial” (Miller, 2005). Pero más importante aún (y que nos permite ingresar a lo que aquí realmente nos interesa) es el hecho de que este *nuevo Hollywood* refleja una recuperación de la hegemonía de un modo particular de representación, lo que nos posibilita volver a utilizar el aparentemente obsoleto término de *cine clásico*.

La primera tarea de la presente investigación consiste, por lo tanto, en producir una definición del concepto de *cine clásico*. Esta definición, a su vez, nos permitirá poner a prueba nuestra primera hipótesis, según la cual el cine clásico es la forma predominante dentro de la historia del cine, y cuyo análisis constituye una exigencia teórica de primer orden para cualquier reflexión sobre el cine en cuanto tal. Como hemos planteado en la introducción, procederemos de manera *deductiva*, es decir, primero estableceremos un *modelo teórico* que luego nos permitirá dirigirnos hacia la historia del cine (con sus obras particulares) e interpretarla en su carácter predominantemente clásico. Así, dicho modelo teórico buscará definir el modo de representación del cine clásico a partir de dos pilares fundamentales: por un lado las características a nivel signifiante, en especial las que construyen al *testigo invisible*; por el otro, los rasgos principales de la estructura narrativa que conforman el *relato clásico*. Para la definición que intentamos establecer, el punto de partida debe ser, sin duda alguna, el carácter estrictamente *narrativo* del cine clásico. La hegemonía que buscamos comprobar se debe, en primer lugar, a la potencia que posee el cine narrativo y que ha hecho equiparar el aparato cinematográfico (cuya importancia pertenece antes que nada a la historia de la ciencia) con un dispositivo estrictamente narrativo.

---

<sup>3</sup> Véase: Miller, Toby. *El nuevo Hollywood*. Editorial Paidós. Barcelona, 2005.



## 2-. DEL QUIJOTE A TOY STORY: LA NARRACIÓN MODERNA

Nuestra investigación del cine clásico comienza con el análisis de la narración cinematográfica. Este análisis, a su vez, debe partir del supuesto de que toda reflexión sobre la narración en el cine no puede ignorar su carácter estrictamente *moderno*. Para esto, y si quisiéramos definir de manera simple a la narración moderna, podemos hacerlo desde su distancia tanto con la narración mitológica del mundo grecolatino como con los relatos sagrados del mundo cristiano. El relato moderno, en este sentido, se caracteriza por su *desacralización*, es decir, por la pérdida de todo sustento suprasensible tanto en su creación como en su recepción. Esta pérdida se encuentra en directa relación con el desarrollo de la burguesía como clase dominante y con la transformación epistemológica que esto conllevó. La filosofía moderna, inaugurada por Descartes, introduce una nueva etapa del pensamiento occidental; a partir de este momento, el sujeto se convierte en el fundamento del conocimiento. Asimismo, este cambio al pensamiento occidental va acompañado por una serie de transformaciones históricas: desarrollo de las ciencias, consolidación del capitalismo, revolución francesa, etc. La *narración moderna* la podemos entender como un reflejo de la progresiva desacralización, tanto del orden social como del orden epistemológico, al interior de la historia de occidente. Ahora bien, cuando occidente comienza a perder su fundamento suprasensible, ¿cómo puede el artista seguir justificando sus creaciones? ¿Cómo llenar el espacio vacío dejado por la ausencia de las musas, de los dioses y de las revelaciones? Tal espacio es, en la modernidad, ocupado por el *sujeto trascendental*. Así, la subjetividad se convierte en el lugar privilegiado, no sólo del conocimiento moderno, sino también de la narración moderna. Con esto, la auto-conciencia comienza a desempeñar un papel fundamental en la ficción<sup>4</sup>.

Podemos, entonces, resumir la historia de la narración en occidente a través de tres momentos: un primer momento inaugurado por Homero y el relato mitológico, donde la creación poética es equivalente a recordar los hechos *heroicos*, inspirados por las musas<sup>5</sup>; un segundo momento de carácter teológico-cristiano, en el cual la creación poética

---

<sup>4</sup> Véase: Stam, Robert. *Reflexivity in Film and Literature*. Editorial UMI Research Press. Michigan, 1985.

<sup>5</sup> El texto fundamental de la narración griega, *La Odisea*, comienza con la siguiente frase: “Háblame, Musa, de aquel varón de multiforme ingenio...”. Homero, en cuanto figura autoral, no es sino el médium a través del

corresponde a una revelación divina; el tercer y último momento se encuentra con la ausencia de toda inspiración extraterrenal, y debe llenar tal vacío con la capacidad de la subjetividad de ganar auto-conciencia de la ficción en cuanto tal. Si el concepto de *narración*, que proviene de la raíz griega *Gnos*, significa *dar a conocer*, entonces en toda época existiría una relación interna entre su *teoría del conocimiento* y sus manifestaciones narrativas. En la modernidad, la condición de posibilidad del conocimiento es, sin lugar a duda, el sujeto trascendental, cuyo motor fundamental no es sino su capacidad auto-reflexiva. Así, la narración comienza a depender de la capacidad del sujeto de relacionarse conscientemente con la condición *ficticia* de toda narración. De igual manera, la narración moderna comienza progresivamente a explicitar su propia condición de objeto de ficción, estableciendo una tensión entre la ilusión que pretende generar y la auto-conciencia del carácter meramente ficticio de aquello que expresa. Esta tensión terminará convirtiéndose en una de las características principales de toda obra moderna.

Michel Foucault, al intentar trazar un mapa epistemológico de la modernidad, lo hace a partir de las figuras de *Don Quijote* y de *Las meninas*<sup>6</sup>. Estas dos manifestaciones artísticas del siglo XVII ejemplifican el papel fundamental de la subjetividad al interior de la ficción, revelando una relación interna entre la modernidad filosófica y la narrativa. Si la modernidad se caracteriza por la progresiva pérdida de una alteridad trascendente y absoluta, entonces la subjetividad se constituye como el lugar privilegiado para relacionarse con la alteridad a través de los procesos de auto-reflexión. Sin embargo, la relación deja de ser con la alteridad en cuanto lo *otro-en-sí* y comienza a ser con lo *otro-para-mí*. Por esto, tanto el concepto de *representación* como el de *auto-conciencia* adquieren un lugar fundamental en la modernidad. La novela *Don Quijote de la Mancha*, por ejemplo, puede ser considerada como una manifestación artística que pone en obra y anticipa el *escepticismo moderno* inaugurado posteriormente por Descartes. Don Quijote es considerado un loco, principalmente porque cree en el mundo sin reflexionar sobre éste;

---

cual las musas transmiten el mito fundacional de la tradición griega. En la mitología griega, *Mnemósine* (diosa de la memoria) es la madre de la nueve musas, lo que establece una directa relación entre la inspiración poética y la rememoración. Más aún, la teoría del conocimiento de Platón establece que el conocimiento acerca de la sustancia de las cosas (único conocimiento verdadero) no es sino el alma que recuerda su paso por el mundo de las ideas. De esta manera, se puede reconocer en la antigüedad clásica un vínculo entre el concepto de ficción (narración homérica) y el de metafísica (teoría del conocimiento).

<sup>6</sup> Véase: Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas*. Editorial Siglo XXI. Buenos Aires, 2002.

Sancho, por el contrario, revela una y otra vez que la creencia de Don Quijote no es más que una representación que él se hace del mundo. De este modo, la novela expone el desdoblamiento de la subjetividad moderna: o se cree en el mundo o se es consciente de los procesos de creencia del mundo. La ficción que vive Don Quijote, por lo tanto, es una ficción al interior de la ficción que constituye la novela y está determinada por la incapacidad del Quijote de tomar conciencia de sí. Cuando lo hace, Don Quijote desaparece en la figura de Alonso: o se es Don Quijote o se es Alonso Quijano.

La novela de Cervantes, por lo tanto, es una puesta en obra del problema epistemológico de la modernidad: el sujeto trascendental como la figura central del pensamiento moderno y su capacidad auto-reflexiva como el medio de fundamentar el conocimiento. Más aún, dicha obra revela la incapacidad de la subjetividad para, simultáneamente, creer en el mundo y ganar auto-conciencia de sus estructuras epistemológicas. Cuando somos conscientes de nuestra percepción del mundo, éste desaparece en la distancia auto-reflexiva. Esto quiere decir que la auto-conciencia distancia a la subjetividad del *orden natural* del mundo, revelándole los procesos de recepción que lo han conformado. Como dijimos, cuando Don Quijote gana conciencia de sí, su mundo desaparece en el de Quijano.

De este modo, la narración moderna se caracteriza esencialmente por la tensión que produce entre el ilusionismo y la *reflexividad*. La ficción moderna jugará de una u otra manera con esta tensión, problematizando la imposibilidad de la subjetividad para *creer en el mundo* mientras goza de los procesos *desilusionantes* que la desenmascaran. Así, *Toy Story* ocuparía un lugar privilegiado para reflexionar sobre el papel de la auto-reflexión al interior de la narración moderna: el espectador puede gozar de una ilusión al mismo tiempo que tal ilusión revela que no es más que una simulación del cine clásico. La tensión entre ilusión y reflexividad, que trama ocultamente al cine narrativo y a toda ficción moderna en general, queda expuesta en el espectáculo visual que ofrece *Toy Story* al simular el modo de representación clásico.

Por otro lado, la progresiva desacralización de occidente (su creciente secularización) es también responsable de haber transformado la relación de los individuos con la

representación. La consolidación de la sociedad burguesa, con la paulatina desaparición de las tradiciones pre-modernas y el repentino desarrollo de las ciencias, significó el debilitamiento de la fe cristiana, transformando las instituciones sociales así como su relación con la muerte. Al desaparecer la seguridad de la vida después de la muerte, la burguesía ha transformado esta carencia en su malestar permanente. En este sentido, tanto el desarrollo de la ciencia como la acumulación de capital han intentado colmar ese vacío<sup>7</sup>, transformándose en máquinas de salvación de las que “poco a poco la ascesis intramundana se ha retirado en provecho de la acumulación mundana y productiva, sin cambiar de finalidad: la protección contra la muerte”<sup>8</sup>.

La burguesía, desde su proyecto ilustrado, ha soñado con la conquista de la naturaleza por parte de la razón humana. Sin embargo, la conciencia de nuestra inevitable condición finita ha generado el gran malestar moderno. Ante esto, el arte ha ofrecido un mecanismo de sublimación de dicho malestar a través de la promesa de una *ilusión total*. Esta es la ideología burguesa de la representación, como la define Noël Burch: *la realización de una ilusión perfecta del mundo perceptual*; es el gran sueño *frankensteiniano* del siglo XIX, recrear la vida, triunfar simbólicamente sobre nuestra condición finita (Burch, 1981: 29). La aparición de la fotografía y posteriormente del cine reflejan una evolución técnica paralela a la ideología burguesa de la representación. Ahora bien, como plantea Burch, “no deberíamos olvidar que la expansión económica y el acceso de la burguesía al poder político están íntimamente ligados a los progresos de las ciencias y de las técnicas, por lo que, al exponer las incidencias estrictamente científicas de este o aquel instrumento o modo de representación, no abandonamos en modo alguno el terreno histórico de las relaciones de producción” (Burch, 1981: 25). Por esto, la presente reflexión acerca de la narración cinematográfica comienza desde dos presupuestos teóricos: por un lado, la ideología burguesa de la representación, el oculto deseo de superar la muerte en un mundo despojado de toda existencia sagrada; por el otro, el desarrollo técnico del siglo XIX, posibilitado por

---

<sup>7</sup> En cuanto al primer punto, esto se manifiesta ejemplarmente en el desarrollo de la medicina, en especial durante las últimas décadas con los avances de la genética. Respecto al segundo punto, Max Weber establece una importante relación entre el cristianismo y el capitalismo. (Véase Berman, Marshall: *Todo lo sólido se desvanece en el aire*; y Weber, Max: *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*).

<sup>8</sup> Esta es una de las hipótesis planteadas por Jean Baudrillard en su libro *El intercambio simbólico y la muerte* y refiere a los mismos puntos de la nota 4. (Citado en Burch, 1981; 23).

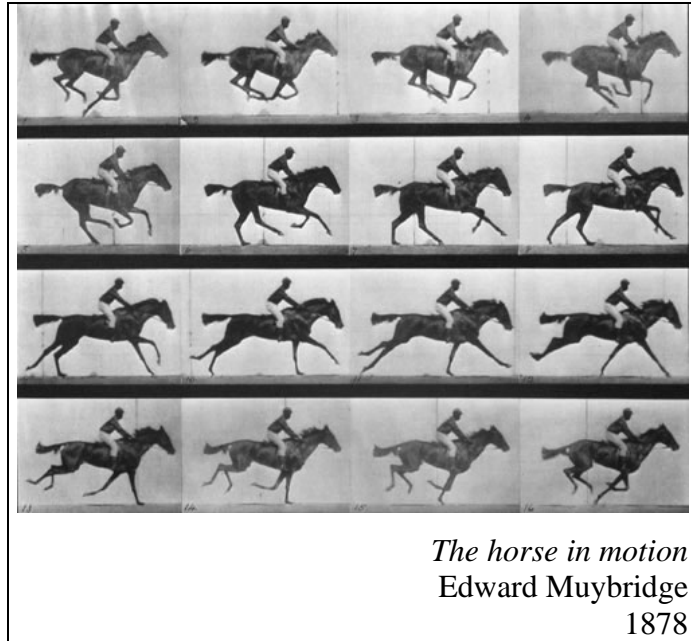
las nuevas condiciones económicas, el cual permitió consumir progresivamente el sueño de la *ilusión total*. Estas dos hipótesis, profundamente implicadas entre sí, no pueden ser analizadas aisladamente, por lo que será necesario ubicar, en los orígenes del cine, la oposición entre una pulsión *científica* y otra *ilusionista*.

### 3-. ANÁLISIS Y SÍNTESIS DEL MOVIMIENTO: ORÍGENES DEL CINE

Para referirse al cine clásico, Noël Burch introduce en su libro *'El tragaluz del infinito'*, de 1981, el término *Modo de Representación Institucional* (MRI). Su principal interés es separarse de las lecturas "*lingüísticas*" del cine, para realizar algo así como una genealogía del cine clásico. Su objetivo es analizar las fuerzas que presiden el nacimiento del cine, dilucidando de esta manera las condiciones de emergencia de un modo de representación que determina toda la historia del cine. Por esta razón, cuando hablemos tanto de MRI como de *cine clásico* estaremos refiriéndonos a lo mismo. Esto, a lo que estaremos refiriendo, es exactamente lo que intentaremos definir a partir de nuestro modelo teórico. Como ya hemos planteado, el cine es el producto de dos procesos evolutivos. Por una lado el desarrollo técnico de los distintos instrumentos cinematográficos (cámaras, películas, emulsiones, lentes, proyectores, sonido, color, etc.); por el otro, el desarrollo de un código narrativo, es decir, un modo de representación que, partiendo de ciertas posibilidades técnicas, permitió transformar un dispositivo aparentemente *científico* en un dispositivo *narrativo*. Ya en los orígenes del cine esta tensión se hace visible: están quienes ven en el cine una nueva herramienta para analizar el mundo, para deconstruirlo, ubicándolo junto al telescopio y al microscopio; pero están también aquellos que lo consideran en su capacidad sintética, es decir, ilusionista y narrativa. Así, los dos *inventores* del cine, los hermanos Lumière por un lado y Thomas Edison por el otro, representan las dos maneras de interpretar el verdadero rendimiento del cine.

Comencemos entonces con la concepción *científico-analítica*, aquella que considera la aparición del cine como un gran descubrimiento en pos de la investigación científica. Uno

de los primeros *científicos* en explotar esto fue el inglés Edward James Muybridge, quien utilizó la fotografía para probar si un caballo, al correr, se encontraba por un momento con todas las patas separadas del piso. Ante la poca credibilidad obtenida por sus primeras imágenes, Muybridge decidió devolverles el movimiento, logrando así las primeras fotografías animadas.



Estas reconstrucciones del movimiento llevadas a cabo por Muybridge son la base de toda obra cinematográfica: primero registra la realidad a partir de su deconstrucción (éste es el momento analítico); luego proyecta tal registro, devolviéndole la vida y el movimiento a aquello que lo había perdido (éste es el momento sintético). Este es el prodigio más sorprendente del dispositivo cinematográfico: “transformar una discontinuidad en una continuidad; posibilitar la síntesis de elementos discontinuos e inmóviles en un conjunto continuo y móvil; realizar la transición entre los dos aspectos primordiales de la naturaleza que, desde que existe una metafísica de las ciencias, parecían oponerse el uno al otro y excluirse recíprocamente” (Epstein, 1960; 19). Por esto, para la línea científica, la concepción ilusionista-sintética no ofrecía nada nuevo a nuestros sentidos, sacrificando el verdadero rendimiento del cine como instrumento científico: “Porque el auténtico carácter de un método científico radica en suplir la insuficiencia de nuestros sentidos o en corregir sus errores” (Burch, 1981; 29). Esta es la razón por la que ganan importancia el ralenti, el acelerado y las distintas posibilidades ópticas<sup>9</sup> del aparato cinematográfico. Las obras de los hermanos Lumière y de su industria, por ejemplo, se inscriben en esta visión

---

<sup>9</sup> Estas ideas originarias sobre el cine ejercieron gran influencia en el posterior cine tanto de Dziga Vertov como de Jean Epstein. Véase: Epstein, Jean. *La inteligencia de una máquina*. Editorial Nueva Visión. Buenos Aires, 1960; y Vertov, Dziga. *Kino-Eye, the writings of Dziga Vertov*. University of California Press. California, 1984.

cientificista de la invención del cine. Los filmes de una sola toma, de plano único, y con vistas generales y frontales, buscaban capturar un pedazo de realidad, un pedazo de tiempo: registrar una acción determinada pero sin influir sobre ésta. Burch define estos paisajes urbanos como *postales*, las cuales, a diferencia de la tradición artística de la época, ofrecían una mirada *poli-céntrica*. Estas obras exigían ser miradas varias veces, ya que la cantidad de detalles no podía ser abarcada en una sola proyección, haciendo imposible cualquier rendimiento narrativo.

Por el contrario, si los hermanos Lumière representan la línea analítica, es probablemente Thomas Edison quien representa mejor los orígenes del anhelo ilusionista frente a la representación cinematográfica. Hay “bajo el disfraz de un simple hombre de negocios avisado, una elocuente prolongación de la fantasía wagneriana, de esa ideología de la ‘obra de arte total’ [...] en él se localiza el lugar o la fantasía burgueses por excelencia, de la infinitud de aquí abajo del sujeto, del triunfo materialista sobre la muerte; fantasía que se encuentra sublimada en la de la representación total, donde el espectador supera los pobres límites de su vida comunicando con artistas y músicos muertos hace tiempo, que se proyectan en su supervivencia”. (Burch, 1981: 45).

Ante las películas de los Lumière, que presentaban postales urbanas filmadas en exteriores y sin ningún concepto de *puesta en escena*, las películas de Edison eran todo lo contrario. Edison es responsable de haber construido el primer estudio cinematográfico, el *Black María*, en 1894. Es aquí donde Edison y sus colaboradores realizaron la mayoría de sus filmes; todos ellos caracterizados no por su fidelidad al objeto representado, sino por una puesta en escena artificial: ya no el mero registro de un pedazo de acción en una ciudad, sino una elección y un control sobre la imagen producida. Edison representa así un tipo de cine que exige la puesta en escena de una idea concebida previamente. En este sentido, Edison marca el origen de todo cine de ficción, donde los recursos son utilizados para expresar una narración determinada con anterioridad a su puesta en escena.

Etimológicamente también podemos notar la diferencia entre ambos inventores. El aparato de proyección de los hermanos Lumière se llamó *Cinématographe* (escritura en

movimiento), mientras que el proyector que Edison patentó se llamó *Vitascope* (visión de la vida)<sup>10</sup>. Dentro de la línea sintético-ilusionista, Edison siempre consideró al *Kinetoscope* y al *Vitascope* como una “etapa experimental y transitoria en una serie de investigaciones cuyo objetivo final siguió siendo la reproducción de la vida, la proyección en una amplia sala de imágenes y de sonidos que pudieran constituir una reproducción de la realidad”. (Burch, 1981: 46). Aquí ya no consistía en poner los avances técnicos de la cinematografía al servicio de la observación científica, sino todo lo contrario: poner los descubrimientos técnicos al servicio de la representación total. A partir de esta pulsión ilusionista es que el aparato cinematográfico comenzará poco a poco a tornarse un dispositivo narrativo, construyendo un lenguaje específico que permita entregar al espectador, mediante la representación visual, un relato determinado.

Ahora bien, las películas de los Lumière “llevan inscritas la necesidad de ser vistas una y otra vez; es inconcebible que un público del momento, lo mismo que un público actual, pudiera considerar haberlas visto definitivamente después de una única visión, del modo



*La Sortie des usines Lumière*  
Hermanos Lumière  
1895

que hoy podemos decir que hemos visto la película que la semana pasada echaban en el cine de nuestro barrio y que no volveremos a ver precisamente porque la hemos visto, es decir, consumido” (Burch, 1981; 34).

A diferencia de este *policentrismo*, el cine narrativo e ilusionista exige que cada plano sea capaz de entregar toda la información con una sola mirada, determinando así la percepción hacia

ciertos objetos específicos. “Después de 1900 hubo claros intentos para simplificar, hacer

---

<sup>10</sup> El primer aparato cinematográfico de Edison se llamó *Kinetoscope* (visión del movimiento). Este aparato era de recepción individual, es decir, el espectador veía a través de dos orificios un cilindro por donde corría la película, generando la ilusión de movimiento. El *Vitascope* fue inicialmente inventado por Charles Jenkins, pero obtuvo este nombre cuando fue adquirido por la compañía de Edison, y consiste en un proyector que servirá de prototipo a los proyectores modernos.



más austero el plano de conjunto primitivo a fin de facilitar su lectura (intentos que corresponden a los fondos negros de Dickson y Edison)” (Burch, 1981: 161). Únicamente de esta manera se podrá conformar un estilo narrativo: sólo cuando cada toma haga explícita la información que desea entregar, y cuando esta información pueda, además, ser captada en su totalidad, de una sola vez; sólo a partir de allí comenzará a desarrollarse el relato cinematográfico propiamente tal.

#### 4-. FRAGMENTACIÓN Y RETRATO: ORÍGENES DEL RELATO

Hemos planteado hasta aquí que en los orígenes del cine se enfrentaron dos pulsiones, dos anhelos e interpretaciones de los avances técnicos de la fotografía animada: la pulsión científica, por un lado, la ilusionista, por el otro. Hemos planteado, además, que el desarrollo del *estilo narrativo clásico* que intentamos definir dependió, antes que nada, de la segunda pulsión, es decir, de aquella que aspiraba a la representación total. Ahora bien, tanto la pulsión ilusionista de Edison y la científicista de los Lumière se inscriben dentro del marco de lo que llamaremos representación primitiva. En ninguno de los dos casos tenemos una narración propiamente tal; y aunque ambos momentos fueron necesarios para el posterior desarrollo de la narración cinematográfica, ambos se encuentran todavía alejados de la aparición del *modo de representación institucional*.

La razón principal de esto está dada por lo que Burch define como *autarquía primitiva*. Esta autarquía, propia de los primeros filmes, refiere a cómo una acción es representada en su totalidad por una sola toma, heredando un lenguaje teatral donde el plano cinematográfico equivaldría al escenario, y donde los actores entrarían por un lado, realizarían la acción y saldrían por el otro. Pudovkin planteaba, en 1926, que los orígenes de la narración cinematográfica dependieron de su progresiva independencia del lenguaje heredado del teatro<sup>11</sup>, y que fueron especialmente los norteamericanos quienes comprendieron que las posibilidades narrativas del cine dependían principalmente de la superación de la autarquía propia del *teatro filmado*. En este sentido, y si entendemos esta

---

<sup>11</sup> Véase: Pudovkin, Vsievobod. *Film technique and film acting*. Editorial Groove Press. Nueva York, 1960.

autarquía como una continuidad a nivel significativa, entonces, “desde el momento en que una sola articulación narrativa se manifiesta mediante una discontinuidad significativa, se franquea un umbral decisivo”. (Burch, 1981: 152). El origen de la narración depende de cómo una discontinuidad significativa, es decir, una fragmentación en la autarquía de las primeras escenas filmadas, puede llegar a producir una continuidad narrativa.

En el libro “*Nacimiento del relato cinematográfico*”, G. P. Brunetta plantea la hipótesis según la cual la narración cinematográfica se origina en el momento en que la continuidad propia del registro es fragmentada. Más aún, es necesario que tal fragmentación posea un orden temporal. Es a partir de la existencia de estas dos características, fragmentación y linealidad, que nos encontraremos frente a una narración cinematográfica. Brunetta da el ejemplo de un filme de 1896 en dos planos sobre el Papa Pío XII: paseo en carruaje por el patio del Vaticano y el Papa sentado en el trono del Vaticano. La versión norteamericana consistía en los mismo planos, pero ordenados de manera contraria (Brunetta, 1993: 40). Esto prueba que tal filme no exigía una relación temporal entre las tomas, ni establecía una unidad de acción; por esto, si bien existía una superación de la *autarquía primitiva* de los primeros filmes, todavía no había una narración propiamente tal. El siguiente ejemplo que da Brunetta corresponde al filme *Mary Jane’s mishaps*, de 1901. Aquí la obra se compone de siete planos: Mary Jane en la cocina; Mary Jane limpia los zapatos; Mary Jane intenta encender el fuego; Mary Jane arroja una botella de petróleo al fuego; Mary Jane sale por la chimenea; el cuerpo de Mary Jane cae al suelo en pedazos; escena final en el cementerio (Brunetta, 1993: 45). Aquí tenemos un claro ejemplo de narración cinematográfica; aquí se utiliza una serie de significantes (planos) que fragmentan la totalidad de la historia, pero que dependen de un orden lineal otorgándole así *unidad de acción* al filme. La narración, por lo tanto, se produce con la fragmentación del *continuum* que es el registro de un puro devenir, pero construyendo una lógica temporal entre los significantes.

Volvemos entonces al problema de la narración moderna. Ya hemos dicho que el lugar fundamental de ésta se encuentra en el *sujeto trascendental*, posibilidad y límite del conocimiento dentro de la modernidad, origen y fundamento de todo sentido y valor. Ahora bien, para comprender la hipótesis de Brunetta respecto del origen de la narración

cinematográfica no podemos sino hacerlo desde la relación entre el sujeto moderno y la narración moderna. Podemos decir que el conocimiento en la modernidad depende de las categorías del sujeto trascendental, quien, a través del entendimiento puede ordenar los conceptos que le permiten comprender y relacionarse con el mundo. Su conocimiento es finito en el sentido de que está determinado por categorías determinadas; sin embargo, esta finitud es también su condición de posibilidad. Sólo porque el sujeto puede fragmentar la totalidad del mundo en categorías y conceptos es que puede creerse en posesión de un conocimiento sobre dicha totalidad. Dicho de otra manera, sólo con la pérdida de la inmanencia puede establecerse la relación de trascendencia entre sujeto y objeto, fundamento de todo conocimiento moderno. Sólo al aislar, a través de conceptos específicos, un objeto de la totalidad como *continuum*, es que el sujeto trascendental puede conocer tal objeto y su relación con dicho *continuum*.

En el caso de la narración cinematográfica, la *fragmentación significativa* funcionaría como la puntuación que posibilita todo conocimiento sobre un objeto determinado. Lo que la fragmentación propia de la narración cinematográfica hace es configurar una gramática que permite al espectador, en cuanto sujeto moderno, ir construyendo mentalmente los objetos determinados que, al final del relato, generan la ilusión de una plenitud. En las *postales urbanas* de los hermanos Lumière no había narración porque no había un concepto específico que fuese expresado, sino un pedazo del *continuum* temporal, un pedazo de tiempo dentro de la ciudad. Ante este *continuum*, cada espectador puede intentar fragmentar y ordenar una información determinada, pero el filme no habrá alcanzado la condición de herramienta narrativa ya que no puede controlar dicha información. Si existe puro devenir, pura inmanencia, entonces el sujeto es incapaz de establecer una relación de conocimiento con el mundo. El conocimiento moderno se sostiene, entonces, en la aparente separación entre *causa y efecto*, en el recorte de un objeto desde la totalidad de la que forma parte. Lo mismo ocurre a nivel cinematográfico. Si el aparato se limitara a registrar el eterno *ir a pérdida* del presente, es decir, el devenir temporal de una totalidad inmanente, entonces no estaríamos frente a una narración propiamente tal, sino frente a la réplica de una hipotética relación meramente sensible con la realidad. Pero como comprendemos filosóficamente que toda relación con el mundo es mediada, y que tanto los conceptos como el

entendimiento juegan un papel fundamental en la relación con el mundo en cuanto *fenómeno*, entonces podemos comprender por qué la narración cinematográfica exige de una finitud; finitud que está determinada principalmente por la fragmentación significativa, pero también por la simplificación de los planos, que se encarga de señalar claramente cuál es el objeto ante el cual el espectador debe poner atención. Así, el *policentrismo* de los filmes primitivos es reemplazado por la simplicidad y claridad del fragmento discontinuo que permite (al ser ubicado junto a otros fragmentos discontinuos) no sólo construir una narración, sino también otorgarle unidad de tiempo y de acción. Esta es la importancia del montaje para la narración: es la técnica que permite unir los fragmentos para generar así un relato caracterizado por la ilusión de su plenitud y totalidad<sup>12</sup>. Ahora bien, se podría rebatir que existen películas narrativas realizadas en un solo gran plano secuencia. *La soga* (1948) de Hitchcock o *El arca rusa* (2002) de Sokurov son dos ejemplos de esto. Sin embargo, si una analiza la puesta en escena de ambas películas se dará cuenta de que en ambos casos, si bien no hay fragmentación aparente a nivel de cortes, sí existe una fragmentación a nivel de puesta en escena<sup>13</sup>. Ambas películas no tienen un montaje externo, pero sí poseen un montaje interno. El conocimiento entregado por estos filmes es igualmente posibilitado por su finitud, fragmentación y claridad. Para lograr esto, los directores han elegido cuidadosamente el montaje que el plano secuencia realiza internamente. La lógica es la misma que la de una película narrativa que opera a través de cortes: se decide qué mostrar y en qué momento hacerlo.

Como ya hemos dicho, la narración (literalmente *dar a conocer*) en el cine puede operar sólo a través de su concordancia con el *sujeto trascendental*. Por esto, la fragmentación de

---

<sup>12</sup> En el libro *La Imagen-movimiento*, Gilles Deleuze propone una instancia pura del cine (una inmanencia originaria anterior a toda subjetividad, producto del devenir propio del aparato cinematográfico). Sólo posteriormente, y gracias a la aparición del *montaje*, aparecen las primeras tres formas de la imagen: *imagen-acción*, *imagen-afección* e *imagen-percepción*. La fragmentación significativa, por lo tanto, corresponde a la sustracción de la totalidad que hace posible la subjetividad: “ella es sustractiva, ella sustrae de la cosa lo que no le interesa”. De esta manera, los primeros capítulos de este libro pretenden explicitar los procesos de constitución de la subjetividad moderna, ejemplificándolos en la imagen cinematográfica. (Véase: Deleuze, Gilles. *La Imagen-movimiento*. Editorial Paidós. Barcelona, 1991).

<sup>13</sup> Decimos aparente ya que en la película *La soga*, Hitchcock tuvo que hacer una serie de cortes a negro para cambiar las bobinas de la cámara, las cuales solo duraban unos 10 minutos. Para generar el efecto de continuidad, Hitchcock hacía pasar por delante de la cámara a algún personaje con chaqueta negra. *El Arca Rusa*, en cambio, al utilizar tecnología digital, sí pudo grabar un plano secuencia de noventa minutos sin corte alguno.

la totalidad es un momento decisivo dentro del desarrollo del cine como dispositivo narrativo. La discontinuidad significativa es uno de los pasos fundamentales a través de los cuales un aparato técnico, visto principalmente con objetivos científicos, ha devenido un aparato capaz de contar una historia, ya que hace coincidir la finitud de las estructuras epistémicas del sujeto moderno con la finitud de la información entregada por el plano cinematográfico.

Si algo ha demostrado la historia del cine es la eficacia del aparato técnico para servir a las prácticas narrativas: la hegemonía de un cine cuyos recursos significantes son puestos en función de la ilusión de plenitud del relato. David Bordwell, por ejemplo, plantea que una de las características esenciales de lo que él define como estilo clásico corresponde a la subordinación de los recursos técnicos a la entrega de información: “en su totalidad, la narrativa clásica trata la técnica fílmica como un vehículo para la transmisión de la información de la historia por medio del argumento”. (Bordwell, 1996: 163). En este sentido, uno de los pasos decisivos en el nacimiento del relato fílmico corresponde a la conciencia de comenzar a utilizar los recursos cinematográficos, es decir, significantes, al servicio de la entrega de una información determinada. Esa información corresponde al relato mismo y únicamente puede ser entregada en cuanto conocimiento finito para un espectador que sólo puede enfrentarse a la narración en su condición de *sujeto moderno*. La fragmentación es lo que asegura la finitud de tal conocimiento; la finitud, por su lado, es lo que asegura la posibilidad de que exista un conocimiento determinado. La discontinuidad significativa actúa como un sistema de puntuación donde la división en planos de la puesta en escena no tiene sólo un origen técnico: tal división es, antes que nada, lo que posibilita que los recursos fílmicos sean puestos al servicio de la narración, es decir, al servicio de la entrega de una información determinada. Así nos hallaremos frente a una narración cinematográfica cada vez que los recursos significantes funcionen como un vehículo de entrega de información; y para que esto sea posible, el continuum significativo del aparato debe ser fragmentado, modelado bajo la finitud del conocimiento moderno. Estos dos puntos, la conciencia de utilizar los recursos significantes como medio de comunicación para un conocimiento específico y la fragmentación de tales recursos, marcan el umbral

decisivo que el aparato cinematográfico ha debido cruzar para consolidarse como un dispositivo privilegiado para los fines narrativos.

Pero existe otra característica que marca la emergencia del relato cinematográfico. Ésta corresponde al progresivo desplazamiento del plano general (propio de las *postales urbanas* de los Lumière) por el primer plano, rasgo introducido por la compañía de Edison con el filme *The Kiss* (1896). Esta obra fue realizada en el estudio de Edison, el *Black María*, y muestra en primer plano el beso de una pareja. Ya hemos planteado que las *postales urbanas* de los Lumière eran *policéntricas* y no podían ser captadas en su totalidad de una sola vez.



*The Kiss*  
Thomas Edison y William Heise  
1896

Debido a la cantidad de detalles que estos planos generales ofrecían, dichas obras de un minuto de duración exigían ser vistas varias veces, lo que significaba una imposibilidad para transformar el cine en un medio narrativo, donde la información necesaria debe ser captada de una sola mirada. A diferencia de los planos *policéntricos* de los Lumière, la narración exige de un plano en

el cual la atención esté centrada en un solo punto. Más aún, esta simplificación de los planos permite comenzar a identificar a los individuos representados.

En este sentido, el primer plano introduce dos rasgos fundamentales para el desarrollo de la narración. Por un lado, permite tener mayor control sobre la atención del espectador, determinando qué objetos son importantes y cuáles no en la entrega de la información. Esta función guarda directa relación con la fragmentación del significante, ya que permite

construir una gramática, es decir, una puntuación en la entrega del conocimiento. Así como una película exige del montaje para la narración, de igual forma exige de los primeros planos, forma privilegiada para el control del contenido que se entrega al espectador. La finitud del pensamiento expresada en la discontinuidad significativa exige también de la simplificación de los planos, limitando la cantidad de información y posibilitando la comprensión de una historia única por parte del sujeto que contempla todo filme narrativo.

En segundo lugar, pero no menos importante, el primer plano introduce el formato, heredado de la tradición pictórica, del *retrato*. De esta forma, las obras comienzan a generar una mayor cercanía con los individuos representados, dando el primer paso hacia lo que serán los personajes de la narración. Esta mayor cercanía se convertirá poco a poco en la identificación con el personaje principal, fundamento a su vez de la estructura narrativa clásica<sup>14</sup>.

Tenemos, entonces, una simplificación de los planos, que permite, a su vez, comenzar a reconocer personajes determinados. A diferencia del anonimato de los obreros saliendo de la fábrica de los hermanos Lumière, aparece la individualidad y singularidad de la pareja que se besa en los estudios de Edison. Los recursos significantes nuevamente adquieren importancia en el nacimiento de la narración: “en el cine clásico, el principio predominante es hacer que cada uso técnico obedezca a la transmisión de información de la historia por parte del personaje, con el resultado de que cuerpos y caras se convierten en puntos focales de atención”. (Bordwell, 1996: 163). La progresiva sistematización del primer plano, fenómeno que se inscribe como parte del desarrollo de la fragmentación significativa, comienza a otorgarle una identidad a los individuos representados, estableciendo las bases para la conformación de los personajes, fundamento, a su vez, de las acciones que componen la narración moderna.

---

<sup>14</sup> En este punto también es interesante referir al libro *La Imagen-Movimiento* de G. Deleuze. La *Imagen-Afección* (segundo momento de la imagen-movimiento) “no es otra cosa que el primer plano, y el primer plano no es otra cosa que el rostro”. Con esta cita de Eisenstein, Deleuze propone la tesis de que el primer plano implica una transformación cualitativa de la imagen que, a su vez, “rostrifica” el contenido expresado en ella. De esta manera, el movimiento que caracteriza al primer plano, al ser “rostrificado” deja de ser un movimiento de extensión y pasa a ser un movimiento de expresión. Este es el cambio cualitativo que ocurre en todo primer plano, determinando la imagen como Imagen-Afección. (Véase el Capítulo 6 del libro ya citado de Gilles Deleuze).

Nos encontramos nuevamente con la línea sintético-ilusionista. El rostro comienza a adquirir importancia, y esta importancia refleja el anhelo de recrear la vida. Cuando el representado posee un rostro y una expresión, éste adquiere una mayor cercanía a la vida, posibilitando la identificación del espectador con el retratado, ahora en calidad de personaje. El primer plano del rostro, al introducir la expresión individual, es el primer paso para la aparición del personaje, que luego adoptará la figura del héroe, transcribiendo cinematográficamente el *relato mítico* y asegurando la promesa de inmortalidad (Brunetta, 1993: 53).

He aquí los dos puntos fundamentales que marcan el umbral decisivo en el desarrollo de la narración cinematográfica. Por un lado, la fragmentación del *continuum* temporal propio de los primeros registros fílmicos; por el otro, el progresivo ingreso del primer plano y por ende la aparición de las primeras individualidades cinematográficas. Sin embargo, la narración fílmica no depende sólo de estos dos puntos, sino de la manera en que ambos pueden ser integrados para producir un código propio del aparato cinematográfico. Por ello que la dificultad mayor que debió sortear el desarrollo de este código específico no fue simplemente el de incorporar el formato del retrato, sino el de “integrar en la película estos primeros planos y estos planos cercanos, presentar sucesivamente los cuadros de conjunto y planos más próximos, es decir, llevar a cabo analíticamente la linealización del cuadro primitivo en una sucesión de imágenes que lo recortan y ordenan, que lo vuelven *legible*” (Burch, 1981: 166). Lo que ocurre, tal como lo define Pudovkin, es que la narración cinematográfica comienza a adquirir un carácter propio, alejándose de su herencia teatral. Si bien en un primer momento el relato fílmico no era más que *teatro filmado*, fue gracias a la introducción de estos dos rasgos (la discontinuidad significativa y el primer plano) que el aparato cinematográfico comenzó a descubrir sus propias capacidades narrativas. El observador inmóvil, propio del teatro filmado, comenzó a desplazarse, a ofrecer una serie de posibilidades impensables hasta ese momento y que permitieron acercarse aún más al sueño *wagneriano* de la representación total. Lo que comenzó a manifestarse con la narración cinematográfica fue un modo de representación que terminará transformando la cámara en los ojos de un *observador imaginario e ideal*.



## 5-. DEL OBSERVADOR IMAGINARIO AL TESTIGO INVISIBLE

Ahora bien, a partir de los orígenes de la narración cinematográfica, que hemos trazado hasta aquí, podemos identificar uno de los rasgos fundamentales del estilo clásico: la constitución del *testigo invisible*. Tanto la fragmentación como la simplificación de los planos establecen las bases para la narración en cuanto ésta pone límites al conocimiento entregado. Más aún, la utilización de los recursos, en cuanto medio de comunicación, hace que éstos desaparezcan tras la ilusión generada por el relato comunicado. El primer punto tiene que ver con la constitución de un testigo, es decir, un sujeto observador. El segundo punto tiene que ver con su efecto de invisibilidad, producto de la utilización de los recursos en cuanto medios de comunicación. La suma de estos dos factores será decisiva para la evolución del rasgo más característico del cine narrativo clásico: la construcción de un testigo invisible y omnipresente, un observador imaginario e ideal que no sólo permite entregar la información necesaria para la construcción del relato por parte del espectador, sino que, además, es capaz de ocultarse a sí mismo generando el efecto de su propia invisibilidad.

El problema es, tal como lo hace notar David Bordwell, que mientras nos quedemos sólo con esta definición estaremos renunciando de antemano a cualquier rendimiento crítico: “El modelo del testigo invisible tiende a que los críticos acepten la comodidad de una banal familiaridad y pasen por alto las cualidades específicas de unas películas en concreto [por esto] debemos reconocer que las analogías con la percepción de los fenómenos tienden a *naturalizar* las operaciones del estilo fílmico” (Bordwell, 1996: 11). Por esta razón, un análisis del cine clásico fundado en el *testigo invisible* debe, antes que nada, deconstruir los procesos a través de los cuales tal testigo se produce. No debemos olvidar que toda película narrativa produce su sentido a partir de una construcción significativa: el testigo invisible no es el sujeto de una experiencia preexistente, sino el producto de un modo de representación determinado. Como dice Käte Hamburger: “mientras que una realidad concreta existe porque existe, una realidad ficticia existe sólo en virtud del hecho que se narra” (Citada en Bordwell, 1996; 11). Si seguimos a esta autora debemos, entonces, referir no al testigo

invisible como tal, sino a la trama significativa que lo hace posible; sólo a partir de esto podremos comprender tanto su formación histórica como sus implicancias estéticas.

El *observador imaginario*, que ya en 1926 planteaba Pudovkin para entender el origen de la narración propiamente cinematográfica, será luego entendido por Noël Burch como el *sujeto ubicuitario*; esta vez como el fundamento del *Modo de Representación Institucional*. Si la ubicuidad es la característica de quien puede estar presente en varios lugares al mismo tiempo, a nivel de lenguaje cinematográfico esto significaría que es posible mostrar una misma acción desde distintos puntos de vista. Como ya hemos planteado, la fragmentación significativa debe ser entendida como el origen del relato fílmico y la capacidad de representar una acción desde diversos ángulos sería el principal producto de tal fragmentación. La autarquía primitiva de la que hablamos se caracterizaba exactamente por carecer de esta capacidad: la acción era representada en su totalidad en un solo plano. El sujeto ubicuitario, por el contrario, posee la capacidad de elegir el mejor punto de vista, el más adecuado para la entrega de información a la que están destinados los recursos fílmicos. El sujeto inmóvil del teatro filmado es reemplazado por un sujeto móvil, capaz de ubicarse en varios lugares y de expresar una acción a través de un conjunto de planos; conjunto que, en su articulación, da origen al observador imaginario y, por ende, a la narración cinematográfica propiamente tal.

Ahora bien, este observador imaginario puede ser asociado desde su origen a una pulsión *escópica* que permite que la cámara y el ojo del espectador coincidan. A través de toda la historia del cine, la figura del *mirón* ha tenido una importancia fundamental. Esto nos permitiría asegurar que uno de los pasos decisivos para la formación del cine clásico tiene que ver con la constitución de un dispositivo narrativo que le aseguraría al mirón que no será descubierto, permitiéndole así gozar libremente de su pulsión *voyeurista*. La constitución del observador imaginario, por lo tanto, dependería en gran medida de cómo la historia del cine ha sabido lidiar con cierta *relación de miradas*. “Por una parte se trata de la mirada a la cámara. Por otra, se trata de la mirada del espectador convertido en *mirón*”. (Burch, 1981: 218). En el cine primitivo, debido a su herencia teatral, el actor no tenía problemas con mirar a la cámara; y la cámara, en cuanto ojo del espectador, se limitaba a

una mirada distante, es decir, el plano general. Como vemos, el sujeto-espectador del cine primitivo no quedaba expuesto a nada distinto de lo que acostumbraba el espectador de teatro.

Tomemos otro ejemplo que utiliza Brunetta: una de las primeras películas del estudio de Edison muestra a una odalisca bailando para la cámara y ubicada frente a un fondo negro. Este filme carece completamente de un código cinematográfico específico, y a nivel de lenguaje no difiere de lo que sería un espectáculo de feria de la época. Sin embargo, vemos tres rasgos que luego madurarán en la constitución del estilo clásico. Por un lado, el primer plano de un solo individuo, la bailarina; individuo que, además, aparece recortado de un fondo negro, simplificando la información entregada. Por último, el cuerpo femenino se presenta como el objeto de contemplación del sujeto masculino, rasgo que se mantendrá durante todo el desarrollo del estilo clásico y que incluso hoy sigue siendo explotado. De ahí que Burch plantee que “el cine primitivo a menudo dice en voz alta lo que el MRI se las ingenia para decir en voz baja”. (Burch, 1981: 219). Volveremos luego a este problema, por ahora limitémonos a la constitución del observador imaginario y a la relación de miradas que lo traman.

Si en el teatro es posible mirar al espectador, esto se debe principalmente a que el espectador se sabe acompañado en su lugar de observador. La mirada al escenario se realiza desde la condición grupal del público, por lo que una mirada inversa (del actor hacia el público) no es nunca personalizada. Esta es una de las transformaciones radicales en el desarrollo del público cinematográfico: “convertir al espectador como individuo solitario frente a su *tragaluz*” (Burch, 1981: 221). Aparece nuevamente el problema de la subjetividad. Cuando el público se enfrentaba a las primeras proyecciones de los Lumière, el tren llegando a la estación, por ejemplo, la relación con el espectáculo era el de una novedad de feria; el espectador gozaba *grupalmente* de la proyección del *Cinématographe* a diferencia de la experiencia individual que se ofrecía en los orificios del *Kinetoscope*. Si bien tanto las salas como el proyector se mantuvieron, fue la experiencia misma del *Kinetoscope* la que perduró a través del cine narrativo clásico: aquella donde el sujeto se encuentra sólo frente a la pantalla y donde puede gozar individualmente presenciando la

vida privada de otro. Por esto, podemos decir que el efecto que la proyección de los Lumière producía no era en modo alguno el de una narración, sino antes que nada el de una alucinación: algo así como la puesta en obra de un sueño. Se dice que el tren llegando a la estación hizo que algunos de sus espectadores se levantaran aterrorizados, demostrando que aún no existía una clara conciencia del carácter ilusionista del dispositivo. Hemos dicho, además, que toda narración moderna se juega en la tensión entre la ilusión generada por el relato y la conciencia del espectador del carácter ficticio de tal relato. Así, la narración cinematográfica también requiere de que el dispositivo técnico pierda su novedad alucinatoria, dando lugar a un espectador consciente del *viaje* al que es interpelado por este nuevo observador imaginario.



*La ventana indiscreta*  
Alfred Hitchcock  
1955

El testigo invisible, por lo tanto, se debe a la constitución del sujeto espectador en cuanto mirón

consciente de la vida de otros sujetos. Sin embargo, y “puesto que el *mironismo* solitario y ubicuario de la Institución necesitará como complemento indispensable la invulnerabilidad del espectador, es preciso que estos actores, a quienes el espectador espía, no le devuelvan nunca su mirada, hagan como si no se dieran cuenta de su presencia en esta sala concreta, es preciso que sus miradas no lo sujeten nunca a su localidad” (Burch, 1981: 221). Por esto, una de las reglas de oro del cine clásico es la de nunca mirar a la cámara ni la de revelar las condiciones concretas de su producción. Así se protege la integridad del mirón y la invisibilidad del testigo. El sujeto-espectador se vuelve totalmente invulnerable, y esta invulnerabilidad le permite gozar plenamente de la vida privada de unos personajes que nunca le devolverán la mirada. El sujeto-espectador puede espiar la privacidad de otros con la absoluta seguridad de no ser jamás descubierto<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> Muchas veces ha sido utilizada la película de Hitchcock *La ventana Indiscreta* (1955) para ilustrar la analogía entre cine y voyeurismo. Lo interesante es plantear que el *suspense* producido a lo largo de este relato se debe exactamente a la posibilidad del mirón de ser descubierto. Esto produce una tensión entre la invulnerabilidad del espectador como voyeur y la vulnerabilidad del protagonista.

Por último, existe una tercera relación de miradas: las miradas de los actores entre sí, producto ilusorio del montaje clásico que genera el efecto de unidad entre los planos. Jean-Pierre Oudart utiliza el concepto de *sutura* para explicar cómo el espectador otorga unidad espacial y temporal a una serie de planos fragmentados. “La sutura funciona creando huecos y llenándolos después, implicando un espacio imaginario inmediatamente mostrado por el siguiente plano” (Citado en Bordwell, 1996: 111). Para esto, el manejo de la dirección de las miradas de los actores es fundamental. Un ejemplo típico corresponde a la *sutura* entre un *plano* del rostro de un personaje y un *contraplano* que muestre lo que el personaje *hipotéticamente* está observando. “La sutura funciona cuando, en un plano / contraplano, la apariencia de una carencia percibida como un alguien va seguida de su abolición por alguien (o algo) colocado dentro del mismo campo” (Citado en Bordwell, 1996: 111). A través de esta operación, el espectador puede ubicar espacialmente al sujeto-observador: la dirección de las miradas de los actores sirve para que el espectador genere una hipótesis sobre la ubicación del observador dentro del espacio ficticio en el cual ocurre la acción.

Tenemos entonces al *observador imaginario* como el producto de la relación entre tres miradas. En primer lugar, la mirada del espectador, motivada principalmente por una *pulsión escópica*, la cual se hace análoga a la mirada de la cámara. Esto produce, a través de la fragmentación y la integración de los planos, el carácter ubicuitario del observador imaginario. En segundo lugar, la mirada del actor, imposibilitado de mirar a la cámara con tal de asegurar la invulnerabilidad del *mirón*. En tercer y último lugar, las miradas de los actores entre sí, las cuales permiten al espectador ubicar espacialmente a la cámara, centrando así al sujeto-observador y otorgando unidad a los fragmentos a través de la *sutura*. Este observador imaginario opera como el *narrador* en el cine clásico, constituyéndose en el *testigo invisible*. Más aún, su invisibilidad no depende solamente de que el actor no le devuelva la mirada al espectador y de que la película no revele sus condiciones materiales de producción, sino y principalmente por el hecho de que la totalidad de los recursos significantes esté puesta en función de la entrega de la información. Esta última característica trae como consecuencia que los recursos significantes desaparezcan tras el efecto de plenitud del relato mismo.

Por bastante tiempo ya, la lingüística ha entendido todo signo como la suma del significante y el significado. El significante corresponde a la condición material del signo, lo que hasta ahora hemos denominado como *recursos*. El significado, por el contrario, hace referencia al contenido conceptual expresado por tales recursos significantes. Ahora bien, dentro de una tradición *logocéntrica*<sup>16</sup>, el conocimiento se vincula directamente a la idea, es decir al concepto, anteponiéndose como originario: se entiende así el significado como anterior al significante. Cuando el lenguaje es utilizado como mero instrumento de comunicación, los recursos significantes quedan ocultos tras la información desplegada; la aparición de los recursos es considerada una interferencia en la comunicación, un obstáculo a la claridad y a la efectividad del mensaje.

De la misma manera puede comprenderse el relato cinematográfico: así como el significado, el relato se presenta como anterior a los recursos significantes que lo construyen. Dice Bordwell: “la historia parece que no se ha construido; parece haber preexistido a su representación narrativa” (Bordwell, 1996: 161). Por esto, esta invisibilidad de los recursos debe ser analizada exactamente a partir de las condiciones que hacen posible su ocultamiento. El rasgo aparentemente *neutral* del estilo clásico no refleja de manera alguna una neutralidad: el testigo invisible no es la carencia de estilo, sino un estilo determinado que produce el efecto de tal carencia.

Roland Barthes trata este problema en el campo de la literatura<sup>17</sup>. Opone la literatura poética a la clásica, argumentando que en la primera aparece la importancia de la *forma*, mientras que en la segunda, la forma da paso al *fondo*. Para entender el estilo fílmico clásico aquí nos interesa principalmente la segunda definición, es decir, la de la escritura *clásica*: “Escritura instrumental, ya que la forma se suponía al servicio del fondo, como una ecuación algebraica está al servicio de un acto operatorio” (Barthes, 1993: 60). Ahora bien, la pretendida objetividad de la escritura clásica (aquella que no pretende emitir juicio alguno y que carga con la promesa de sólo describir los hechos) no es sino el efecto de una determinada utilización de los recursos. El uso del *pretérito indefinido* y del narrador en

---

<sup>16</sup> Concepto trabajado por Derrida para definir la tradición occidental del conocimiento, donde la idea posee un valor privilegiado. Véase Derrida, Jacques. *De la gramatología*. Editorial Siglo XXI. México, 1998.

<sup>17</sup> Véase: Barthes, Roland. *El grado cero de la escritura*. Editorial Siglo XXI. México, 1993.

*tercera persona* no corresponden a un momento pre-estilístico de la literatura; por el contrario, marcan un estilo determinado que puede ser rastreado histórica y estéticamente. “La lengua clásica reviste las características de lo universal, y la claridad se hace valor. De hecho, la claridad es un atributo puramente retórico, no es una cualidad general del lenguaje, posible en todo lugar y en todo tiempo, sino sólo el apéndice ideal de cierto discurso, el mismo que está sometido a una intención permanente de persuasión” (Barthes, 1993: 62). De este modo, el *lenguaje clásico* sería aquel donde la forma adquiere un *valor de uso*, y donde la neutralidad se constituye como estilo precisamente a partir de la ausencia de todo juicio. Así, la escritura recupera su instrumentalidad, característica fundamental del arte clásico y condición primera de todo signo dentro de la tradición logocéntrica. Barthes formula el concepto de *grado cero de la escritura* para definir un momento específico dentro de la historia de la literatura; un estilo determinado que se caracteriza principalmente por ofrecer la ilusión de neutralidad, objetividad y falta de estilo. Escribe Barthes: “Guardando las distancias, la escritura en su *grado cero* es en el fondo una escritura indicativa o si se quiere amodal; sería justo decir que se trata de una escritura de periodista si, precisamente, el periodismo no desarrollara por lo general formas optativas o imperativas, es decir, patéticas” (Barthes, 1993: 78).

Lo mismo ocurre a nivel de lenguaje cinematográfico: los recursos construyen un testigo invisible que parece hablar desde la más pura objetividad, se limita a representar las acciones de la fábula, para que el espectador pueda libremente emitir sus propios juicios *valóricos*. A partir de la analogía entre la cámara, el testigo invisible y el sujeto-espectador, la película genera el efecto de que la acción preexistía a su filmación, de igual manera como el significado parece preexistir al significante. Sin embargo, y gracias a las propuestas teóricas de J. Lacan, podemos reconocer que la disposición clásica del lenguaje (es decir, que el significante quede oculto por el significado) no es sino el efecto de una serie de relaciones entre los significantes; el significado no corresponde a una idea dada de antemano: es la ilusión producida por una relación entre significantes. De esta forma, Lacan trata de invertir la tradición logocéntrica que determina gran parte del pensamiento occidental. La *idea* comienza a perder profundidad, disminuyendo a la vez su peso como fundamento del pensamiento al revelarse como pura superficialidad significante.

Así, el relato no preexiste a la narración cinematográfica, sino que es el producto de ésta. De igual manera, el testigo invisible no es un narrador objetivo, sino que su neutralidad depende de un uso específico de los recursos cinematográficos y de un juego determinado entre la mirada del espectador, de la cámara y de los actores. Las reglas de continuidad en el montaje, de mantener el eje de la acción y de que la cámara no salte la línea imaginaria de los 180° (sumado esto a la imposibilidad de la obra de revelar las condiciones materiales de su producción y de los actores de mirar a la cámara) son algunas de las normas que permiten generar la ilusión de que la historia preexistió a su filmación, reafirmando la invisibilidad del narrador imaginario y asegurando la invulnerabilidad del espectador en cuanto éste satisface su pulsión *voyeurista*.

La invisibilidad y la neutralidad del observador imaginario, por lo tanto, deben ser comprendidas como dos características esenciales del cine narrativo clásico; dos características que no son más que una ilusión: no son el origen del sentido narrativo, sino el efecto de una serie de juegos significantes, ayudado a su vez tanto por una pulsión narrativa (anhelo de sentido) como por una pulsión escópica (deseo de mirar) por parte del espectador.

## 6-. ESPACIO Y TIEMPO: LA HERENCIA RENACENTISTA

Si bien hemos planteado la ubicuidad del testigo invisible como uno de los rasgos principales del cine clásico, debemos comprender que tanto su invisibilidad como su eficiencia narrativa dependen de su capacidad para generar un espacio y un tiempo coherentes. La ubicuidad de la cámara, es decir, la capacidad de estar en diversos lugares al mismo tiempo y representar una acción desde varios puntos de vista dependen de la coherencia del espacio y del tiempo dentro del que se mueve. La claridad narrativa exige que el espectador conozca en todo momento el lugar y la época en la que se desenvuelve el relato. Esto es válido para toda película narrativa clásica, y la única excepción posible sería que el relato mismo exigiese de un espectador que no gozase de tal claridad.



Hemos dicho que lo que está en juego en toda narración es la entrega de la información. Hemos planteado, además, que en toda época existe una relación importante entre la narración y la manera en que el conocimiento es entendido. En la modernidad, por lo tanto, el espacio y el tiempo son los fundamentos *categoriales* de toda experiencia sensible, la condición *a priori* de relacionarnos con el mundo fenoménico. El espacio y el tiempo, por lo tanto, son necesarios para que exista una entrega de información que se fundamenta sobre la representación visual de acciones determinadas; más aún, tal espacio y tal tiempo deben mantener una coincidencia con el espacio y el tiempo como formas puras de la intuición de todo sujeto: el testigo invisible debe reproducir las condiciones de posibilidad de la experiencia cognitiva del espectador.

David Bordwell escribe: “En la narración clásica, el estilo habitualmente alienta al espectador a construir un tiempo y un espacio coherentes y consistentes para la acción de la historia” (Bordwell, 1996: 163). En este sentido, el modo de representación clásica se esfuerza por conseguir la máxima claridad denotativa; esto exige que el espectador pueda en todo momento ubicarse temporal y espacialmente. Los recursos significantes, en este sentido, deben situar al sujeto-espectador al comienzo de toda escena, evitando así toda posibilidad de desorientación o confusión narrativa. La narración, como hemos dicho, consiste en la entrega de información; la información, por su parte, consiste principalmente en la representación visual de acciones; acciones que sólo ocurren en un tiempo y un espacio determinados. Por esto, una narración que aspire a la claridad denotativa debe antes que nada poder situar tales acciones tanto espacial como temporalmente; la desorientación momentánea, por su parte, será permitida sólo si ésta está motivada narrativamente, es decir, sólo si forma parte del relato.

Así, toda narración fílmica exige que los recursos cinematográficos construyan un espacio y un tiempo coherentes, respetando las reglas básicas de la experiencia sensible del sujeto moderno y sin romper la verosimilitud interna de la narración. Los recursos deben asegurar una claridad en cuanto a la información acerca de tal espacio y de tal tiempo ya que entiende que toda experiencia ocurre siempre en un espacio y un tiempo determinados. En la narración clásica estas dos *formas puras de la intuición* no pueden ser alteradas ya que

son la condición de posibilidad de toda representación, es decir, de toda relación con el mundo en cuanto *fenómeno*<sup>18</sup>.

Debemos entender que la constitución del testigo invisible depende de la coincidencia entre el ojo del espectador y el lente de la cámara. Ahora bien, esta coincidencia no es natural ni ingenua, sino que ha sido determinada históricamente por el desarrollo de la *perspectiva*. Técnicamente, el aparato cinematográfico no hace sino agregarle movimiento a la fotografía. Por su parte, el aparato fotográfico no hizo sino agregarle una placa fotosensible a la *camera obscura*, dispositivo que los pintores ya conocían y utilizaban por varios siglos y que permitía representar el mundo a través de la perspectiva lineal. Así podemos entender que la representación cinematográfica forma parte de una misma línea de desarrollo: la representación visual del espacio, el sueño humanista de temporalizar el espacio, es decir, de introducirlo en la historia. Lo que el *Giotto* inaugura a principios del siglo XIV no es otra cosa que un problema de la representación: el problema de cómo otorgarle un carácter sensible al espacio, produciendo, a su vez, que tal espacio adquiriera un carácter temporal. La perspectiva lineal es introducida en el siglo XIV y sistematizada en el XV, pero su influencia sobre la representación pictórica se hace presente hasta el siglo XIX y es posteriormente heredada por la fotografía y el cine. Tal como lo ha demostrado Erwin Panofsky, la perspectiva no es una manera neutral y objetiva de representar el mundo, sino que es, antes que nada, una *forma simbólica* que requiere de un código específico para ser leída<sup>19</sup>. La aparente objetividad del aparato fotográfico, por lo tanto, no es sino el efecto de una naturalización perceptual. Esta naturalización es, a su vez, el producto de una homogeneización de la representación visual acontecida en occidente en los últimos cinco siglos y de la cual la pintura, la fotografía y el cine forman parte esencial. Quienes postulan la objetividad del cine y de la fotografía a partir de que no dependen de la mano de un artista están ignorando el carácter histórico e ideológico que ha hecho de la perspectiva la manera privilegiada para representar visualmente el espacio.

---

<sup>18</sup> Véase: Kant, I. *Crítica de la razón pura*; Primera parte: Estética trascendental. Editorial Losada. Buenos Aires, 2003.

<sup>19</sup> Véase: Panofsky, Erwin. *La perspectiva como forma simbólica*. Editorial Tusquet. Buenos Aires, 2003.

Podemos, por lo tanto, plantear que el cine como dispositivo técnico hereda una manera determinada de representar el espacio; el cine narrativo clásico mantiene esta herencia y construye el relato siempre a partir de la coherencia interna de dicho espacio: el *espacio euclidiano*, un espacio que puede ser medido a partir de la coincidencia de un número determinado de planos (dimensiones). La eficacia del sujeto ubicuitario, es decir, del testigo invisible, depende principalmente de que éste sea capaz de construir un espacio análogo al de nuestra percepción en tanto que espectadores. Esto se logra a través de la constitución de un código específico capaz de centrar la mirada en un solo punto: el observador imaginario. El plano-contraplano y la prohibición de romper el eje de acción, entre otros, forman parte de los códigos que fue necesario desarrollar para centrar al sujeto-espectador y así consumir la analogía entre el observador imaginario y el espectador de la película. El cine narrativo clásico se apropia de una manera determinada de la experiencia sensible y construye al testigo invisible sobre tal fundamento. Así, la homogeneización del modo de representación del espacio produce la naturalización de la percepción y el consecuente ocultamiento del carácter mediado de tal representación, generando el efecto de objetividad y neutralidad propio de la narración clásica: algo así como el *grado cero* de la representación cinematográfica.

El tiempo en el cine clásico también posee una herencia similar. La proyección de una película clásica ocurre toda *de una vez* dentro de un rango de tiempo promedio que va de los noventa a los ciento veinte minutos. Este rango determina el tiempo externo de la obra, el cual debe ser de una duración tal que pueda ser abarcada de una sola vez. Este tiempo externo será siempre *lineal*, ya que exige de la experiencia temporal del sujeto-espectador. Ahora bien, la narración cinematográfica construye, además, un tiempo interno: el tiempo dentro del que se desarrolla el relato. Este tiempo puede abarcar desde unas horas hasta años, dependiendo de las exigencias de la historia. Si bien este tiempo puede romper la linealidad e irreversibilidad del tiempo lineal moderno, la narración fílmica clásica no hace sino reproducir la experiencia temporal del sujeto moderno, homogeneizando un modo de relacionarse sensiblemente con el mundo, tal como ocurre a nivel espacial. Si bien el dispositivo narrativo permite una cantidad enorme de juegos temporales, la narración clásica se sustenta sobre la anulación de dichas posibilidades, asegurando la linealidad del

relato clásico. Toda historia cinematográfica clásica será narrada de comienzo a fin, en una relación de *causalidad* propia de la experiencia del sujeto moderno.

En este sentido, los quiebres temporales (flashback, flash-forward y racconto) serán sólo permitidos en cuanto estén al servicio del relato. El *flashback*, por ejemplo, consiste en una utilización específica del montaje que inserta una escena pasada en una escena presente; en la narración clásica, el *flashback* tiene por función aclarar una situación presente por medio de una explicación respecto del pasado (un trauma, un accidente, un logro, una deuda, etc.) y será siempre motivado a partir de exigencias del relato: su utilización se hará en la forma de un recuerdo, otorgándole verosimilitud a la estructura temporal. De igual manera, el *flash-forward* consiste en la inserción de una escena futura al desarrollo presente del relato; su utilización tendrá una función premonitora (algo así como un oráculo), o una función proyectiva, es decir, la manifestación presente de una expectativa respecto del tiempo por venir. En la narración clásica, el *flash-forward* es poco común, ya que, salvo en algunas excepciones, tiende a romper la linealidad que lo caracteriza. Por último, el *racconto* refiere a una estructura narrativa que expone la historia como un relato ya acontecido: es una *analepsis* de mayor extensión que el flashback. En la narración clásica, esto se utiliza cuando la fábula, en su totalidad, es contada por algún personaje, como por ejemplo en *Titanic* (1997) de James Cameron, donde toda la historia es revivida muchos años después por su protagonista. Al ser utilizada como la narración de un personaje, el racconto mantiene la verosimilitud del tiempo lineal y, al igual que el flashback, hace del pasado una manifestación del presente. Podemos plantear, entonces, que la narración en el cine clásico estará siempre en presente y que los quiebres temporales serán justificados narrativamente como manifestaciones en el presente de tiempos pasados o futuros<sup>20</sup>. Tal como San Agustín ha definido los tres tiempos -pasado, presente y futuro- como el presente de cosas pasadas -la memoria-, el presente de cosas presentes -la mirada- y el presente de cosas futuras -la espera- (San Agustín, 1999: 273), de igual manera el cine clásico asegura la verosimilitud del tiempo lineal, incluso allí donde inserta (siempre con motivaciones narrativas) escenas

---

<sup>20</sup> En *La Imagen-Tiempo*, Giles Deleuze plantea que la concepción del cine como *eterno presente* es propia a la *Imagen-Movimiento*, opacando la comprensión del *cine moderno*. El *cine clásico* que aquí definimos se inscribe en la categoría de *Imagen-Movimiento*, y por lo tanto depende de la ilusión de un *presente continuo*. De este modo, el *tiempo* sólo puede ser representado indirectamente a partir del montaje. (Véase: Deleuze, Giles. *La Imagen-Tiempo*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 1987).

pasadas o futuras en la trama presente. Por esto, películas como *Memento* (2000) de C. Nolan o *Irreversible* (2002) de G. Noé, producen una desarticulación del tiempo narrativo clásico, desnaturalizando así la experiencia temporal del sujeto-espectador. En estos dos casos, la temporalidad clásica se quiebra, haciendo que el tiempo mismo aparezca como el producto de una construcción significativa y no como la condición a priori de la experiencia sensible.

El tiempo y el espacio utilizados por el cine clásico provienen de una herencia renacentista. La perspectiva y el espacio euclidiano por un lado; el tiempo lineal unidireccional e irreversible, por el otro. Estas dos concepciones refieren a un modelo humanista de comprender la experiencia sensible del sujeto: el tiempo que avanza hacia delante es el tiempo que avanza hacia el progreso, motivado por la fe en el hombre, pero también por la conciencia de su finitud; el espacio euclidiano es el espacio que ha sido representado por un punto de vista único, que anhela objetividad y que ha sido ingresado al tiempo. La proyección de las líneas hacia el punto de fuga es análoga a la proyección temporal del sujeto hacia el pasado como objetividad histórica y hacia el futuro como promesa de progreso. Esta concepción del tiempo y del espacio establece los fundamentos para la comprensión moderna del sujeto: el punto de vista único refuerza al sujeto moderno en cuanto origen de toda experiencia sensible, homogeneizando un modo particular de relacionarse con el mundo. Así, el sujeto moderno es naturalizado por la estandarización de un modo de concebir la realidad en cuanto experiencia fenoménica del mundo. El cine clásico, al heredar la experiencia temporal y espacial del sujeto moderno opera como un dispositivo que reafirma la subjetividad del espectador, anulando de esta forma las posibilidades de un rendimiento político *desnaturalizador*. El tiempo y el espacio para el sujeto moderno son reproducidos en el tiempo y en el espacio de la narración cinematográfica clásica. El *observador imaginario* reafirma el punto de vista único y la objetividad de la perspectiva lineal, y su invisibilidad no hace sino naturalizar dicho modo de experiencia, mientras que la temporalidad interna de toda película clásica mantiene la relación del sujeto con el tiempo propio de la modernidad. Así, estos dos rasgos del cine clásico no sólo interpelan al espectador en cuanto sujeto, sino que, además, lo reafirman como tal.

## 7-. CAUSALIDAD Y NATURALIZACIÓN: LA ESTRUCTURA NARRATIVA

Por último, y ya planteados los principales rasgos a nivel formal que caracterizan al modo de representación institucional, pasemos a definir la *estructura narrativa* que trama al relato cinematográfico clásico. Hemos dicho que el origen de la narración se debe en parte a la introducción del primer plano y, por ende, del formato pictórico del retrato a la representación cinematográfica. Este fue el primer paso en la introducción del personaje, ya que al acercar la cámara a los individuos, en especial al rostro, éstos comenzaron a ganar singularidad, permitiendo al espectador identificar a uno de otro sujeto dentro de la imagen. A partir de esto, y durante todo el desarrollo de la narración cinematográfica, el personaje aparece como figura fundamental. Sin embargo, la importancia del personaje para la fábula es sólo el efecto de otros rasgos fundamentales del relato clásico. David Bordwell plantea que la estructura narrativa clásica se configura según lo que él llama la *historia canónica*: “la dependencia de la causalidad centrada en el personaje y la definición de la acción como un intento de conseguir un objetivo son características sobresalientes del formato canónico” (Bordwell, 1996: 157). Para comprender esto e introducirnos a la definición de una estructura canónica, debemos aclarar antes que nada la herencia Aristotélica de la narración clásica.

En la *Poética*, Aristóteles diferencia dos modos de narración, es decir, dos maneras de entregar la información: la *mimesis* y la *diégesis*. El primer modo refiere al acto de mostrar; el segundo al de contar. El primero exige hacer *obrar* y *actuar* a los personajes; el segundo sólo requiere de alguien que relate las acciones de tales personajes. La tragedia, dirá Aristóteles, se funda sobre el primer modo de entrega de información: “es imitación que se efectúa por medio de personajes en acción y no narrativamente” (Aristóteles, 2003: 45). Aquí encontramos la primera analogía con el cine clásico: éste no es un relato específico contado por alguien, sino la representación visual de acciones determinadas por parte de actores; y si bien el testigo invisible hace el papel del narrador, esto sólo es posible por un complejo juego de significantes fílmicos capaces de imitar las acciones que componen el relato. El testigo invisible sólo puede contar una historia porque las acciones que la componen han sido antes imitadas a través de una fragmentación significativa. La historia

(definida por Aristóteles como *mythos*, es decir, la *fábula*), por su parte, no será la historia de los personajes, sino la historia de las acciones imitadas por tales personajes, aquello que les pasa a los personajes, los cuales “no actúan para imitar los caracteres, sino que reciben los caracteres como accesorio, a causa de las acciones. Así, las acciones y la fábula son el fin de la tragedia, y el fin es lo más importante de todas las cosas” (Aristóteles, 2003: 47). Vemos, entonces, que la fragmentación significativa es tan necesaria como la introducción del primer plano, y que sólo en la integración de ambos puede acontecer el relato cinematográfico. Sólo a través de la fragmentación las acciones pueden ser imitadas de manera clara y vinculadas unas con otras; y sólo a través de la imitación de las acciones puede el personaje aparecer como el centro de la historia y recibir además sus caracteres.

Hemos definido la narración cinematográfica como la entrega de información a través de la imitación de acciones determinadas. Estas acciones, a su vez, exigen de un espacio y un tiempo específicos, pero también de un agente que realice y padezca las acciones; este agente es el personaje principal, figura sobre la que pareciese que se sustenta la fábula. Comúnmente nos referimos a este personaje principal con el término de *protagonista* de la historia. Así, todo relato clásico requiere de un protagonista, caracterizado por ser el centro de las acciones de la fábula y aquel con el cual el sujeto-espectador establece una relación de identificación narcisista. Ahora bien, la importancia del personaje principal está dada por ser el agente central de las acciones imitadas, que son, en última instancia, las que componen la fábula. Sin embargo, la unidad de la fábula, que es aquello a lo que debe aspirar el poeta, no está asegurada por la unicidad del protagonista, “puesto que a un solo personaje suceden muchas e infinitas cosas, entre las cuales hay algunas que no constituyen ninguna unidad” (Aristóteles, 2003: 55); lo que asegura la unidad, en cambio, es la *ilusión de causalidad* entre las partes, es decir, que cada acción aparezca como la consecuencia lógica y necesaria de la anterior, y como el fundamento de la siguiente. “En la construcción clásica de la historia, la causalidad es el primer principio unificador. Las analogías entre personajes, escenarios y situaciones están ciertamente presentes pero, en el nivel denotativo, cualquier paralelismo se subordina al movimiento de causa y efecto” (Bordwell, 1996: 157).

La causalidad, por lo tanto, asegura la unidad de la historia. Esta unidad es uno de los rasgos fundamentales para que la obra ofrezca la ilusión de completitud: “La fábula, que es imitación de acción, debe serlo de una que tenga unidad y constituya un todo; asimismo las partes de las acciones deben estar compuestas de tal manera que, quitada alguna de ellas, el todo se diferencie y conmueva, pues la cosa cuya presencia o ausencia no produce ningún efecto no es parte del todo” (Aristóteles, 2003: 56). Asimismo, toda película clásica se construirá solamente a partir de partes cuya unidad esté asegurada. Esto es válido tanto a nivel de unidad de tiempo como de acción. La primera debe considerar la extensión tanto externa como interna de la película. No debe ser demasiado larga como para aburrir o confundir al espectador, pero lo suficientemente larga como para generar la identificación con el o los personajes. Además, debe sólo incluir una porción de tiempo que pueda ser abarcada de principio a fin de una sola vez y representando a cada momento una sola acción, la cual debe ser claramente identificable.

Ya hemos visto cómo la simplificación del plano conjunto fue un paso decisivo en la constitución de lenguaje cinematográfico. Esto lo hemos explicado a partir de la necesidad de la narración de entregar la información de manera clara y simple, asegurando la comprensión del espectador a partir de una sola mirada. Esta unidad de la mirada aparece antes que nada como un problema temporal: depende de que el tiempo entre el principio y el fin, entre el nudo y el desenlace, sea abarcable e inteligible de una sola vez. En el cine, al contrario que en una novela, no es posible para el receptor volver atrás: la proyección ocurre de una sola vez. A esto se debe la importancia de simplificar los planos y de mantener la unidad temporal entre un plano y otro, y entre una escena y otra. Hemos visto, además, que el cine narrativo clásico se apropia de un tiempo lineal y unidireccional, lo que implica que cada evento está determinado por los que lo preceden, y es a la vez determinante para los que le siguen. La causalidad, como principio unificador, incide directamente sobre la unidad de tiempo: “la causalidad también motiva los principios temporales de organización: el argumento representa el orden, frecuencia y duración de los acontecimientos de la historia de forma que salgan a relucir las relaciones causales importantes. Este proceso es especialmente evidente en un recurso muy característico de la narrativa clásica: el plazo temporal” (Bordwell, 1996: 157). Así, otro rasgo de la estructura



clásica corresponde al *plazo temporal* que, generalmente, determina el desenlace de la historia. En casi todo relato clásico existe un rango de tiempo limitado (ya sea por un tren, por una fecha, por una bomba, etc.) que reafirma su unidad temporal; todas las acciones se unifican al realizarse al interior de este plazo, aumentando, además, el suspenso hacia el que se dirige el desarrollo de los hechos.

Por otra parte, la unidad de acción estará garantizada por la aparente concatenación lógica entre las acciones imitadas. La *verosimilitud* de la fábula, que es una de las cualidades principales a las que debe aspirar el poeta, será lograda solamente en la medida en que la obra se construya de manera coherente, no siéndole fiel a la realidad, sino al *sentido común*, es decir, al *Logos* aristotélico. Un relato que no asegura la unidad es un relato donde “los episodios no se suceden unos a otros según la verosimilitud o la necesidad” (Aristóteles, 2003: 59), sino que aparecen separados, escindidos, sin verdadera ilación entre unos y otros. En este sentido podemos encontrar uno de los fundamentos de la narración clásica, tanto en la Poética aristotélica como en el cine: la causalidad como el motor fundamental que hila las acciones que componen la fábula. Esta causalidad tiene por consecuencia que la historia se presente como una fatalidad, es decir, la historia es aquello que le pasa a los personajes, y cuyo desarrollo no podía ser de otra manera ya que está determinado por la concatenación lógica de las acciones. Por esto es que tengamos que pensar la historia no como la suma de las acciones realizadas por individuos particulares, sino como aquello que le pasa *a* los personajes, aquello que los personajes deben padecer en la condición fatal de un destino escrito de antemano.

Existirá, por lo tanto, siempre una relación de causa y efecto que le otorgará unidad de acción y de tiempo al relato. Esto asegura la causalidad como el motor fundamental de la narración, lo que mueve a los personajes y sus circunstancias y lo que vincula una escena con la otra. Nuevamente tenemos la analogía con el sujeto moderno: la relación causa-efecto es una de las categorías *a priori* del entendimiento; es lo que posibilita que el sujeto, frente a cualquier experiencia sensible del mundo, pueda ordenar los fenómenos a través de la *causalidad* que los vincula. La relación causa-efecto no es algo propio de los objetos,

sino una relación proyectada por el entendimiento sobre los objetos, que permite comprender el mundo más allá de la intuición sensible y de la memoria.

Ahora bien, comprendida la causalidad como el rasgo fundamental que otorga unidad a la fábula, dirijamos nuestra atención a la estructura narrativa propiamente tal. La belleza, para Aristóteles, consistía, principalmente, en la armonía de las partes con el todo<sup>21</sup>. En la narración, por lo tanto, la composición de las partes debe construir una totalidad que genere la ilusión de plenitud. Debe parecer como que nada falta y a la vez que nada sobra. La composición de la estructura narrativa debe buscar la imitación de una acción acabada y entera; y entero, para Aristóteles, es lo que tiene principio, medio y fin. “Principio es lo que de por sí no sigue necesariamente a otra cosa, pero después de lo cual hay o se produce necesariamente algo; es fin, por el contrario, lo que de por sí sigue naturalmente a otra cosa, de manera necesaria o por regla general, y a lo cual no sigue ninguna otra cosa; medio es lo que viene después de algo y es seguido por otra cosa” (Aristóteles, 2003: 51).

Planteamos que todo relato clásico se caracteriza por la unidad de acción y de tiempo, haciendo de la *causalidad* su motor fundamental. La verosimilitud, por su parte, es la ilusión de la necesidad de que los acontecimientos se sucedan unos a otros. Entendida de esta manera, la verosimilitud es *necesaria* para que los acontecimientos aparenten seguirse *necesariamente*. La causalidad, por lo tanto, es el efecto de un mero artificio significante, es decir, producto de que la estructura narrativa sea verosímil. Por esto es que Aristóteles insista tanto en que la historia se compone de acciones antes que de personajes; se debe hacer aparecer lo inevitable del desarrollo de los hechos; revelar la fatalidad a la que están condenados los cuerpos a partir del desarrollo necesario de los eventos que componen la estructura narrativa clásica.

Ahora bien, ¿cuál es esta estructura narrativa? Ya hemos dicho: aquella que posee un principio, un medio y un fin. El cine clásico hereda este trinomio, haciendo de éste la base estructural de todos sus relatos. El principio corresponde a un estado natural de las cosas,

---

<sup>21</sup> Dice Aristóteles: “ En toda cosa hermosa que consta de partes, no sólo deben éstas estar ordenadas, sino que debe también existir la medida correspondiente, pues la belleza consiste en la medida y en el orden”. (Poética, 51)

un orden preestablecido donde los personajes gozan de una armonía *natural*; el medio corresponde a la irrupción de esa armonía y a la lucha por parte del protagonista para recuperarla; el fin es aquel donde el equilibrio inicial es finalmente recuperado, reestableciendo la armonía originaria. El orden natural (es decir el principio) es aquello que no sigue a otra cosa; presenta un orden original, un estado de inmanencia que naturaliza las condiciones reales de existencia. El medio, es decir el *nudo*<sup>22</sup> de la historia, sigue necesariamente a la irrupción del orden natural, y es seguido por el *desenlace* de la fábula. El fin, por su parte, el desenlace de la historia, es el producto de la lucha por restituir el orden de las cosas, es la recuperación de la armonía inicial, y que, por lo tanto, no es seguido por ninguna otra acción: es la vuelta a la inmanencia primera.

De igual manera, Claude Bremond define la *secuencia elemental* de todo relato a partir de la agrupación de tres funciones: a) una función que abre la posibilidad del proceso en forma de conducta que haya que prever; b) una función que realiza esta virtualidad en forma de conducta o de acontecimiento en acto; c) una función que cierra el procesos en forma de resultado alcanzado” (Bremond, 1972: 87). A nivel de estructura narrativa, estas tres funciones mantienen la secuencia aristotélica de principio, medio y fin. La primera función exige de una situación inalterada; su objetivo es abrir la posibilidad a los acontecimientos por venir. La segunda función consiste en la realización del objetivo externo establecido por la primera función; esto es equivalente a la lucha por recuperar el orden inicial. Por último, la tercera función debe cerrar el proceso de la segunda, es decir, mostrar que el equilibrio ha sido recuperado. Bordwell escribe acerca de los manuales para guionistas de cine, según los cuales “el argumento consiste en una situación inalterada, la perturbación, la lucha y la eliminación de esa perturbación” (Bordwell, 1996: 157). Podemos ver entonces cómo esta estructura de tres momentos se ha convertido en una regla de oro para todo guión cinematográfico, estandarizando así un modelo narrativo determinado. Más aún, y siguiendo al mismo autor, “tal modelo argumental no es herencia de ninguna construcción monolítica que responda al nombre de *novelística*, sino de formas históricas específicas: el

---

<sup>22</sup> Aristóteles plantea que toda tragedia se compone de nudo y desenlace: el desenlace será todo lo que ocurra a partir del reconocimiento y la peripecia; el nudo consiste en el desarrollo de todos los eventos anteriores al desenlace.

teatro, el romance popular y, especialmente, la novela corta de finales del siglo XIX” (Bordwell, 1996: 157).

La fábula, por lo tanto, consistirá principalmente en el *viaje* realizado por el personaje principal para restituir ese estado natural de las cosas, roto éste a su vez por la irrupción de un agente externo a tal orden originario; todo esto además unido por una relación de causa-efecto. Toda película clásica respetará esta estructura triple, donde las acciones que componen la fábula estarán todas determinadas por el paso de un estado a otro. Esto asegura además la unidad de acción dentro del relato, ya que sólo deben imitarse acciones necesarias para la eventual recuperación del orden natural. El personaje principal aparece entonces como el agente fundamental de la acción, ya que actúa como centro de la lucha por reestablecer la inmanencia originaria. Todo relato clásico posee un objetivo externo: este objetivo consiste siempre en recuperar algo perdido, y el eje de esto exige siempre de un personaje principal conocido generalmente como el *héroe*. Así, el *viaje del héroe* consistirá en el *periplo* que va desde la irrupción del orden hasta su recuperación y que implicará la lucha del protagonista contra determinados agentes externos. A este objetivo externo se le suma generalmente uno interno: durante todo el relato, el protagonista necesitará ir superando alguna carencia psicológica, la cual será resuelta hacia el desenlace de la historia. Estos son los fundamentos de la *historia canónica* (como la llama David Bordwell). Su máximo logro es el de otorgar unidad (causalidad y linealidad) a una estructura narrativa conformada por tres momentos (orden, irrupción y recuperación), haciendo girar la acción sobre un agente principal (el héroe y su viaje).

## 8-. NARCISISMO Y VOYEURISMO: CINE Y PSICOANÁLISIS

Generalmente se dice que el cine narrativo clásico tiene por función principal la de entretener a su público. Con este argumento, este cine pretende defenderse de las críticas a su aparente superficialidad o a sus técnicas efectistas a la hora de buscar emociones determinadas o de generar identificación con tal o cual personaje. Ahora bien, el problema con este argumento no reside en que busque defender a uno u otro tipo de cine, sino en que

oculta los verdaderos procedimientos a través de los que el estilo clásico opera. Así como vimos que era necesario deconstruir la articulación significativa que hacía posible al testigo invisible, de igual manera debemos comprender cuáles son los deseos a los que el cine narrativo promete una eterna sustitución. Según Burch, “El extraordinario éxito del cine, como industria de placer o como instrumento de manipulación procede precisamente de la perfecta armonización entre el sistema de representación construido entre 1895 y 1929 y las estructuras inherentes al psiquismo occidental tal y como las formulan la teoría y la práctica psicoanalíticas” (Burch, 1981: 274). Contemporáneos entre sí, el psicoanálisis puede servir como herramienta conceptual para comprender la increíble masificación del cine narrativo.

En este sentido y ya en 1975 Laura Mulvey, en el ensayo *Placer visual y cine narrativo*<sup>23</sup>, utiliza las herramientas del psicoanálisis para “descubrir dónde y cómo los mecanismos de fascinación del cine se ven reforzados por modelos preexistentes de fascinación que operan en el sujeto individual y en las formaciones sociales que lo han modelado” (Mulvey, 2001: 365). Su primera hipótesis consiste en que uno de los placeres que satisface el cine narrativo clásico es la *escopofilia*: el mismo acto de mirar constituye una fuente de placer. Al final de la clase 6 del *Seminario XI*, Jacques Lacan plantea la importancia de la *pulsión escópica*: “Si uno sabe leerlo, se da cuenta de que Freud la coloca ya en primer plano en *Las pulsiones y sus destinos*, y muestra que no es homóloga a las otras. En efecto, ella es la que elude más completamente al término de la castración”. Para entender esto debemos examinar el concepto freudiano de pulsión.

Este concepto (que luego Lacan considerará uno de los *cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*<sup>24</sup>) es definido por Freud en su ensayo *Pulsiones y destinos de pulsión* (1915). Aquí, Freud diferencia a las pulsiones de los comportamientos meramente instintivos, identificando sus características principales: en primer lugar, toda pulsión proviene de “fuentes de estímulo situadas en el interior del organismo y su emergencia, además, será siempre como una fuerza constante” (Freud, 1976: 115); por esto, Freud plantea que no es

---

<sup>23</sup> Este ensayo aparece por primera vez en inglés en 1975. Se puede encontrar en español en la compilación de Brian Wallis, *El arte después de la modernidad*. Editorial Akal. Madrid, 2001.

<sup>24</sup> Véase: Lacan, Jacques. *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Seminario XI. Editorial Paidós. Buenos Aires, 1981.

posible huir a las pulsiones y que la única posibilidad consiste en *tramitarlas*. Esta *tramitación* consiste en ofrecer ya sea un objeto de *satisfacción* (sustitución) o uno de *sublimación*. En última instancia existirían sólo dos pulsiones de las cuales derivan todas las demás; estas son la pulsión de *auto-conservación* y la pulsión *sexual*. Ahora bien, la *meta* de toda pulsión corresponde a la *satisfacción*. Ésta se alcanza sólo cuando se cancela “el estado de estimulación en la fuente de la pulsión. Pero si bien es cierto que esta meta última permanece invariable para toda pulsión, los caminos que llevan a ella pueden ser diversos, de suerte que para una pulsión se presenten múltiples metas más próximas o intermediarias, que se combinan entre sí o se permutan unas por otras” (Freud, 1976: 118). El *objeto* de la pulsión, por su parte, es aquello a través de lo cual la pulsión puede alcanzar su meta, es lo que representa la promesa de satisfacción; no es necesariamente un objeto externo, puede ser también una parte del cuerpo propio.

En el caso de la *pulsión escópica*, la mirada, como actividad, se presenta como el objeto que promete la satisfacción de la pulsión sexual. “En efecto, inicialmente la pulsión de ver es auto-erótica, tiene sin duda un objeto, pero este se encuentra en el cuerpo propio. Sólo más tarde se ve llevada (por la vía de la comparación) a permutar este objeto por uno análogo del cuerpo ajeno” (Freud, 1976: 125). El *placer activo de mirar*, que comienza con el propio cuerpo, luego se desplaza a un objeto distinto del *yo*. Vimos en la cita anterior de Lacan la relación que él establece entre la pulsión escópica y el complejo de castración. Conocemos, además, la importancia que otorga este autor a la imagen dentro del proceso de formación del *yo*<sup>25</sup>. En la fase del espejo, el niño se constituye como sujeto a partir de la mirada del Otro; de esta manera, el *yo* consiste esencialmente en su carácter de *objeto de deseo* para tal Otro. La mirada juega un papel fundamental en esta formación del *yo* en cuanto objeto de deseo, ya que es la que permite el juego *conocimiento-reconocimiento* propio de la fase del espejo: el niño mira que es mirado, su acto de mirar le permite conocerse como el objeto de la mirada del Otro. La satisfacción de esta pulsión será, entonces, siempre una derivación de la identificación primaria en cuanto objeto de deseo, es decir, un placer narcisista. “Nos hemos acostumbrado a llamar narcisismo a la fase

---

<sup>25</sup> Véase: Lacan, Jacques. *El estadio del espejo como formador de la función del yo*. En Ideología: un mapa de la cuestión. Fondo de Cultura Económica. México, 2003.

temprana del desarrollo del yo, durante la cual sus pulsiones sexuales se satisfacen de manera auto-erótica. Deberíamos entonces decir que la etapa previa de la pulsión de ver pertenece al narcisismo, es una formación narcisista. Desde ella se desarrolla la pulsión activa de ver” (Freud, 1976: 127).

Ahora bien, si la pulsión escópica está en directa relación con la formación del yo, su satisfacción responde al ocultamiento de la angustia original: la angustia de la castración. “Lo que especifica el campo escópico, y engendra la satisfacción que le es propia, es que allí, por razones de estructura, la caída del sujeto siempre permanece desapercibida, pues se reduce a cero” (Lacan, 1981: Clase 6). La *mirada* permite que el sujeto goce en la ignorancia fundamental de aquello que lo constituye como sujeto: la *angustia de la castración* (que es lo que permite al yo en su fase de formación) queda oculta tras la satisfacción escópica. Existe, desde una lectura psicoanalítica, una directa relación entre el cine y la pulsión escópica. La imagen cinematográfica se ofrece como el objeto que promete la satisfacción a la pulsión de ver. Ahora bien, como plantea el teórico francés Christian Metz, el cine no satisface la *pulsión escópica* porque permita al espectador mirar un objeto en particular, sino porque satisface el acto mismo de mirar: la identificación primaria no se articula sobre un contenido específico, sino sobre la actividad misma del ver<sup>26</sup>.

Podemos entender, de esta forma, por qué el cine es asociado generalmente con una perversión *voyeurista*. Su satisfacción tiene lugar en la actividad misma que es la mirada: primero como pulsión auto-erótica (el propio cuerpo) y luego desplazada hacia un objeto distinto del yo (la vida privada de los otros). En el cine narrativo, ya hemos visto cómo la construcción del *testigo invisible* respondía a la necesidad de asegurar la invulnerabilidad del espectador en cuanto *mirón*, permitiéndole así disfrutar del acto de mirar un mundo privado. “El grueso de la producción cinematográfica dominante y las convenciones en cuyo seno ha evolucionado conscientemente representan un mundo herméticamente sellado que se despliega mágicamente, indiferente a la presencia del público, produciendo en éste una sensación de separación y jugando con sus fantasías *voyeuristas*” (Mulvey, 2001: 367).

---

<sup>26</sup> Véase: Metz, Christian. *El significante imaginario*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 2001.

Por otro lado, el cine narrativo explota la escopofilia en su aspecto original, es decir, narcisista. A partir del anhelo de identificación, el espectador puede gozar de una sustitución a la escena de *reconocimiento constitutivo* del niño ante el espejo: “las convenciones establecidas del cine centran la atención sobre la forma humana. La escala, el espacio y las historias son siempre antropomórficas. La curiosidad y el deseo de mirar se mezclan con la fascinación ante la semejanza y el reconocimiento: el rostro humano, el cuerpo humano, la relación entre la forma humana y su entorno, la presencia visible de la persona en el mundo” (Mulvey, 2001: 369). La imagen posee un papel fundamental en la constitución de todo sujeto: a través del juego conocimiento-reconocimiento, el niño se constituye como un yo en la medida en que se identifica con la mirada del otro. El placer por la mirada narcisista que ofrece el cine sería una “reminiscencia nostálgica de aquel momento pre-subjetivo de reconocimiento de la imagen” (Mulvey, 2001: 369).

Ahora bien, hemos dicho que el cine narrativo explota la singularidad del espectador; el sujeto se relaciona con la película como si se encontrase solo frente a la pantalla; la experiencia cinematográfica ha heredado la individualidad del *Kinetoscope* de Edison. De esta manera, cuando planteamos la existencia de dos pulsiones (escopofilia y narcisismo) en la fascinación producida por el cine narrativo, estamos planteando el problema a nivel individual: el cine está dirigido a cada uno de los espectadores por separado; su promesa de satisfacción opera al interior de cada sujeto a partir de estos dos deseos básicos. “El primero, escopofílico, surge del placer de usar a otra persona como objeto de estimulación sexual a través de la observación. El segundo, que se desarrolla a través del narcisismo y la constitución del ego, procede de la identificación con la imagen contemplada” (Mulvey, 2001: 369). Toda película clásica, para satisfacer estas dos pulsiones, opera en una combinación de *espectáculo* y *narración*. Esto se manifiesta a través de la tensión entre dos miradas: una que anhela el sentido, otra que se satisface en el acto mismo de mirar. La primera puede ser representada por la *perspectiva*, la segunda por el *espectáculo*. La perspectiva, literalmente *mirar-a-través*, es una mirada que exige distancia, un punto de vista, y una construcción simbólica del mundo. Estos tres requisitos aseguran, a su vez, una mirada *objetiva* que permite la entrega de la información. En el caso del cine, es la mirada del *testigo invisible*, la del espectador que le da sentido a la fábula narrada. El término



*espectáculo* también procede de la raíz *mirar*, pero ya no refiere a un mirar para conocer, sino a un *mirar-por-gusto*. “Como espectador, espectacular, especular, prospecto, circunspecto o espejo, *espectáculo* procede, indirectamente, del verbo latino *specere*: mirar. Pero si *perspectiva* se formó a partir del término *perspicere*, esto es, ‘mirar atentamente o a través de algo’, *espectáculo* deriva de *spectaculum*, que significa no sólo ‘cosa ofrecida a la vista’ sino también *diversión circense*” (López, 2004: 72). El espectáculo es aquel modo de ver que busca el placer de mirar, es una mirada que sólo quiere seguir mirando. El cine narrativo, por lo tanto, es espectáculo en cuanto ofrece la promesa de la representación total; sólo así satisface la escopofilia. El narcisismo, por el contrario, se satisface en la identificación de todo espectador con el personaje principal en cuanto éste se ofrece como un *yo-ideal*. “Tenemos, por una parte, el yo inconsciente de la identificación con la cámara que vive el proceso diegético como un sueño. Por otra, tenemos el yo de la identificación narrativa, que vive el relato como en un sueño despierto” (Burch, 1981: 252).

A modo de síntesis podemos plantear que toda película narrativa opera a través de una tensión entre dos miradas que no son sino el reflejo de una tensión más profunda entre dos pulsiones. Por un lado tenemos una mirada que anhela el sentido (y que posibilita la narración) y por el otro, una mirada que se satisface en acto mismo de ver (y que posibilita de este modo la representación). Estas dos miradas expresan una tensión entre dos pulsiones: la pulsión *narcisista* (el placer de la identificación) y la pulsión *vouyerista* (el placer escópico) respectivamente. Estas dos parejas de conceptos permiten entender analíticamente una relación interna entre las estructuras del psiquismo humano y el éxito del aparato cinematográfico en cuanto dispositivo narrativo. No debemos olvidar que las estructuras del psiquismo humano que aparecen con la disciplina psicoanalítica se manifiestan en un contexto histórico determinado que coincide con el desarrollo de la modernidad y, por lo tanto, refieren directamente a la figura burguesa de hombre. De esta manera, la hegemonía del cine narrativo a lo largo de la historia del cine puede ser comprendida por la coincidencia histórica de las teorías de Freud y el desarrollo de un modo de representación institucional, ya que existiría una coincidencia entre la vida psíquica del sujeto moderno y la satisfacción *pulsional* del sujeto-espectador del cine clásico.

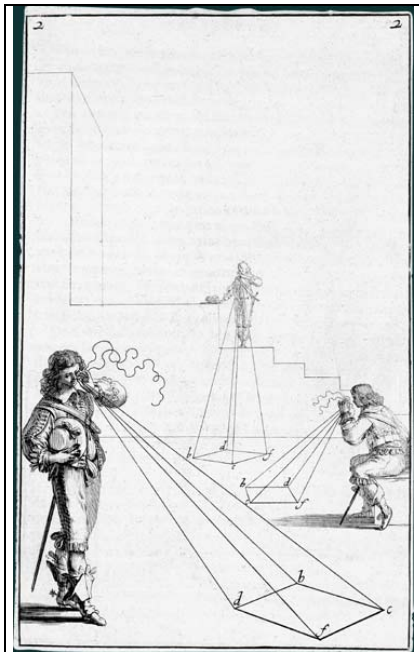
## 9-. CINE CLÁSICO E IDEOLOGÍA

Para concluir el primer capítulo e introducirnos en el segundo debemos revisar las consecuencias políticas de la irrefutable dominación del cine narrativo a lo largo del siglo XX. Hemos dicho que la invención del cine representa un lugar dentro de la historia de la investigación científica, y que sólo el posterior desarrollo de un lenguaje específico significó el nacimiento de un aparato narrativo. Sin embargo, durante el siglo XX la predominancia narrativa del cine ha generado una equivalencia conceptual entre aparato cinematográfico y cine narrativo, lo cual puede ser analizado a partir de la relación entre cine narrativo y psicoanálisis.

Ahora bien, para entender el problema político que se esconde tras la hegemonía del modo de representación clásico en el cine debemos considerar dos puntos fundamentales: en primer lugar, comprender el cine narrativo como un dispositivo de producción de subjetividad, ya que interpela al individuo-espectador en cuanto sujeto-espectador; en segundo lugar, comprender la estructura narrativa como la puesta en obra de ciertos procesos ideológicos, ya que presenta un orden social determinado como si éste fuese natural.

Noël Burch plantea que el modo de representación del cine clásico busca principalmente: “embarcar al espectador en viaje inmóvil que es la esencia de la experiencia institucional. A través de la identificación constante con el punto de vista de la cámara, la experiencia de la película clásica nos interpela únicamente en tanto que *individuos incorpóreos*” (Burch, 250). Las dos pulsiones que se articulan en todo filme narrativo reafirman la condición de sujeto del espectador: la identificación con el personaje y con la narración no es otra cosa que, en términos psicoanalíticos, una sustitución del reconocimiento inicial del niño ante la imagen de la madre y luego del espejo; la escopofilia es, por su parte, la relación erótica del sujeto espectador con el objeto de su mirada. Lo importante en este punto es que ambas pulsiones reafirman la interpelación del individuo en cuanto sujeto.

Respecto de la construcción del espacio y tiempo narrativos, el estilo clásico buscará siempre la coincidencia con el sujeto moderno. La perspectiva lineal, al establecer un punto de vista único, refuerza la estructura perceptiva del sujeto trascendental. Como vimos, Erwin Panofsky propone que la perspectiva lineal no corresponde a una representación *natural* del espacio, sino a una representación simbólica que depende de un código



*Los perspectores*  
Abraham Bosse  
1648

determinado: lo simbólico de la perspectiva lineal es que representa la “objetivación del subjetivismo” (Panofsky, 2003: 48). El tiempo, por su parte, se define a partir de una experiencia lineal e irreversible. Asimismo, la entrega de información, por parte de la narración clásica, está en concordancia con las categorías trascendentales del sujeto moderno, haciendo del *testigo invisible* un análogo del sujeto-espectador.

Ahora bien, a nivel político, esta interpelación del espectador, en cuanto sujeto, nos permite referir al cine narrativo como un dispositivo de producción de subjetividad. Un individuo incorpóreo, cuya relación con todo filme narrativo es motivada tanto por una pulsión

escópica como por una narrativa, es un individuo que ha suspendido su cuerpo, limitando su experiencia únicamente a la mirada y a la conciencia de estar comprendiendo un relato. Éste es el mismo efecto que la Ideología produce al interpelar a los individuos en cuanto sujetos: produce una separación ilusoria entre conciencia y práctica, generando el efecto de que las prácticas son determinadas libremente por la conciencia, y ocultando que dicha conciencia no es sino el producto de ciertas prácticas concretas. Cuando afirmamos que el cine narrativo opera como dispositivo de producción de subjetividad lo hacemos desde la premisa de que éste hereda la contemplación individual propia del *Kinetoscope* de Edison, dejando de lado la percepción distraída que ofrecían las escena *policéntricas* de los hermanos Lumière. Cada espectador sentado en sala de cine es interpelado como sujeto: su cuerpo es anestesiado por la primacía tanto de la conciencia como de la mirada.

A nivel de estructura narrativa, el cine clásico también establece una relación con el concepto de Ideología: al presentar un orden social naturalizado se olvidan las condiciones históricas que lo han hecho posible. Eso es exactamente lo que hace la Ideología: naturaliza un orden social. Gian Piero Brunetta plantea que existe una constante en todo filme de propaganda, ya que estos operan a partir de una estructura triple: una fase idílica; una fuerza que procede del exterior y que quiebra el equilibrio inicial; y los esfuerzos heroicos por restituir el orden que culminan con su reposición<sup>27</sup>. Como hemos visto, la estructura clásica se articula también sobre este trinomio, reafirmando el carácter *ideologizado* del orden social. En este sentido, la hipótesis de Brunetta consiste en que el lenguaje clásico del cine narrativo está intrínsecamente relacionado con la ideología burguesa dominante.

Ahora bien, este modo de representación clásico le debe mucho a David W. Griffith, quien no sólo desarrolló un lenguaje específico, sino que además explotó esta estructura triple que hemos mencionado. Más aún, este importante precursor del cine narrativo aceptaba abiertamente su pertenencia a la ideología burguesa norteamericana de principios de siglo, por lo que todas sus películas se esforzarán por definir el equilibrio social a partir de dicha ideología: una sociedad burguesa que convive en armonía y que se construye sobre la familia *edípica* de padre, madre e hijo. Asimismo, este orden social será roto por los enemigos del libre mercado, de la democracia y de los valores familiares, y la película consistirá en la lucha por su restitución. De esta manera, Griffith establece uno de los modelos narrativos que mayor trascendencia tendrá para la historia del cine; modelo narrativo que está tramado históricamente y que coincide con los procesos de globalización por parte del capitalismo<sup>28</sup>.

El cine narrativo ha servido a la expansión ideológica del capitalismo, ya que naturaliza un orden social determinado donde los *valores* son presentados más allá de su condición

---

<sup>27</sup> Véase: F. Isaksson. *Politics and Film*. Editorial Studio Vista. Londres, 1971.

<sup>28</sup> S. Eisenstein establece una relación entre la novela victoriana (cuyo máximo exponente es Charles Dickens) y el cine narrativo de David W. Griffith. En primer lugar hace notar la aparente contradicción entre la modernidad industrial (de la que forma parte el aparato cinematográfico) y el peso de los valores tradicionales (y conservadores) de la moral protestante. En segundo lugar plantea una relación interna entre el montaje paralelo (característico tanto de Dickens como de Griffith) y la sociedad de clases. (Véase: Eisenstein, Sergei. *La forma del cine* (Específicamente el ensayo *Dickens, Griffith y el cine actual*). Editorial Siglo XXI. México, 1990.

histórica. Cada espectador, por su parte, es interpelado en cuanto sujeto (a fin de cuentas, figura central de la filosofía moderna occidental y cuyo desarrollo coincide históricamente con el progresivo ascenso de la burguesía al poder). Podemos plantear, entonces, una relación interna entre el cine narrativo clásico y la ideología dominante de los últimos dos siglos; y esto no sólo a nivel temático, sino y principalmente a partir de la estructura narrativa y del modo de representación que han modelado a dicho estilo.

## CAPÍTULO II CINE, POLÍTICA E IDEOLOGÍA

*El espectáculo reúne lo separado  
pero lo reúne en tanto y en cuanto  
está separado.*  
Guy Debord

### 1-. LA NATURALIZACIÓN DEL ORDEN SOCIAL

Ya planteado un modelo teórico sobre el cine clásico, este capítulo pretende reflexionar sobre las implicancias políticas de la hegemonía que dicho cine posee a lo largo del siglo XX. De esta manera, no sólo estaremos hablando de un *modo de representación* determinado, sino que podremos trazar ciertas conclusiones más generales sobre la relación entre cine y política.

Lo primero, para tratar este problema, es entender que lo político refiere siempre al carácter social del hombre, a su necesidad de organizarse y de vivir en comunidad. Sin embargo, y de acuerdo con Aristóteles, debemos entender que el hombre no es político (es decir un animal sociable) porque comprenda que vivir en comunidad le trae beneficios, sino y principalmente porque posee el '*logos*', es decir, esa *capacidad racional* del hombre que lo diferencia del resto de las especies animales. Sin embargo, la esencia de esta capacidad racional, y que hace del hombre un ser estrictamente social, es su condición 'hablante'. Esto quiere decir que lo político, nuestra necesidad implícita de comunidad, así como nuestra condición de individuos cognitivos, dependen esencialmente del estar tramados por el lenguaje; el origen de nuestra condición *socializante* no lo encontraremos en una necesidad específica, sino en nuestra condición estructural de ser animales capacitados en el lenguaje. A partir de esto, entenderemos aquí el concepto de *política* como todo aquello que tenga que ver con el carácter socializante del hombre, su anhelo de comunidad. Pero limitaremos el concepto a aquellos lugares donde emerja la reflexión sobre las fuerzas mismas que posibilitan o que impiden que tal comunidad se realice fácticamente.

Desde esta acotación sobre lo político nos encontramos con el primer concepto por desarrollar: la *Ideología*. Este concepto nos ubica inmediatamente dentro del campo de la modernidad filosófica, es decir, donde el mundo acontece como *representación* para un sujeto de conocimiento. La *Ideología* es la versión política del problema filosófico de la representación en cuanto relación de los sujetos con la realidad. En este sentido, la filosofía crítica de Kant aparece como el lugar fundamental desde donde emerge el problema político de la representación, ya que ésta se establece desde la estructura constitutiva del sujeto. La *Ideología*, así entendida, es el campo político del *sujeto trascendental*: desplaza el problema de la representación hacia las fuerzas que determinan la relación del sujeto con su campo social.

Ahora bien, las posteriores teorías de Marx, Freud y Nietzsche han intentado demostrar el carácter histórico de dicho sujeto trascendental propuesto por Kant, reemplazando su universalidad ahistórica por una genealogía de las fuerzas que lo han llegado a producir dentro de un lugar específico. Así, estas teorías *desilusionantes* proponen que tal sujeto no es el origen del sentido, sino el producto de ciertas fuerzas anteriores a su constitución. Más aún, para que tal sujeto sea posible, tales fuerzas deben permanecer ignoradas: la subjetividad como tal, cerrada sobre sí misma, depende de tal ignorancia, que podemos llamar una *ignorancia fundamental*.

Pero volvamos a las implicancias políticas de la hegemonía del *cine clásico*, para así introducirnos en el problema de la *Ideología*. Ya hemos dicho que una de las características fundamentales del cine clásico es la de presentar un orden social como si éste fuese natural. Hemos planteado que la estructura clásica de la narración cinematográfica se compone de tres grandes momentos (orden natural de las cosas; irrupción de ese orden y lucha por restituirlo; orden restituido). Lo que hace el cine clásico al plantear un orden social como si éste fuese natural, es decir, producto de cierta *naturaleza humana*, es uno de los efectos principales de lo que definiremos como *Ideología*.

En segundo lugar, esta estructura narrativa, al estar fundada sobre los conceptos aristotélicos de *unidad de tiempo* y *unidad de acción*, genera el efecto de una fatalidad

inherente al desarrollo de la historia. En el cine clásico, la historia le pasa a los personajes: la realidad fáctica queda tramada en su totalidad por el desarrollo de un plan, de un concepto: la fábula. Ideológicamente, esto significa que el orden social queda tramado por una fuerza específica que le otorga sentido desde su exterior. Un ejemplo de esto es claramente el Cristianismo.

Por otro lado, hemos dicho que tanto el lenguaje cinematográfico como el modo de representación del cine clásico se caracterizan por su capacidad de ocultar los recursos *representacionales* detrás de la fuerza del mensaje, es decir, de la historia narrada. Como ya hemos visto en el primer capítulo, David Bordwell define el *estilo fílmico* del cine clásico como aquel que produce el efecto de su propia invisibilidad: toda la densidad significativa desaparece en la ilusión de plenitud propia del significado. Esta otra característica del cine clásico es también una de las características propia de la Ideología: el orden social como producto de una serie de prácticas concretas desaparece tras la potencia del sentido que aparentemente lo trama como orden. Esto quiere decir que la Ideología nos muestra una realidad como si ésta no dependiese de los dispositivos de simbolización que la producen, sino como si los antecediase.

Tenemos, entonces, tres ideas generales del cine clásico que podemos desplazar hacia el concepto de Ideología: naturaliza un determinado orden social; inscribe tal orden como si éste fuese una fatalidad; y hace que el sentido y el valor de tal orden se presenten como anterior a las fuerzas que lo producen.

## 2-. MARX Y ALTHUSSER: EL CONCEPTO DE IDEOLOGÍA

Políticamente, el concepto Ideología adquiere importancia desde su apropiación por parte de Marx, quien lo define en *La Ideología Alemana* (1845) como el conjunto de ideas que determinan nuestra relación con la realidad. La *falsa conciencia*, definición clásica de la Ideología, se genera cuando el sujeto no reflexiona sobre las condiciones materiales (infraestructura) que permiten y producen la representación a través de la cual nos



relacionamos con el mundo (superestructura). La Ideología, para Marx, es puro sueño, es pura ilusión, es una construcción imaginaria que nos aleja de la comprensión directa de la realidad, y cuyo valor es meramente negativo (Althusser, 2005: 137). La función de este sueño o construcción imaginaria es, principalmente, la de mantener el orden social establecido, es decir, la de *reproducir las relaciones de producción*<sup>1</sup>. La Ideología, entendida de esta manera, sería el conjunto de ideas que permiten que los explotados continúen entregando su fuerza de trabajo en beneficio de los explotadores.

Ahora bien, al definir la Ideología como falsa conciencia, Marx está planteando la posibilidad alternativa de un acceso más directo a esta realidad: una *conciencia verdadera* de las condiciones materiales de existencia. La herramienta crítica que posibilitaría tal relación no es sino la auto-conciencia de clase. Pero no de cualquier clase, sino de la clase proletaria, única clase que puede tener plena conciencia de sus condiciones materiales de existencia. Esto debido a que la burguesía ha desterrado tales condiciones hacia otro lugar: su condición de posibilidad es la existencia material del proletariado. En este sentido, la auto-conciencia del proletariado no sólo liberará al explotado, sino también al explotador, quien no puede escapar de su ideología ya que no puede ganar auto-conciencia de sus condiciones materiales de existencia. Esta concepción clásica de Ideología nos abre dos problemas teóricos. Por un lado propone que existe un acceso no-ideológico a la realidad; por el otro, asume el poder crítico de la *auto-conciencia* como el motor de la revolución socialista y el consecuente fin de la sociedad de clases.

Comencemos por el primer punto. Si pensamos que existe un acceso no-ideológico a la realidad estamos asumiendo la pre-existencia de un sentido y de un valor propios de esta realidad, algo así como la *realidad-en-sí, objetiva y pre-discursiva*. La Ideología sería, entonces, la relación distorsionada con ese mundo objetivo, aquello que desviaría nuestra mirada de la *verdadera* realidad. Sin embargo, esta manera de comprender la Ideología es

---

<sup>1</sup> Escribe Althusser: “Decía Marx que aun un niño sabe que una formación que no reproduzca las condiciones de producción al mismo tiempo que produce, no sobrevivirá siquiera un año” (Althusser, 2005; 115). El capitalismo, por lo tanto, debe reproducir sus condiciones de producción a tres niveles: reproducción de los medios de producción, reproducción de la fuerza de trabajo y reproducción de las relaciones de producción. La Ideología juega un papel fundamental en este último nivel, ya que debe asegurar que se mantenga la separación entre los que controlan los medios de producción y los que operan los medios de producción, separación necesaria, a su vez, para asegurar la continuación del orden social.

el efecto mismo de una interpretación del mundo, es el producto de una ilusión ideológica determinada que nos ofrece la promesa de una eventual relación pura con nuestras condiciones reales de existencia: es el producto de un anhelo de objetividad.

Ahora bien, desde Lacan sabemos que en toda producción de sentido, el significado no es constitutivamente anterior al significante que lo expresa, sino que tal significado es el efecto a posteriori de la relación entre un significante y otros significantes. Existe, por lo tanto, un desfase temporal inherente a todo lenguaje, donde significantes y significados no pueden ser contemporáneos. Se revela así que toda relación con el lenguaje depende de una mediación y, como nuestra relación con el mundo es una relación de lenguaje, ésta no podrá depender sino de una interpretación determinada, anulando toda posible objetividad. En este mismo sentido, Slavoj Žižek plantea que no hay un meta-lenguaje, ya que nunca se podrá estar *'fuera del'* lenguaje para contemplarlo como lenguaje desde una distancia crítica<sup>2</sup>. Así, toda interpretación, como toda crítica, se realizará siempre desde un contexto determinado de enunciación. En este mismo sentido, propone que no es posible tener un acceso no-ideológico a la realidad, ya que nuestra relación con lo *Real* siempre será tramada por un código simbólico específico. Así, el *grado-cero de la ideología* sería la ilusión de una presunta realidad extra-discursiva; esto constituiría una noción completamente ideologizada que asumiría la posibilidad de referirse *objetivamente* a nuestras condiciones reales de existencia. Por esto, Žižek propone que en vez del concepto Ideología debemos utilizar el de *'fantasía ideológica'*, es decir, el conjunto de simbolizaciones que permite que todo sujeto acceda a la realidad mientras oculta el *desierto de lo real*.

Por *Real*, Žižek refiere directamente al concepto *lacaniano*: aquel irrepresentable que permanece oculto para que podamos constituirnos como sujetos y habitar la realidad en cuanto orden simbólico. Así entendida, la Ideología sería el conjunto de representaciones que debemos hacernos de nuestra realidad para poder soportarla, es lo que nos permite lidiar con la verdad fundamental de nuestras condiciones reales de existencia. Para

---

<sup>2</sup> Véase: Žižek, Slavoj. *El sublime objeto de la ideología*. Capítulo 5. Editorial Siglo XXI. Buenos Aires, 2003.

comprender mejor este punto, podemos desplazar el concepto de *lo Real* en Lacan al de *Voluntad de poder* en Nietzsche. La voluntad de poder es exactamente aquello que todo individuo tiene que ocultar, reemplazándola por la representación, para constituirse como sujeto. Esta voluntad es negada por la ilusión de que el sujeto es sujeto de sí mismo; ilusión de que la conciencia se encuentra separada de los instintos y deseos del cuerpo; ilusión de que la conciencia puede tener sobre estos últimos una soberanía propia de todo sujeto.

Ahora bien, si la Ideología es aquello que nos permite relacionarnos con la realidad, ocultando su verdad fundamental, podemos entender que no es posible un acceso ideológico a la realidad. Por un lado, por la simple razón de que esto nos disolvería como sujetos, desarticulando nuestro *mundo*; por otro lado, y más importante aún, por la condición estructural de nuestra relación de sentido con la realidad. Ernesto Laclau propone la noción de *distorsión constitutiva* para comprender la relación Ideológica con el mundo. Si la noción marxista clásica concebía que la realidad misma quedaba deformada por la relación ideológica con ésta, la idea de Laclau plantea que dicha realidad *original* sólo es una ilusión a posteriori de la distorsión inherente a toda relación de lenguaje, es decir, relación mediada entre el sujeto y lo *Real*. Así, la Ideología ocultaría tal distorsión originaria proyectando la ilusión metafísica de *cierre*; es decir, la ilusión de una completa coincidencia entre el conjunto de ideas que trama nuestra relación con la realidad y la realidad propiamente tal. La ilusión ideológica consiste en proyectar una identidad exactamente con aquello que, estructuralmente, no puede tenerla. “La operación de cierre es imposible pero al mismo tiempo necesaria; imposible en razón de la dislocación constitutiva que está en la base de todo arreglo estructural; necesaria, porque sin esa fijación ficticia del sentido no habría sentido en absoluto” (Laclau, 2002: 19). El sentido de todo enunciado encuentra su condición de posibilidad en el anhelo de plenitud, en la promesa de sentido que el sujeto proyecta en toda cadena significativa; al generar la ilusión de su cierre, todo enunciado antepone el significado al significante, haciendo que este último desaparezca en la transparencia del mensaje comunicado. El significado es siempre posterior a la cadena significativa, sin embargo, la fuerza de la *síntesis*, del cierre del sentido, proyecta tal significado como si fuese el origen del lenguaje.

Volvemos entonces al problema de la voluntad. Desde Nietzsche podemos decir que para que haya sentido y valor debe antes que nada haber una voluntad que los interprete, es decir, que desee su existencia. Así, el concepto de cierre revela tal anhelo de plenitud; anhelo que, aunque enterado de su condición imposible, seguirá deseando su coincidencia con la verdad: su *adecuación*. Esta es la condición del hombre en cuanto ser poseedor de una voluntad: prefiere querer la nada a no querer; y si bien esto es una voluntad de la nada, sigue y seguirá siendo una voluntad<sup>3</sup>. Así, la voluntad, aquello que debe quedar oculto para que un individuo devenga sujeto, es también la condición de posibilidad de toda relación de sentido con la realidad; la voluntad desea el sentido, anhela el cierre, la plenitud metafísica, que si bien sabe imposible, no la puede despojar, ya que ello significaría quedar sumergidos en la nada. Por más que la crítica ideológica nos llene de reflexiones desilusionantes en cuanto a nuestra relación con la realidad, el anhelo de plenitud será siempre la condición de posibilidad de todo sentido.

A partir de esto, y para volver a nuestro problema principal, refirámonos ahora a la hipótesis de Althusser, para quien la Ideología es “una representación de la relación imaginaria de los individuos con sus condiciones reales de existencia” (Althusser, 2005: 139). Con esto quiere decir, principalmente, que la Ideología no es la falsa conciencia del sujeto sobre las condiciones de existencia, sino de *la relación* que los individuos establecen con tales condiciones. Lo *insoportable* no son las condiciones concretas de existencia, sino la relación que establecemos con éstas, relación tramada histórica y socialmente. Así, aun cuando consideremos el carácter *ilusorio* de la ideología y busquemos interpretarla para acceder a las condiciones materiales *reales* de existencia, aún nos encontraremos con su carácter *imaginario*. Ahora bien, al pensar la ideología como la relación “*necesaria*” para que los individuos se relacionen con sus condiciones reales de existencia, estaremos naturalizando (es decir, *ideologizando*) la relación del individuo con el mundo. Lo que el individuo se representa como imaginario en la ideología no son las condiciones materiales, sino la *relación* con estas condiciones materiales. Por esto, el modelo de interpretación propuesto por Freud puede ser una entrada teórica al problema de la ideología. El inconsciente para Freud sólo puede ser una hipótesis: nunca se podrá acceder a él como un

---

<sup>3</sup> Véase: Nietzsche, Friedrich. *La genealogía de la moral*. Tratado Tercero. Editorial Alianza. Madrid, 1991.

*objeto*, sino que siempre tendrá que ser representado a partir de los síntomas. En este mismo sentido, la Ideología nunca podrá ser estudiada como un objeto concreto: su manifestación sólo es accesible a través de la relación imaginaria de los sujetos con sus condiciones *reales* de existencia. Esta es una primera conclusión respecto al concepto de Ideología tratado hasta aquí: la imposibilidad de acceder objetivamente (no-ideológicamente) a la realidad y la necesidad de la crítica de entender esta falsa conciencia como falsa conciencia de la relación misma entre el individuo y sus condiciones reales de existencia.

Pasemos ahora al segundo punto: la hipótesis marxista que otorga a la auto-conciencia un rol fundamental en la revolución socialista. En los *viejos buenos tiempos*, como lo llama Zizek, todo el proyecto revolucionario se construía sobre el hecho de que el proletariado ganase conciencia de sí mismo como clase. Tal conciencia-para-sí de la clase revolucionaria haría insostenible el orden burgués establecido y se convertiría en el motor fundamental del Estado socialista: una constante auto-crítica; un desarrollo dialéctico de la conciencia de clases que culminaría con su abolición. Bajo esta concepción hegeliano-marxista de la auto-conciencia, la Ideología se constituye en uno de los obstáculos principales para el proyecto socialista: es aquel grupo de ideas que mantiene a las clases bajo una falsa conciencia, reproduciendo así las relaciones de producción. En este sentido, Zizek expresa la definición clásica de la Ideología bajo el lema: “*Ellos no lo saben, pero lo hacen*” (Zizek, 2003: 55).

En un contexto radicalmente distinto, ciertos autores han planteado la obsolescencia del concepto Ideología, postulando que habitamos una era *pos-ideológica*. Peter Sloterdijk, en “*Crítica de la razón cínica*” postula que la ideología dominante actúa de manera cínica, es decir, los sujetos están *conscientes* de la distorsión propia de toda relación con el mundo y, sin embargo, hacen como si la ignorasen. Zizek define este proceder con la frase: “*Ellos saben muy bien lo que hacen, pero aun así, lo hacen*” (Zizek, 2003: 57). El problema con esta última postura es que se sostiene sobre una separación radical entre el *saber*, es decir, la conciencia, y el *hacer*, es decir, las prácticas concretas de dicho saber. Esto revela la imposibilidad estructural del sujeto de ganar auto-conciencia de sí en la medida en que

*está-en-el mundo*. Sólo en cuanto se distancia de una práctica concreta es que el sujeto puede reflexionar sobre la relación entre tal práctica y el saber que la posibilita.

Desarrollemos esto a partir de ciertas ideas del texto ya citado de Louis Althusser, quien propone entender la relación entre infraestructura y superestructura como una relación dialéctica, ubicando a la Ideología del lado del primero término. Así, la Ideología como parte de la infraestructura no hace sino asegurar la coherencia unitaria de los aparatos ideológicos, es decir, universaliza la verdad. La relación entre los sujetos y el mundo, por lo tanto, se construye sobre un discurso homogéneo cuya fuerza proviene del carácter concreto, es decir material, de la Ideología. Por esto, por la condición material de la Ideología, por el hecho de que todo orden social se articula sobre un fundamento de universalidad, sobre una verdad que asegura la coherencia de los distintos aparatos concretos de producción de subjetividad, es que no puede haber nunca verdadero cinismo.

Detengámonos en esto. Lo *Real* (lo irrepresentable de nuestras condiciones materiales de existencia) sólo deviene un espacio habitable en la medida en que una Ideología genere el efecto de una verdad que dé sentido y universalice nuestra relación con él en cuanto realidad efectiva. El sentido de la verdad, por lo tanto, es el de posibilitar que un sujeto se haga *mundo* en medio de las cosas, que las pueda habitar. Como ya hemos planteado, existe una imposibilidad estructural de *estar-en-el-mundo* y, simultáneamente, tener conciencia de ello. Mientras estamos entre las cosas, mientras las habitamos y las utilizamos, dichas prácticas concretas están generando un saber determinado del cual no podemos tener noticia ni reflexionar a menos que nos *distanciamos*, es decir, que dejemos de *estar-en-el-mundo*. Habitar las cosas es olvidar la distancia sujeto-objeto, motor fundamental del conocimiento moderno. De este modo, la historia de la *verdad* es la historia de la distancia entre el ser y las cosas. La verdad, así entendida, es lo que nos permite reflexionar sobre nuestro habitar en el mundo y sobre el saber que esto produce. Es también lo que posibilita reflexionar sobre la relación dialéctica entre nuestras condiciones materiales de existencia (infraestructura) y el orden simbólico que determina la relación de los sujetos con estas condiciones (superestructura). Si abolimos la verdad, como nos pretende anunciar el *cinismo pos-ideológico*, estamos haciendo desaparecer las prácticas concretas que traman

nuestra realidad tras un mundo de pura ideología. Así, esta noción cínica que anuncia el fin de la verdad es el logro máximo de la Ideología imperante. Es la naturalización absoluta de un modo determinado de relacionarse con la realidad, anulando el poder de la crítica en cuanto auto-reflexión. Lo que termina produciéndose no es sino la total sumisión de la fuerza política activa de los individuos al modelo hegemónico de producción de sentido: el modelo totalizante del mercado global. El lugar donde acontece esta sumisión no es otro que el sujeto, lugar único donde opera la Ideología.

Llegamos así a una segunda hipótesis de Althusser, para quien “no hay ideología sino por el sujeto y para los sujetos” (Althusser, 2005; 144). De esta forma, la Ideología funciona ya que se fundamenta sobre prácticas *concretas* que interpelan a los individuos en cuanto sujetos. Los *aparatos ideológicos del Estado* no serían otra cosa que dispositivos concretos de producción de subjetividad. La figura central de la ideología, como anticipamos al comienzo del capítulo, es el sujeto trascendental, lugar fundamental de la filosofía moderna. Este sujeto, pensado ya por Descartes, se caracteriza, principalmente, por la separación entre el cuerpo y la conciencia. En esta separación, la conciencia se antepone como soberana del cuerpo, dictando las prácticas a las que éste se somete. La coincidencia, por lo tanto, entre las ideas de la conciencia y las prácticas concretas del cuerpo sustenta nuestro concepto de libertad. Creemos que en primer lugar la conciencia determina libremente lo que “*está bien*” y, sólo posteriormente, en plena libertad de acción, lo realizamos. Kant escribe respecto del rol de la razón en el campo de la moral: “El valor de la práctica reposa enteramente en su adecuación a la teoría que le sirve de base, y todo está perdido si las condiciones empíricas y, por tanto, contingentes de la ejecución de la ley, se convierten en condiciones de la ley misma” (Kant, 1984: 3). Como vemos, ésta es la soberanía propia de todo sujeto moderno, fundamento no sólo del conocimiento, sino también de la ciencia moral.

Sin embargo, la noción misma de sujeto soberano es ya el producto de ciertas prácticas concretas que poseen un lugar determinado social e históricamente. Es decir, el *sujeto trascendental*, lugar central del conocimiento moderno, no es sino un efecto ideológico. La autonomía de la conciencia ante las prácticas sociales es una ilusión que depende a su vez

de prácticas concretas. Dichas prácticas tienen por principal función el interpelar al individuo en cuanto sujeto, haciéndole creer que él ha elegido libremente su relación con la ideología y ocultándole el verdadero origen de su subjetividad. Hay ideología, por lo tanto, exactamente porque la relación del sujeto con las prácticas pareciera realizarse desde un lugar distinto a las prácticas mismas (llámese conciencia, libertad, etc.). El sujeto, en este sentido, cree que ha decidido libremente, a partir de su conciencia, someterse a la ideología en cuanto sujeto. Para explicar esto, Althusser utiliza el término griego *logos*, que la tradición occidental ha asociado a la *capacidad racional* del sujeto, es decir, la conciencia que dictamina libremente los actos del cuerpo sobre los que es soberana. Sin embargo, este sujeto soberano es sólo el efecto a posteriori de prácticas ideológicas materiales, llevadas a cabo por los aparatos ideológicos del Estado, dispositivos de carácter concreto y específico. Estas prácticas ocultan que ellas son el verdadero origen del *logos* (como *conciencia libre*) y lo proyectan ilusoriamente sobre la autonomía del sujeto. El Cristianismo, para Althusser, sería la primera Ideología, ya que en ella Dios le habla a cada individuo, interpe­lándolo en cuanto sujeto. Más aún, el Cristianismo genera la ilusión de una *libre elección* para obedecer o no a los mandatos de Dios (el *libre albedrío*). Esta libertad ilusoria, producto de fuerzas concretas, genera el efecto de una conciencia autónoma, separada del cuerpo y de sus prácticas, y con soberanía para dirigirlo. El pecado, por ejemplo, estará siempre en relación a los deseos del cuerpo y a la incapacidad de la conciencia para controlarlos.

Volvamos ahora a nuestro problema: el rol de la auto-conciencia dentro del proyecto socialista. Podemos decir, después de lo expuesto, que el rol político fundamental de la auto-conciencia debe ser el de entender las fuerzas concretas que se apropian de las tramas ideológicas dominantes. Esto significaría que la auto-reflexión del sujeto, en cuanto tal, debe antes que nada desarticular las prácticas concretas que lo constituyen históricamente. De esta manera, la clase proletaria sólo alcanzará auto-conciencia de clase en la medida en que entienda que su ideología está tramada por la relación que ella, en cuanto clase, establece con sus condiciones materiales de existencia, y no en la medida en que busque un acceso no-ideológico, verdadero y objetivo, a la realidad. Así, comprender históricamente la ideología es comprender las fuerzas que la han tramado en sus distintas manifestaciones particulares. De esta forma, desaparecería la ilusión de protagonismo de los individuos bajo



la potencia del desarrollo histórico. El gesto crítico más radical del sujeto auto-reflexivo consistiría entonces en revelar que su propia capacidad auto-consciente es ya el producto de una constitución ideológica producida por ciertas prácticas materiales a partir de dispositivos ideológicos concretos. Sólo así la auto-conciencia puede reivindicar su separación fundamental con las prácticas reales y proyectar una posible transformación de las condiciones materiales de existencia.

### 3-. EL CINE Y LO POLÍTICO DEL ARTE

Luego de estas reflexiones acerca del concepto de Ideología podemos entrar en el problema más general de la relación entre cine y política. Ya vimos cómo el cine clásico nos servía de puerta de entrada a la noción de Ideología ya que operaba de manera similar, naturalizando un orden social y ocultando los recursos significantes que hacen posible tal naturalización. Podemos, además, trazar una relación entre la Ideología, el Cristianismo y el cine clásico en cuanto los tres interpelan a los individuos como sujetos. De este modo estaríamos entendiendo el cine narrativo como un dispositivo específico de producción de subjetividad.

Podemos también intentar trazar un mapa conceptual de la relación entre cine y política. Este permitiría, a su vez, analizar el verdadero potencial crítico del cine, así como su fuerza para servir a las ideologías dominantes. Para esto podemos comenzar por la distinción básica que realiza Nelly Richard entre “*arte y política*” y “*lo político del arte*”<sup>4</sup>. El primero tiene que ver con todas aquellas manifestaciones donde lo *político* se manifiesta como un contenido previamente dado, el cual es comunicado por los recursos significantes del arte. En este sentido, la relación entre la obra y la política es una relación de exterioridad: lo político aparece como una totalidad histórico-social ante la cual el arte ofrece un mero servicio como medio de comunicación. Aquí encontramos el “arte comprometido”, panfletario; lo político es sólo el tema del discurso; los recursos, por su parte, desaparecen tras el significado.

---

<sup>4</sup> Véase: Richard, Nelly. *Arte y política; lo político en el arte*, en *Arte y Política* (varios autores). Editorial Universidad Arcis y Universidad de Chile. Santiago, 2005.

En el segundo caso, “*lo político en el arte*”, la relación refiere a una articulación interna entre la obra y su entorno social. La obra problematiza sus propias condiciones de emergencia, de producción material y de recepción. De esta forma, el arte produce una relación crítica consigo mismo y con el contexto institucional que la posibilita. Este procedimiento crítico pretende revelar la condición naturalizada tanto de las relaciones de producción como de percepción que traman nuestra relación con la realidad, ya que cuestiona internamente las redes de simbolización de la realidad que producen la recepción hegemónica de nuestras condiciones reales de existencia. Así, durante el siglo XX, donde la lucha por las imágenes ha sido ganada irrefutablemente por la ideología dominante y por sus dispositivos de producción simbólica, el arte no ha tenido otra opción que la de responder con la “*politización del arte*”, es decir, con la fuerza crítica de una desnaturalización ideológica. Aquí, lo político ya no se expresa a nivel de contenidos, sino en los procedimientos mismos que hacen posible su existencia. Al revelar las condiciones técnicas que articulan su significado, la obra permite reflexionar sobre las condiciones naturalizadas de todo orden social.

Si desplazamos esto hacia el cine, tenemos entonces dos modelos diferentes de entender la relación cine y política. Por un lado, un tipo de cine cuyos recursos están puestos a disposición de un mensaje, y donde lo político acontece a nivel de los contenidos, es decir, de la historia. Es solamente a través de estos contenidos que este cine puede expresar una ideología específica, o al menos pretende hacerlo. Un ejemplo concreto de esta manifestación política en el campo cinematográfico es el cine del inglés Ken Loach: cine claramente comprometido, militante.

El problema de esta relación es que ignora, u oculta, que el uso de los recursos cinematográficos como medio de comunicación posee una historia determinada y, por lo tanto, no es inocente ni puede pretender ser neutral. Como ya vimos en el primer capítulo, el lenguaje cinematográfico, el cual permite comunicar un mensaje específico a través de los recursos fílmicos, no escapa a la trama ideológica. Esto debido a que tal lenguaje se inscribe dentro de un periodo histórico determinado, donde los códigos de recepción del mensaje han sido forjados bajo cierta ideología concreta. Así como vimos que no existe un

metalenguaje ni un acceso no-ideológico a la realidad, así tampoco existe una modalidad de utilizar los recursos cinematográficos que pueda apelar a una objetividad no-ideológica. Este es el fracaso del cine comprometido: pretende comunicar un discurso subversivo, crítico, pero ignora que los códigos de reconocimiento que permiten su lectura han sido tramados históricamente por la burguesía. Todo cine que utilice el *Modo de Representación Institucional*, que se articule sobre la identificación con el protagonista, que posea una estructura narrativa aristotélica y que oculte sus condiciones materiales de producción, por mucho que quiera comunicar un mensaje crítico, su verdadero rendimiento no será sino reactivo.

Ante esta incapacidad crítica a nivel de contenidos por parte del cine es que se levanta una segunda relación entre cine y política. Así como Nelly Richard llama a “*lo político en el arte*” y Walter Benjamin pronostica la “*politización del arte*”, así aparece un cine donde la relación con la política se manifiesta internamente, problematizando sus propios recursos y desnaturalizando el lenguaje que lo trama.

De esta manera, el cine propone una interpretación crítica de la Ideología, no a través de un contenido determinado, sino otorgando herramientas concretas de desarticulación de las redes dominantes de producción de sentido. El cine de Jean-Luc Godard es un buen ejemplo de este cine: aquí los gestos irónicos, desilusionantes y de distanciamiento adquieren una connotación política no a nivel temático, sino en la medida en que cuestiona las condiciones mismas de su recepción. Estos dos momentos de la relación entre cine y política requieren de un mayor desarrollo teórico. Para esto, nos detendremos puntualmente en tres problemas: la autonomía del arte, la desnaturalización de la percepción y el rendimiento político de la auto-reflexión.

#### 4-. SOBRE LA AUTONOMÍA DEL ARTE

Mucho se ha hablado acerca del problema de una supuesta *autonomía del arte*. Las vanguardias históricas en general se caracterizaron por cuestionar este concepto propio del

arte decimonónico, proponiendo una nueva relación entre *arte y vida*; de igual manera, ciertos teóricos reciben con optimismo las nuevas tecnologías de reproducción visual, ya que ven en ellas nuevas posibilidades de superar la condición estrictamente autónoma con que ha cargado el arte durante la modernidad<sup>5</sup>. Sin embargo, podemos plantear que tanto las vanguardias como las nuevas tecnologías artísticas dependen esencialmente de que existe un campo artístico autónomo ya constituido (con sus propias reglas internas) que opera como el contexto que otorga sentido y valor a las obras particulares.

De todos modos no agotaremos este tema aquí; lo que nos interesa puntualmente son las condiciones concretas que posibilitan pensar un *arte político* así como lo *político* en el arte. ¿Es el Arte un mero reflejo de las condiciones políticas puntuales de una sociedad determinada? ¿Se limita éste a ser un espejo de un desarrollo histórico autónomo? ¿O es el Arte un lugar privilegiado para otorgar sentido a esa realidad y a ese desarrollo histórico y de ésta manera incidir directamente sobre las prácticas sociales concretas? La pregunta es, por lo tanto, si el arte actúa como un mero testimonio de las formaciones sociales o como un dispositivo capaz de transformar el orden social determinado.

Ahora bien, el arte en la modernidad se caracteriza por su autonomía: autonomía formal y autonomía real de las condiciones sociales de producción. Sin embargo, esta autonomía no es una separación absoluta del arte con lo real, sino una determinada manera en que el arte y lo real se relacionan entre sí; la autonomía es el modo en que el arte puede hablar sobre las condiciones sociales de emergencia, pero tras la ilusión de hallarse separado de éstas. Más aún, la *autonomía* no es una característica específica de las artes visuales, sino que define la forma constitutiva del saber en la modernidad. Así como el arte moderno es el arte autónomo, la ciencia moderna es la ciencia objetiva y la historia es la ciencia del pasado.

La subjetividad moderna se construye sobre la conciencia auto-reflexiva del sujeto; conciencia que, a su vez, depende de la ilusión de su separación radical frente a las prácticas que producen y hacen posible al sujeto. La autonomía de la razón respecto del cuerpo y del deseo es la base fundamental sobre la que se construye la creencia de que

---

<sup>5</sup> Véase: Bürger, Peter. *Teoría de la Vanguardia*. Editorial Península. Barcelona, 1987.

podemos reflexionar sobre las condiciones materiales de existencia desde la distancia proyectada por la conciencia. La razón por la que se dice que Descartes inaugura el pensamiento moderno se debe exactamente a que es él quien establece las bases de la objetividad del pensamiento sobre la separación entre la conciencia y el cuerpo. Requerimos de un *método* para las ciencias precisamente porque tenemos un cuerpo, porque deseamos y, por ende, estamos expuestos al error. Esta separación se convierte, a partir de Descartes, en el fundamento de la objetividad y en la condición de posibilidad de la conciencia de reflexionar libremente acerca de las condiciones concretas del mundo material. Posteriormente, con la filosofía kantiana, esta separación entre razón y voluntad se convierte en el fundamento no sólo del conocimiento, sino también de las prácticas morales y de la experiencia estética. Con estos dos pilares filosóficos, la modernidad hace reposar el conocimiento, la moral y el arte sobre la condición autónoma de la conciencia respecto del cuerpo y la *praxis* del individuo.

En las *Tesis sobre Feuerbach*, Marx discute la oposición entre el *materialismo* y el *idealismo*, planteando que ambas líneas del pensamiento se han construido sobre la separación entre la contemplación del mundo y las prácticas del hombre al interior de este mundo. La misma contemplación, observación e interpretación del mundo no ha sido pensada como una actividad humana determinada, sino como una práctica pasiva; la objetividad de las ciencias, por ejemplo, depende siempre de la supuesta distancia entre el sujeto y el objeto de su observación. Sin embargo, toda *verdad* no depende de un problema teórico sino, antes que nada, de un problema práctico; dirá Marx en la segunda tesis: “Es en la práctica que el hombre tiene que demostrar la verdad, es decir, la realidad y el poderío, la terrenalidad del pensamiento”. La filosofía, por lo tanto, mientras se limite a contemplar el mundo y a tratar de comprenderlo desde una verdad determinada siempre se hallará separada de éste. Por esto es que Marx escriba en la tesis XI: “Los filósofos no han hecho más que interpretar de diversos modos el mundo, pero de lo que se trata es de transformarlo”. Toda transformación implica una práctica concreta, haciendo que el pensamiento toque la realidad y, de esta manera, se haga *presente*. Para Marx, sólo de esta manera se superaría la brecha entre idealismo y materialismo que ha tramado a la historia

de la filosofía, superando, además, la creencia ilusoria de que la conciencia determina libremente los actos del cuerpo.

Lo mismo ocurre con el arte. El concepto de arte que ha incubado la burguesía se sostiene principalmente sobre su autonomía frente a las condiciones sociales que lo posibilitan; es decir, el arte se ha dedicado a interpretar el mundo, a representarlo desde una distancia pasiva. Lo que las vanguardias históricas buscaron fue, ya no *leer* la realidad, sino *transformarla*. Su proyecto de arte y vida consistía precisamente en esto: hacer del arte un instrumento capaz de generar cambios materiales a las condiciones concretas de existencia. Ahora bien, como hemos visto, la relación decimonónica entre arte y realidad sustentada sobre el concepto de autonomía se encuentra en concordancia con los fundamentos epistemológicos de la modernidad. La noción de '*arte por el arte*' que maduró durante el siglo XIX representaba fielmente la noción estética definida por Kant; definición necesaria para otorgar unidad al sistema filosófico kantiano, fundamento de la *autonomía* del conocimiento, de la moral y del arte. Las vanguardias históricas, en cambio, pretenden introducir transformaciones en la vida misma a partir de operaciones artísticas que intentan superar la pasiva contemplación estética. Su problema reside en que ignoran que tales operaciones significantes dependen antes que nada de que el *campo del arte* pueda asegurar su autonomía. Los gestos con los que pretenden atacar a la autonomía del arte sólo son posibles porque se realizan desde dicha autonomía y porque aseguran su separación de las condiciones sociales que construyen su sentido y su valor. Si el arte pretende transformar la realidad a partir de una operación que implique un contenido específico, la contemplación por parte del espectador seguirá siendo determinada por la autonomía, reduciendo su rendimiento revolucionario a cero. Por esto, las prácticas vanguardistas no se articulaban desde la producción de un mero discurso a nivel temático, sino que sus operaciones eran siempre a nivel signifiante. El arte de vanguardia, ese arte que pretendía volver a ser vinculado con la vida, debía problematizar las prácticas mismas de producción, recepción y valoración de la institución arte, lo cual no podía sino hacerse desde la experimentación a nivel formal.

El cine hereda esta misma fórmula. Para hablar sobre la realidad e intentar superar la distancia con ésta, el cine no puede limitarse a la puesta en obra de un tema político; sus operaciones significantes deben cuestionar las prácticas mismas de la narración cinematográfica así como la naturalización de sus códigos de recepción. Por esto es que desplazamos la distinción entre *'arte y política'* y *'lo político en el arte'* hacia el cine, revelando la necesidad de superar el compromiso a nivel temático, suplantándolo por un compromiso a nivel formal. En este sentido aparece la importancia tanto de los gestos *irónicos*, como de aquellos que buscan desnaturalizar la percepción.

## 5-. EPSTEIN Y BENJAMIN: DESNATURALIZAR LA PERCEPCIÓN

Podríamos decir que recién en la década del 30 comienzan a aparecer los primeros síntomas de una toma de conciencia sobre las implicancias políticas del cine y la fotografía. A partir de una lectura de Marx, Walter Benjamin propone que las transformaciones de la superestructura “ocurren mucho más lentamente que las de la infraestructura” (Benjamin, 1989: 1). Por esto, ha sido necesario un tiempo significativo para que la teoría pueda dar cuenta de los cambios en la percepción producidos por los nuevos dispositivos de reproducción mecánica.

Dos autores y dos textos nos interesan aquí: el primero es Jean Epstein, cineasta francés y autor del texto *'La inteligencia de una máquina'*; el segundo, Walter Benjamin, teórico alemán y autor del ensayo *'La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica'*. Lo que ambos autores tienen en común es el análisis de las transformaciones perceptivas producto de la introducción de la fotografía y del cine. Para ellos, la aparición de las nuevas formas de reproducción visual conlleva inevitablemente a transformaciones de carácter perceptual. Asimismo, estas transformaciones a la actividad receptiva del mundo implican cambios epistemológicos, los cuales, a su vez, no pueden sino tener un rendimiento político revolucionario: el análisis teórico de estas transformaciones produce conceptos “utilizables para la formación de exigencias revolucionarias en la política artística” (Benjamin, 1989: 2).

En *La inteligencia de una máquina*, Epstein comienza por situar el dispositivo cinematográfico junto al telescopio y al microscopio, argumentando que estos tres inventos permiten aumentar el poder de la vista, nuestro sentido privilegiado. De esta manera, el cine permitiría conocer una realidad hasta ahora desconocida para nosotros, transformando incluso las ideas más sólidas que traman nuestra relación con el mundo sensible: “Descubrir es siempre comprobar que los objetos no son aquello que se creía que eran; saber más es, ante todo, abandonar lo más claro y lo más cierto del conocimiento establecido” (Epstein, 1960; 16). El cine, por lo tanto, introduce una nueva forma de mirar, lo que implica evidentemente una nueva teoría del conocimiento: “todos nuestros sistemas de conocimiento, toda nuestra ciencia y nuestra filosofía, todas nuestras verdades e ignorancias eternas se ajustan estrechamente a esta altura media de un metro y setenta centímetros, a la que llevamos nuestra frente sobre la superficie del suelo” (Epstein, 1960: 106). Este es el poder principal del dispositivo cinematográfico: partir de una serie de juegos ópticos para revelar la condición *relativa* de nuestro modelo gnoseológico.

Ahora bien, el cine, a diferencia del telescopio y del microscopio, no sólo amplía la mirada en su extensión, es decir, no sólo modifica la relación entre el observador y su entorno espacial, sino que además introduce una modificación en el orden temporal. Por esto, Epstein celebra el particular poder del aparato cinematográfico para corromper el orden epistemológico establecido: “el cinematógrafo muestra que el tiempo no es más que una perspectiva nacida de la sucesión de fenómenos, así como el espacio no es más que una perspectiva de la coexistencia de las cosas” (Epstein, 1960: 41). Al cuestionar los conceptos de continuidad y discontinuidad, de materia y espíritu, causa y efecto, libertad y azar, el cinematógrafo actúa como una máquina poseedora de una inteligencia propia que desafía lo eterno de nuestro sistema de verdades. Una planta, por ejemplo, que parece inmóvil a nuestros ojos puede, con el uso de técnicas fotográficas especiales que modifiquen la coordenada temporal, adquirir movimiento y convertirse en un ser poseedor de espíritu e incluso de una voluntad al revelar, en pocos segundos, el crecimiento de dicha planta y su progresiva inclinación en busca del sol.



Epstein plantea también que el binomio *causa-efecto* sufre una modificación a través de ciertas técnicas cinematográficas (como la inversión del sentido temporal), cuestionando así todo el sistema axiológico construido sobre la base sólida e inmutable de los conceptos de causalidad, determinismo y libertad. La filosofía teórica y práctica de Kant, fundamento filosófico y moral de la modernidad, puede ser puesta en cuestión por la mera inversión del tiempo, su aceleración o desaceleración. “Se le revela al sujeto que todos los esfuerzos de la inteligencia para evadirse de lo relativo son tan penosamente irrisorios y absurdos como los de un desdichado que intentara salvarse de una trampa de arenas movedizas tirando de sí mismo, con las dos manos, por los cabellos” (Epstein, 1960: 106). La medida del hombre ante el universo es una *relatividad de relativos, una variable absoluta*.

En segundo lugar tenemos a Walter Benjamin. Para este autor, la reproductibilidad del cine y la fotografía, junto a su masificación, revelarían el carácter histórico de la sensibilidad, desnaturalizando así los códigos de percepción heredados. Escribe este autor: “Dentro de los grandes espacios históricos de tiempo, se modifican, junto con toda la existencia de las colectividades humanas, el modo y la manera de su percepción sensorial. Dichos modo y manera en que esa percepción se organiza, el medio en el que acontecen, están condicionados no sólo natural, sino también históricamente” (Benjamin, 1989: 5). La hipótesis principal de Benjamin consiste en que, así como la invención de la imprenta transformó profundamente la literatura, de igual forma la invención de la fotografía y del cine han transformado la recepción *contemplativa* de la obra de arte, herencia decimonónica y fundamento de la institución burguesa del arte. La reproductibilidad técnica de la imagen destruye la unicidad y autenticidad de la obra de arte. Esto permite constatar la liquidación del *aquí* y el *ahora* de la relación entre el espectador y la obra, es decir, la liquidación de su *aura*. Lo que acaba, por lo tanto, es la relación contemplativa propia del arte decimonónico, donde el espectador se sumergía en reflexiones suscitadas por la belleza de la obra.

Como ya vimos con la hipótesis de Althusser, la Ideología opera a través de la interpelación de los individuos como sujetos. En este sentido, la relación entre la obra de arte y el espectador museal sería ideológica, ya que interpelaría a tal espectador en cuanto sujeto:

receptor distante de la obra. El *recogimiento* sería la actitud propia de todo receptor burgués ante una obra de arte; “el arquetipo de este recogimiento es la conciencia de estar a solas con Dios. En las grandes épocas de la burguesía esta conciencia ha dado las fuerzas a la libertad para sacudirse de la tutela de la iglesia” (Benjamin, 1989: 20). Lo que aparece en este fragmento es la analogía entre la relación cultural-religiosa y la relación cultural-artística<sup>6</sup>. El *arte por el arte* (al que Benjamin llama explícitamente ‘*teología del arte*’) no hace sino mantener la actitud de recogimiento del espectador, reafirmando su condición de sujeto. Dijimos que Althusser define al Cristianismo como la primera ideología, ya que interpela a cada individuo como sujeto y porque establece la ilusión del *libre albedrío*. La ideología opera a través del sujeto, y el sujeto se constituye a partir de la ilusión de una conciencia capaz de dictaminar libremente los actos del cuerpo, es decir, su autonomía. La estética decimonónica atacada por Benjamin se funda sobre los conceptos de la estética kantiana, la cual, a su vez, depende de tal autonomía. Por esto, el museo puede ser considerado el templo del arte, ya que en su interior los individuos serán llamados a contemplar los objetos de culto en cuanto sujetos autónomos. Ante el lienzo de una pintura “podemos abandonarnos al fluir de nuestras asociaciones de ideas. Y en cambio no podremos hacerlo ante un plano cinematográfico. Apenas lo hemos registrado con los ojos y ya ha cambiado. No es posible fijarlo” (Benjamin, 1989: 20).

En este sentido, el rendimiento revolucionario del cine consiste en la destrucción de la relación aurática con la obra de arte, y en la transformación de la percepción desde un modelo distante y contemplativo, el *recogimiento*, hacia un modelo *distraído*, como lo define el propio Benjamin. Así, el cine genera una transformación de los modelos heredados de percepción artística, produciendo, a la vez, una transformación epistemológica, la cual no puede ser sino revolucionaria. Sin embargo, Benjamin está consciente de que las implicancias políticas del cine pasan principalmente por el problema de la recepción artística: “No podrá adjudicársele al cine actual otro mérito revolucionario que el de apoyar una crítica revolucionaria de las concepciones que hemos heredado sobre

---

<sup>6</sup> Debemos hacer notar que este fragmento también revela la conciencia marxista que Benjamin posee acerca de la deuda que la revolución socialista mantiene con la burguesía. Sólo a partir de un Estado capitalista (el cual se ha despojado de la herencia monárquica y ha establecido las bases industriales necesarias) será posible pensar en la emergencia de un Estado marxista.

el arte. Claro que no discutimos que en ciertos casos pueda hoy el cine apoyar una crítica revolucionaria de las condiciones sociales, incluso del orden de la propiedad” (Benjamin, 1989: 14). La desnaturalización de la percepción es el mecanismo a través del cual el cine puede funcionar como herramienta revolucionaria: no serán los temas representados los que incitarán las transformaciones sociales, sino la actitud receptiva de la masa (actitud *distraída* que ofrece una superación del *recogimiento* propio del sujeto contemplativo).

A partir de todo esto, Benjamin propone la *politización del arte*. El uso político del arte y del cine, consistirá en la capacidad de éste para transformar las condiciones de recepción de los individuos. Así, el uso político del lenguaje no consiste en que la materialidad del lenguaje, es decir, su densidad significativa, disuelva la realidad; sino que disuelva la ilusión de un acceso no-mediado a la realidad. Este uso del lenguaje es lo que el arte y el cine deben poder articular para desenvolver su proyecto crítico: desnaturalizar la percepción, revelar que nuestra relación sensible con el mundo será siempre mediada histórica y socialmente. El arte será político no porque trate de un tema “político”, sino porque es capaz de introducir la reflexión histórica al campo de la sensibilidad.

## 6-. CINE CLÁSICO E IDEOLOGÍA BURGUESA

Al final del primer capítulo hemos visto la relación entre la ideología dominante y el desarrollo del modo de representación del cine narrativo clásico. Tanto la estructura narrativa (al establecer un orden social específico como si éste fuese natural) como el modo de representación institucional (que centra al sujeto-espectador) permiten identificar una relación interna entre la Ideología y el cine clásico.

Como vimos, para Benjamin el rendimiento político de la fotografía y del cine está dado, principalmente, por la capacidad de estos aparatos de revelar la condición mediada de nuestra relación sensible con el mundo. A diferencia del arte decimonónico (en el cual las categorías de lo bello y de lo sublime ofrecían la ilusión de inmediatez), el cine y la fotografía permiten al espectador dar cuenta de la percepción en cuanto categoría mediada

históricamente. Benjamin plantea que la técnica ha jugado un papel fundamental en esta mediación, ya que, por un lado, ha ido modelando la percepción a través de la historia, y por el otro, ha servido de herramienta crítica para desnaturalizar las convenciones de una u otra percepción de la realidad. Por esto, Benjamin sostiene que a lo largo de la historia siempre ha existido una tensión dialéctica entre arte y ciencia; tensión que tanto en la fotografía como en el cine parece encontrar una solución: “una de las funciones revolucionarias del cine consistirá en hacer que se reconozca que su utilización científica y su utilización artística son idénticas” (Benjamin, 1989: 18).

Ahora bien, si el cine y la fotografía son progresivos porque revelan la mediación de la percepción y, por el contrario, el *arte por el arte* es reactivo porque genera la ilusión de inmediatez en la recepción estética, entonces el *cine clásico* es también reactivo, ya que su narratividad produce el efecto de una objetividad no-mediada por el lenguaje. El *testigo invisible*, herencia cinematográfica del *grado cero de la escritura*, genera la ilusión de que la película se cuenta sola, haciendo del lenguaje un medio de comunicación transparente. Si seguimos a Benjamin, podemos entender por qué el *cine narrativo* conformaría el aspecto conservador del, aparentemente revolucionario, aparato cinematográfico. Este autor plantea que sería un error menospreciar el valor combativo del arte, pero que éste requiere de conceptos nuevos, *inútiles a los fines del fascismo*. Asimismo, todo arte que utilice conceptos heredados<sup>7</sup> (y por ende retrógrados) en medios de producción revolucionarios (como lo son para Benjamin el cine y la fotografía) no podrá ser sino reaccionario. De este modo, el cine narrativo clásico que hemos definido hasta aquí representa claramente este desfase entre conceptos y medios de producción; desfase que, al igual que la Ideología, se juega entre la infraestructura y la superestructura.

En primer lugar, revisemos el rol del primer plano, herencia cinematográfica del género pictórico del retrato. El *retrato*, según Benjamin, representa la resistencia de la fotografía a despojarse completamente de los códigos burgueses de representación, ocupa la *última*

---

<sup>7</sup> En el prólogo del texto *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Benjamin habla de conceptos heredados tales como *creación, genialidad, perennidad y misterio*. Estos conceptos son fundamentales para entender el problema del arte por el arte, es decir, la autonomía del arte en la tradición esteticista del siglo XIX.

*trinchera* por salvar el aura de la contemplación artística. Escribe este autor: “En modo alguno es casual que en los albores de la fotografía el retrato ocupe un puesto central. El valor cultural de la imagen tiene su último refugio en el culto al recuerdo de los seres queridos, lejanos o desaparecidos. En las primeras fotografías vibra por vez postrera el aura en la expresión fugaz de una cara humana” (Benjamin, 1989: 9). El cine clásico, como hemos visto, hereda la condición cultural del retrato humano, transformándolo en uno de los fundamentos de su capacidad narrativa. La narración cinematográfica se origina exactamente allí cuando la discontinuidad significativa puede articular coherentemente el primer plano y el plano general. La aparición del personaje principal (como agente principal de la acción que compone la fábula) tiene un lugar determinado dentro de la historia del cine: tal lugar es la progresiva aparición del primer plano, es decir, del retrato. La consecuencia de esta herencia consiste en la *re-auratización* de la experiencia sensible, desplazando hacia el cine los conceptos propios de la experiencia museal pre-fotográfica.

En segundo lugar, el cine clásico interpela a su espectador en cuanto sujeto. Burch habla de *sujetos incorpóreos*: los individuos pueden disfrutar de la película sólo en la medida en que suspendan su propio cuerpo y limiten su experiencia a la mera actividad visual. La conciencia exige su separación del cuerpo para poder adentrarse en la narración. Más aún, la lógica del testigo invisible, que viene a satisfacer la pulsión escópica del sujeto-espectador, lo ubica inconscientemente como si estuviese solo ante la pantalla. Por esto, la aventura narrativa a la que nos invita el cine clásico será siempre una experiencia solitaria.

Volvemos a los conceptos de Benjamin, para quien la *disipación* y el *recogimiento* se oponen como el cine al arte burgués. “En el fondo se trata de la antigua queja: las masas buscan disipación, pero el arte reclama recogimiento” (Benjamin, 1989: 21). El arte exige de una experiencia individual, donde el individuo es interpelado como sujeto por la obra de arte, invitado a sumergirse en la reflexión. Por el contrario, para Benjamin, el cine genera las condiciones adecuadas para una experiencia grupal, ya que no llama al recogimiento, sino a la disipación. “Disipación y recogimiento se contraponen hasta tal punto que permiten la fórmula siguiente: quien se recoge ante una obra de arte, se sumerge en ella; se adentra en esa obra, tal y como narra la leyenda que le ocurrió a un pintor chino al

contemplar acabado su cuadro. Por el contrario, la masa dispersa sumerge en sí misma a la obra artística” (Benjamin, 1989: 21).

El problema consiste, por lo tanto, en que el cine narrativo se apropia del concepto de *recogimiento* mientras se despoja del de *disipación*. El cine narrativo exige de la atención del espectador, de su relación solitaria con la película. Quien habla en una sala de cine no sólo incomoda porque nos saca de la ilusión del relato, sino también porque nos revela que no estamos solos ante la proyección. Benjamin estaba en lo correcto respecto del valor de uso revolucionario del cine, pero en la medida en que éste explotase la experiencia grupal. Lo que el cine clásico ha logrado es, no sólo anular el rendimiento político del dispositivo cinematográfico, sino transformarlo en un dispositivo fundamental de la Ideología dominante. La hipótesis de Althusser, según la cual la Ideología funciona para los sujetos y por el sujeto, nos sirve para vincular al cine clásico con la Ideología. Así como el Cristianismo es ideológico porque establece un Dios que le habla a cada individuo por sí solo, de igual manera el cine narrativo genera la ilusión de estar a solas con la película. Al espectador, en su calidad de sujeto, se le asegura su privacidad: puede satisfacer su pulsión voyeurista sin el riesgo de ser descubierto.

En tercer lugar, las categorías de espacio y tiempo que genera el cine clásico están en concordancia con las categorías a priori del sujeto trascendental. El carácter revolucionario del aparato cinematográfico que, de acuerdo con Epstein, dependía de su posibilidad de transformar tanto espacial como temporalmente nuestra percepción, queda anulado en la construcción de dichas categorías por parte de la narración clásica. Como vimos en el primer capítulo, el modo de representación institucional hereda los conceptos humanistas de tiempo y espacio. De esta manera, el cine clásico no ofrece ni una transformación perceptual ni una epistemológica, sino que reafirma la condición trascendental de la subjetividad moderna: el espacio-tiempo de la narración cinematográfica clásica coincide con la subjetividad del espectador.

Por último, la estructura narrativa clásica presenta siempre un orden social preestablecido, el cual es perturbado por un agente externo, y debe, por ende, ser recuperado. Al naturalizar

un orden social, el cine no hace sino reproducir la operación fundamental de la Ideología<sup>8</sup>. La Ideología del capitalismo y del liberalismo, por ejemplo, no buscan convencer a los individuos de su perfección como sistema social, sino que ofrecen una solución que se adecua a la *naturaleza* humana<sup>9</sup>.

Como vemos, el cine clásico, en vez de forjar sus propios conceptos, ha heredado funciones anteriores a sí mismo, poniendo al aparato cinematográfico al servicio de la Ideología dominante, cuyo principal objetivo es mantener el orden de la propiedad. El primer plano, el testigo invisible, el espacio-tiempo y la estructura narrativa son cuatro de los rasgos que nos revelan la relación interna entre el cine clásico y la Ideología burguesa. En este sentido, si aún queremos sostener una posible capacidad revolucionaria del cine, esto debe hacerse, tal como propone Benjamin, a partir de nuevos conceptos. La *politización del arte* corresponde al proceso a través del cual los aparatos de producción artística se ponen al servicio del proletariado. Para esto, el cine, como arma política, deberá buscar, antes que nada, desnaturalizar nuestra relación con los códigos del cine narrativo, revelando su función como dispositivo de producción de subjetividad. Con este objetivo, el gesto irónico (y desilusionante) tendrá su mayor rendimiento político.

---

<sup>8</sup> En el libro *La imagen-movimiento*, Gilles Deleuze define 4 tendencias principales en el periodo de maduración del cine como forma artística. Uno de ellos corresponde al cine norteamericano, cuya figura central es David W. Griffith. Para Deleuze este cine (que posteriormente se transforma en el *cine clásico*) se caracteriza por el montaje orgánico, es decir, que estos filmes producen la ilusión de ser un organismo cerrado sobre sí mismo y donde el desarrollo de los hechos (siempre en la oposición maniqueísta entre el bien y el mal) es inherente a la totalidad. La sociedad burguesa, por ejemplo, sería el escenario *orgánico* sobre el que se desenvuelven los relatos de Griffith, relatos que a su vez no cuestionan tal orden establecido, presentándolo como si éste fuese natural. Deleuze, además, plantea que este cine está determinado por la Gran Forma narrativa, que es aquella donde se pasa de una situación en equilibrio a su alteración y a su posterior recuperación (a veces con algún grado de modificación). Esta forma (que él define como SAS o SAS') es también una manera de naturalizar el orden social, ya que lo presenta en armonía (Como si fuese un organismo). Véase: Deleuze, Gilles. *La Imagen-movimiento*. Editorial Paidós. Barcelona, 1991.

<sup>9</sup> Los conceptos de *guerra de todos contra todos* de Hobbes y de *estado de naturaleza* de Locke son dos ejemplos de esta naturalización del estado pre-social del hombre. Si bien de carácter completamente opuesto, ambos conceptos operan como una respuesta Ideológica a la necesidad de gobierno. El primero presenta un estado natural del hombre donde sólo existe la guerra y el instinto de conservación; el segundo presenta un estado de armonía entre la ley natural y la convivencia humana. En ambos casos se pretende creer que el hombre posee un comportamiento *natural*, anterior a sus condiciones sociales concretas. Por otro lado, Jameson plantea que la actual sociedad de mercado ha logrado crear un concepto tal de sí misma, creando "una versión metafísica que asocia al mercado con la naturaleza humana". Véase: Jameson, Fredric. "*La Posmodernidad y el Mercado*", en *Ideología: un mapa de la cuestión* (compilación de Slavoj Zizek). Fondo de Cultura Económica. 2005.

## 7-. ARTE Y AUTO-CONCIENCIA: LA IRONÍA COMO GESTO POLÍTICO

Hemos visto ya como el marxismo clásico fundaba su progreso sobre la capacidad auto-reflexiva del proletariado. Esta herencia hegeliana del marxismo<sup>10</sup> permite entender la Ideología como el conjunto de representaciones que determinan nuestra relación con la realidad. En este sentido, la *auto-conciencia* sería la herramienta a través de la cual tal conjunto de representaciones puede ser desarticulado, generando así el marco para una posible modificación de las relaciones de producción.

A nivel conceptual, la auto-conciencia consiste en el paso que la subjetividad realiza desde la percepción sensible del *objeto-en-sí* hacia la reflexión de cómo tal objeto es percibido *para-sí* por la conciencia. La auto-conciencia tiene un doble objeto: “uno, el objeto inmediato de la certeza sensible y de la percepción, pero que se halla señalado para ella con el carácter de lo negativo, y el segundo, precisamente ella misma, que es la verdadera esencia y que de momento sólo está presente en la contraposición del primero” (Hegel, 1994: 108). En este sentido, la auto-conciencia consiste esencialmente en la superación de dicha contraposición, a lo que deviene como “igualdad de sí misma consigo misma” (Hegel, 1994: 108). Ahora bien, para que la subjetividad pueda ganar conciencia sobre el proceso de percepción de un objeto, la capacidad auto-reflexiva del sujeto debe hallarse separada *a priori* de su sistema perceptual. Desde la introducción del método que Descartes desarrolla (con el fin de que la razón pueda asegurar el conocimiento de la verdad), la subjetividad moderna queda escindida entre la *práctica* y la *conciencia*. Solo a partir de esta separación fundamental (que establece la estructura epistemológica del sujeto trascendental sobre la *autonomía* de la conciencia), es posible pensar en la auto-conciencia como el motor del progreso del espíritu en cuanto búsqueda de la verdad.

El Quijote, por ejemplo, al creer en un mundo de gigantes y princesas no hace sino limitarse a la percepción inmediata (*en-sí*) de la realidad, ocultando, necesariamente, que tal

---

<sup>10</sup> Es Hegel quien fundamenta el progreso del *espíritu* sobre su capacidad de ganar auto-conciencia. La distinción entre lo *en-sí* y lo *para-sí* se convierte en la base de este desarrollo y la dialéctica *siervo-señor* (utilizada por Hegel para explicar la relación de la auto-conciencia y su Otro) será, posteriormente, utilizada por Marx para explicar el papel del proletariado en la lucha de clases. Véase: Hegel, G. W. *La fenomenología del espíritu*. Fondo de Cultura Económica. México, 1994.



realidad no es sino una representación para él en cuanto sujeto. Cuando, sólo posteriormente, puede tomar conciencia de su “locura”, entonces está tomando conciencia de la realidad en cuanto representación. Cuando esto ocurre, su mundo desaparece, ya no puede seguir creyendo en él porque su conciencia ha revelado los procesos mismos que generaban la ilusión de inmediatez de dicho mundo.

A nivel político, la Ideología puede ser leída como la relación *en-sí* entre las clases y el orden social. De acuerdo con Althusser, la Ideología tiene por función la de reproducir las relaciones de producción, manteniendo el orden de la propiedad. En este sentido, creer que tal orden posee una causa *natural* sería equivalente a creer que los molinos son verdaderos gigantes y las *mozas del partido*, doncellas. Robert Stam escribe: “Si el *modernismo*, pensando a los sujetos bajo el paradigma del Quijote, representa una extensión radical de la crítica de Cervantes a la ficción, entonces el marxismo no es otra cosa que la *politización e historización* de dicha crítica” (Stam, 1985: 209). La Ideología como *representación imaginaria de la relación de los individuos con sus condiciones reales de existencia* no difiere mucho de la relación que Don Quijote establece con su realidad. De esta manera, el trabajo crítico del marxismo puede ser considerado como la versión política del proceso desilusionante que vive Alonso Quijano.

A nivel artístico, podemos entender el gesto auto-conciente como la clave de lo que Nelly Richard ha llamado *lo político en el arte*; es decir, si concebimos la Ideología como un conjunto de representaciones y la auto-conciencia como la herramienta que permite desnaturalizar tales representaciones, entonces la capacidad *auto-reflexiva* constituye el punto de intersección entre el arte y la política. La ilusión característica del arte burgués puede ser combatida a través de las operaciones auto-reflexivas, las que logran, al igual que Alonso Quijano respecto de Don Quijote, generar conciencia sobre la red simbólica que trama la ilusión de inmediatez propia de la Ideología.

En el ensayo *El autor como productor* (1934), Walter Benjamin se plantea el problema de cómo los intelectuales pueden colaborar con la causa proletaria. Su respuesta no tiene que ver con los contenidos *comprometidos* que pueda expresar una obra, sino con su relación

consciente con el proceso mismo de producción al interior de un medio artístico determinado. Ahora bien, tal como la capacidad auto-reflexiva de la conciencia, la capacidad auto-reflexiva del arte depende principalmente de su autonomía. El concepto de *arte* que posee la burguesía se sostiene sobre dicho rasgo; la separación a priori de las condiciones materiales que lo hacen posible permite que el arte pueda hablar libremente de cualquier tema. Políticamente, el problema consiste en que todo artista que se apoye en dicha autonomía estará, aun sin admitirlo, “trabajando al servicio de determinados intereses de clase” (Benjamín, 2001: 297). La toma de una posición política por parte del artista es, en este sentido, una obligación moral, único gesto capaz de otorgar *valor-de-uso* revolucionario a esa comodidad tan propia de la burguesía como lo es el arte.

Para este análisis del papel político del autor, Benjamin aclara la importancia del concepto de *técnica*, el cual “proporciona el punto de partida dialéctico desde el que puede superarse la estéril antítesis de forma y contenido” (Benjamin, 2001: 299). Podemos decir, de acuerdo con este autor, que la tendencia política de toda obra dependerá, antes que nada, de la relación que establezca con su técnica de producción. Por esto mismo, el lugar del artista (o del intelectual) en la lucha de clases tiene menos que ver con los temas de sus productos que con la posición que éste posee respecto de los procesos mismos de producción.

Escribe Benjamin: “Abastecer a un aparato de producción sin tratar de transformarlo es un comportamiento sumamente censurable aún cuando la materia suministrada parezca poseer una naturaleza revolucionaria” (Benjamin, 2001: 303). El cine del inglés Ken Loach (el cual ya hemos mencionado como ejemplo de la relación externa entre cine y política) demuestra claramente como un aparato de producción de origen burgués (como lo es el *modo de representación institucional*) puede ser utilizado para evocar mensajes aparentemente revolucionarios, pero que en el fondo no colabora con la causa proletaria, ya que no cuestiona el orden mismo de la propiedad. Si bien Ken Loach es un militante *trotskista* que ha intentado plasmar sus ideas políticas en un cine narrativo, la subordinación de su cine al código de representación clásico lo despoja de todo rendimiento subversivo.

Asimismo, “el aparato burgués de producción y publicación puede asimilar una asombrosa cantidad de temas revolucionarios e incluso difundirlos sin que se ponga seriamente en cuestión su propia existencia o la existencia de la clase a la que pertenece” (Benjamin, 2001: 303). Ahora bien, lo que hace posible que la Ideología dominante asimile todo tipo de temas (por subversivos que puedan parecer) es, principalmente, lo que hemos definido con el concepto de *autonomía*. Mientras mantenga ocultas sus condiciones de producción, la obra de arte, como producto, continuará generando la ilusión de hallarse separada de su proceso productivo. Este carácter casi *espiritual* de la obra de arte es lo que debe ser desarticulado por el propio artista, para ubicarse dentro de la lucha política. Por esto, mientras el arte no cuestione sus propias condiciones de producción, no hará sino transformar la lucha revolucionaria en un objeto más de consumo, tanto para la entretención como para la contemplación (dos categorías del arte propiamente *burgués*). Para Benjamin, esta conversión de los impulsos revolucionarios en objetos de disfrute y de diversión es el producto de una mala interpretación del poder político del arte: “transformación de *obligación de decidir* en *objeto de disfrute contemplativo*; de *medio de producción* en *artículo de consumo*” (Benjamin, 2001: 305).

El autor, por lo tanto, tendrá la obligación política y moral de colaborar con la lucha revolucionaria no a través de los contenidos, sino en la manera en que cuestiona los mismos medios de producción de su arte. Mientras el autor siga pensando su trabajo en término de *productos*, su función seguirá siendo de mera *propaganda*: su tendencia política no es suficiente. Por el contrario, el autor deberá pensar su trabajo en cuanto trabajo con medios de producción, generando así obras que permitan reflexionar sobre el proceso mismo al que todo autor debe su trabajo. De esta manera, se busca que los espectadores no rindan homenaje sagrado a la obra, sino que se instruyan en el medio de producción. Así, la labor política de todo autor es transformar a los receptores de su obra (lectores, espectadores, etc.) en futuros productores. Para lograr esto, las obras deben hablar sobre sus propios procesos de producción, deben tener algo que enseñar. “Lo que importa, por lo tanto, es el carácter de modelo de la producción, que es capaz, en primer lugar, de guiar a otros productores a producir y, en segundo lugar, de poner a su disposición un aparato mejorado. Y este aparato será tanto mejor cuanto más consumidores sea capaz de transformar en

productores (esto es, cuantos más lectores o espectadores sea capaz de transformar en colaboradores). Tenemos ya un modelo tal, al que, sin embargo, no puedo más que aludir aquí. Se trata del *teatro épico* de Brecht” (Benjamin, 2001: 306).

Vemos la importancia que Benjamin otorga a la obra de Brecht: una obra didáctica al servicio de la lucha proletaria no porque se identifique con ciertas ideas determinadas, sino porque hace aparecer el proceso mismo de comunicación y recepción de ideas al interior del teatro. Brecht es consciente de su labor política, sabe que su función consiste en transformar a los espectadores pasivos (adormecidos por la contemplación) en futuros productores activos. Dice Brecht respecto del objetivo de su teatro épico: "La transformación lo más amplia posible de los espectadores y de los lectores en técnicos, es un objetivo que debe perseguirse activamente, y ya ha comenzado a hacerse" (Brecht, 1957: 54). Ahora bien, a través de ciertas operaciones auto-concientes, el teatro de Brecht destruye la ilusión propia del teatro naturalista del siglo XIX, haciendo que las situaciones revelen su *extrañeza*. Al igual que la Ideología a nivel social, la ilusión en el arte se convierte en un rasgo *natural*: contra esa naturalidad se levanta el distanciamiento, la interrupción y la extrañeza propios del teatro *brechtiano*. Para Robert Stam, Brecht es un claro ejemplo de cómo la *reflexividad* en el arte puede tener un rendimiento político, “para él, el arte debe revelar los principios de su propia construcción y así evitar la *estafa* en que consiste la ilusión de que las historias no fueron puestas en escena sino que realmente ocurrieron” (Stam, 1985: 213).

Lo que se busca, por lo tanto, es hacer consciente al espectador del trabajo significativo que genera la ilusión de naturalidad tanto en el arte como en la realidad. El lenguaje ya no opera como un mero comunicador invisible de temas preconcebidos, sino que deja ver toda su opacidad al obstaculizar el transcurso *normal* de los hechos. “La interrupción de la acción, en virtud de la cual Brecht describe su teatro como épico, contrarresta constantemente una ilusión del público, puesto que tal ilusión es un obstáculo para un teatro que se propone tratar los elementos de la realidad en una situación de experimentación” (Benjamin, 2001: 307). Podríamos decir que la ilusión, al interior de la experiencia estética, tiene su máximo exponente en el concepto de *obra total* de Richard Wagner. Este concepto se encuentra en

concordancia con la noción de representación total que hemos definido como el fundamento de la ideología burguesa de la representación. Por el contrario, el teatro de Brecht, y el rol político del autor en general, exigen del gesto irónico: distanciador y desilusionante. Sólo al desbaratar la ilusión puede emerger el aparato productivo que ha hecho posible tal producción y así cuestionar las relaciones reales de producción. El mismo Brecht escribe una *observación* acerca de una de sus obras: “La ópera de tres centavos plantea la discusión de los conceptos burgueses no sólo por su contenido, en cuanto los representa, sino también por la forma en que los representa. Es una especie de referéndum acerca de lo que espectador desea que el teatro le muestre de la vida. Pero como el espectador también ve, al mismo tiempo, algunas cosas que no desea ver, ya que ve sus deseos no solamente realizados, sino también criticados (se ve a sí mismo no como sujeto sino como objeto), se halla en condiciones para asignar al teatro una nueva función” (Brecht, 1957: 54). Al hacer extraña la relación del espectador con la obra, ésta permite desnaturalizar los códigos de recepción y los mecanismos de producción de todo medio artístico. De esta manera, Benjamin cree que el arte puede hacer que los espectadores, por medio de la reflexión, ganen conciencia de las condiciones en que viven, y por ende puedan transformarlas. La primera obligación de todo autor será, entonces, la de reflexionar acerca de su lugar dentro del proceso productivo, haciendo también reflexionar al público de la misma manera.

Crear que el arte y el trabajo intelectual tienen que ver con la parte *espiritual* de la experiencia humana es seguir estando tramados por la ideología de la separación entre práctica y conciencia, es seguir creyendo que el arte debe asegurar su autonomía. Tal espíritu no es sino el producto de una ilusión generada por el efecto de plenitud de la obra; al ocultar el trabajo que la ha hecho posible, la obra se presenta a sí misma como inmediata: su experiencia da cuenta de que nada falta y nada sobra. Para desbaratar esta ilusión, el arte debe responder con la ironía característica del escepticismo moderno: la obra debe mostrarse auto-conciente de su lugar dentro del proceso de producción. “Cuanto mayor sea la exactitud de su conocimiento acerca de su posición en el proceso de producción, menos probable es que reclame su derecho a ser *espiritual*. El espíritu que se hace visible en nombre del fascismo debe desaparecer. El espíritu que se le enfrenta confiando en sus

propios poderes milagrosos desaparecerá. Porque la lucha revolucionaria no se juega entre el capitalismo y el espíritu, sino entre el capitalismo y el proletariado” (Benjamin, 2001: 309). El papel político tanto del arte como del cine debe estar guiado por dicha conciencia; de este modo, el espectador será interpelado ya no como sujeto (cuya experiencia estética se halle separada de sus condiciones materiales de existencia), sino como productor; sólo así puede el arte buscar su lugar dentro de la lucha revolucionaria.

## 8-. IMAGEN E IDEOLOGÍA: LA SOCIEDAD DEL ESPECTÁCULO

El ensayo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* de Walter Benjamin termina con el siguiente párrafo: “La humanidad, que antaño, en Homero, era un objeto de espectáculo para los dioses olímpicos, se ha convertido ahora en espectáculo de sí misma. Su auto-alienación ha alcanzado un grado tal que le permite vivir su propia destrucción como un goce estético de primer orden. Este es el esteticismo de la política que el fascismo propugna. El comunismo le contesta con la politización del arte” (Benjamin, 1989: 24). Ya hemos analizado el concepto de politización del arte, el cual consiste principalmente en la puesta en obra del proceso mismo de producción, y lo hemos ejemplificado a través de Bertolt Brecht en el teatro y Jean-Luc Godard en el cine. Lo que ahora nos interesa es el concepto opuesto: *la estetización de la política*.

Cuando Benjamin plantea que la alienación del hombre alcanza un grado tal que le permite gozar estéticamente de su propia destrucción, está reafirmando el problema de la separación entre la conciencia y la actividad humana ya pronosticada por Marx. Gozar estéticamente significa, de Kant en adelante, que nuestra recepción sensible de un objeto entra en adecuación con las categorías del entendimiento, sin encontrar nunca un concepto que pueda agotar las formas dadas a la intuición. El concepto de belleza, para Kant, consiste en aquello de lo cual podemos gozar *desinteresadamente*, es decir, sin importar el *contenido* de nuestro objeto, limitando la experiencia estética a la *forma* sensible dada a nuestra intuición. La condición *universal* del juicio estético está determinada por las categorías

trascendentales de todo sujeto; de esta manera, si bien la experiencia de lo bello es una experiencia propia del sujeto, su aplicación es de validez universal.

Ahora bien, esta definición kantiana de la experiencia estética se funda sobre el modelo del sujeto moderno, lo que produce una naturalización de dicha figura filosófica. Kant requiere de esta *facultad de juzgar* para unificar su sistema filosófico, es decir, para vincular la capacidad de la razón (lo universal) con la práctica concreta de cada individuo (lo particular). Por esto que la estética kantiana se sostenga sobre la misma separación ilusoria que hace posible al sujeto: la creencia en que la conciencia puede determinar libremente las prácticas concretas del individuo en cuanto sujeto. Más aún, esta ilusión no sólo permite gozar estéticamente de un objeto separado de sus condiciones de producción, sino que exige de dicha separación (así como de una ignorancia sobre su *contenido*) para que la experiencia estética sea posible: mientras haya un concepto que influya sobre la intuición sensible del objeto no podrá haber un verdadero juicio sobre lo bello<sup>11</sup>. En otras palabras, la autonomía se convierte en un requisito de la experiencia estética, y por lo tanto, de toda experiencia artística en general; la misma autonomía que mantiene separado al conocimiento teórico de sus manifestaciones particulares y que pretende determinar la praxis humana a partir de los imperativos categoriales, ahora le da sustento al juicio sobre lo bello. El *desinterés* se torna la regla general para el sujeto moderno: fundamento de la ciencia, la moral y el arte. Así, el concepto de *arte por el arte* depende exactamente de esta autonomía<sup>12</sup>. Al apelar a una experiencia estética que exige de la separación entre el objeto dado a la percepción y las condiciones materiales de emergencia de dicho objeto, este concepto de arte permite disfrutar sensiblemente de una imagen sin importar su contenido. El juicio de gusto, por lo tanto, al igual que la práctica moral, exige en el sujeto una

---

<sup>11</sup> En este punto Kant diferencia entre la *belleza pura* y la *belleza adherente*. La primera refiere a aquel juicio de gusto que puede prescindir de un concepto, y que por lo tanto se limita estrictamente a la forma del objeto dado a nuestra intuición. La segunda, en cambio, si bien sigue siendo determinada por la coincidencia entre la forma del objeto y las categorías del entendimiento, exige de un concepto que subsume el juicio de lo bello. Para Kant, un claro ejemplo de esta última corresponde a la belleza de una figura humana, donde la forma dada a la intuición debe adherirse a un concepto preconcebido de *hombre*. Véase: Kant, I. *Crítica del Juicio*. Editorial Losada. Buenos Aires, 1961.

<sup>12</sup> Una manifestación ejemplar de este problema lo encontramos en la obra teórica del norteamericano Clement Greenberg. La pintura abstracta de mediados del siglo XX es expuesta por este autor como el máximo logro de una estética pura, *re-actualizando* la validez de la *Crítica del Juicio* de Kant. Véase: Greenberg, Clement. *Arte y Cultura*. Editorial Piados. Barcelona, 2002.

separación entre la razón y la voluntad, entre la conciencia y los actos que ella libremente determina.

Si volvemos entonces al concepto de *estetización de la política* podemos comprender el pronóstico que realiza Benjamin respecto de las consecuencias de la alienación. Estetizar la política significa anular todo el poder subversivo de la masa en cuanto poder de transformación del orden de la propiedad al instalar una relación distante, separada, entre los sujetos privados y las fuerzas concretas que generan sus condiciones de existencia. Al desplazar la relación museal entre el espectador y la obra de arte hacia el campo de la política, el rendimiento de la conciencia de clases queda reducido a la contemplación pasiva de su impotencia; el sujeto es transformado en espectador y la crítica, que antaño fue considerada el motor de las transformaciones sociales, deriva en mero espectáculo de su propio fracaso. Como hemos dicho, éste es el triunfo máximo de la Ideología, limitando a la crítica a responder con una actitud cínica, pesimista y desesperanzadora.

En 1967, Guy Debord publica el libro *La sociedad del Espectáculo*, donde expone las consecuencias políticas de una sociedad subsumida en su totalidad por la economía. El objetivo de Debord es mostrar cómo se han materializado las proyecciones de Marx respecto del desarrollo del capitalismo, y de cómo la forma moderna de la sociedad occidental ha consumado la separación entre la práctica humana y su producto. Así comienza el texto de Debord: “Toda la vida de las sociedades donde rigen las condiciones modernas de producción se manifiesta como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que antes se vivía directamente, se aleja ahora en una representación” (Debord, 1995: §1). Este análisis de Debord permite entender cómo la alienación del individuo, es decir, la separación fundamental que trama a todo *sujeto trascendental*, le permite gozar estéticamente del espectáculo del sometimiento total de su vida por parte de la ideología. Sin embargo, Debord no está hablando de un exceso de imágenes o de espectáculos, ni está haciendo una crítica a la banalización de los medios de comunicación o al exceso de publicidad; Debord está refiriendo a la compleja relación entre los individuos (en tanto sujetos) y el mundo que habitan, y de cómo esa relación está mediada por su *subsunción* a la economía y a la separación que esto implica. Un par de fragmentos más abajo el autor



aclara: “El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas, mediatizada a través de imágenes” (Debord, 1995: §4).

La imagen es el lugar fundamental de la separación. La mirada, en cuanto sentido privilegiado, exige siempre de la distancia: es el sentido más abstracto, el que nos ubica siempre en el lado opuesto de la *participación*; es, además, el mecanismo que permite al sujeto escapar a la voluntad a través de la *representación*<sup>13</sup>. Para que haya contemplación debe haber antes que nada distancia, es decir, separación: “la contemplación está evidentemente ligada a la separación, ya que el sujeto sólo puede contemplar aquello que se le opone como separado de él” (Jappe, 1998: 37). La definición de sociedad del espectáculo, por lo tanto, refiere esencialmente a una sociedad cuyo motor fundamental es la *separación consumada*, como la llama el propio Debord. La relación con la realidad adquiere la forma de una relación en cuanto imagen: la imagen sustituye a la realidad y termina por hacerse real, materializando la alienación del hombre moderno.

Ahora bien, el origen de esta alienación (tanto para Debord como para Marx) reside en el proceso mismo de abstracción que conforma la estructura de toda mercancía. En el primer capítulo de *El Capital*, Marx analiza la forma del valor de la mercancía como la *forma elemental* del régimen capitalista. Para este autor, el valor de cambio (la relación cuantitativa entre las mercancías), está determinado por la *abstracción general del trabajo humano*. “Consideradas como valores, las mercancías no son más que determinadas cantidades de tiempo de trabajo cristalizado” (Marx, 1970: 43). En cuanto valor de uso, la mercancía aparece de manera transparente, sea como objeto para satisfacer una necesidad específica o como producto del trabajo humano. Pero en cuanto aparece su valor de cambio, se llena de *sutilezas metafísicas* y *resabios teológicos*. “El carácter misterioso de la forma mercancía estriba, pura y simplemente, en que proyecta ante los hombres el carácter social

---

<sup>13</sup> En este punto se juega la oposición entre Nietzsche y su *maestro* Arthur Schopenhauer. (Véase: Schopenhauer, A. *El mundo como voluntad y representación*). Para este último, la representación es la herramienta fundamental a través de la cual el sujeto puede sublimar su inagotable voluntad. Ahora bien, lo importante de esta dicotomía es comprender la imposibilidad estructural del sujeto moderno: o se está en el campo del deseo o se está en el campo de la representación. Y cuando Debord escribe “todo lo que antes se vivía directamente, se aleja ahora en una representación” está refiriendo directamente a esta oposición. La representación exige de la distancia contemplativa y esta distancia es la consecuencia de la alienación del sujeto moderno, producto éste de la subsunción del individuo a la economía.

del trabajo de éstos como si fuese un carácter material de los propios productos de su trabajo, un don natural social de estos objetos y como si, por tanto, la relación social que media entre los productores y el trabajo colectivo de la sociedad fuese una relación social establecida entre los mismos objetos, al margen de sus productores” (Marx, 1970: 75). El hombre crea un valor determinado, el de la mercancía, pero luego se somete a él, entregándole su propio poder, exiliándolo más allá de su propio dominio. Esta condición del hombre de crear un valor y luego someterse a él deriva de la estructura misma de la mercancía, donde la condición arbitraria de su valor queda oculta tras su naturalización; esta característica no es otra cosa que una herencia religiosa: “Si queremos encontrar una analogía a este fenómeno, tenemos que remontarnos a las regiones nebulosas del mundo de la religión, donde los productos de la mente humana semejan seres dotados de vida propia, de existencia independiente, y relacionados entre sí y con los hombres” (Marx, 1970: 75). Así como el hombre ha creado a los dioses y luego ha sometido su poder a ellos, de igual manera ha creado los valores de las mercancías, para luego someterse a su régimen (como si el valor emanara de ellas mismas). Este es el *secreto de la mercancía*, aquello que debe permanecer ignorado para el funcionamiento del capitalismo en cuanto forma social. Este es el *fetichismo de la mercancía*, la falsa promesa de plenitud que se esconde detrás de cada objeto que se presenta como poseedor de un valor en sí mismo.

La sociedad del espectáculo, por lo tanto, es la conquista que esta estructura de la mercancía realiza sobre la totalidad de la vida. Todo el valor de uso de un objeto es reemplazado por su valor de cambio, despojando a estos objetos de su verdadera utilidad. El tiempo y el espacio en las sociedades modernas, por ejemplo, comienza a regirse por esta lógica, e incluso el dinero (la forma abstracta del valor) queda despojado de su utilidad: “El espectáculo es el dinero que solamente se mira, porque en él ya se ha intercambiado la totalidad del uso contra la totalidad de la representación abstracta” (Debord, 1995: §49). Volvemos entonces al problema de la mirada: la distancia entre sujeto y objeto se convierte en condición de posibilidad para una sociedad que ha sido escindida (*alienada*) entre realidad e imagen.

Ahora bien, este procesos de alienación (así como el proyecto para su superación) dejan ver la herencia hegeliana del pensamiento marxista. Para Hegel, la alienación del hombre está dada por la separación que éste mismo produce con los objetos del mundo. Sólo cuando identifica al mundo como el producto de su propia actividad (la objetivación y la abstracción como praxis), el hombre está en condiciones de superar tal alienación. El marxismo, al heredar esta concepción del problema y desplazarlo hacia el campo de la economía, concluye que la *división del trabajo* opera como el dispositivo esencial de la separación; la lucha de clases, por el contrario, permitiría resolver esta dicotomía. “Mientras que la ciencia no hace más que buscar las leyes que se realizan en la realidad objetiva sin intervención del sujeto, perpetuando la escisión entre sujeto y objeto, entre teoría y práctica, la lucha de clases reconstituirá la unidad de sujeto y objeto y, con ello, recompondrá al hombre total. En el espectáculo, en cambio, la sociedad fragmentada queda recompuesta de modo ilusorio” (Jappe, 1998: 38). El mundo subsumido por la economía ha sido escindido entre realidad e imagen, es decir, entre actividad y contemplación. La estructura de la mercancía se ha insertado en cada aspecto de la vida, y el espectáculo ha ofrecido la unificación ilusoria de este mundo escindido: recomponer lo separado en cuanto lo mantiene separado.

El espectáculo, por lo tanto, es una *visión-del-mundo* (Weltanschauung); lo que correspondería a la definición clásica de Ideología que hemos formulado ya. “El espectáculo es la ideología por excelencia, porque expone y manifiesta en su plenitud la esencia de todo sistema ideológico: el empobrecimiento, sometimiento y negación de la vida real” (Debord, 1995: §215). Sin embargo, el autor plantea que esta concepción del mundo ha logrado su propia objetivación: es la materialización de la Ideología. La economía, en cuanto disciplina autónoma, y por ende sujeta a la especialización de su objeto de interés, logra incidir sobre la totalidad de la Ideología. Con el desarrollo del capitalismo, la relación de los sujetos con la realidad comienza a ser determinada progresivamente por la economía: no sólo el trabajo y sus productos quedan sujetos a la valoración abstracta, sino que el tiempo de ocio (que es cada vez mayor gracias a la automatización de la producción) comienza a ser administrado por la alienación: “cuanto más su vida es ahora producto suyo, tanto más separado está de su vida” (Debord, 1995:

§33). La sociedad del espectáculo es la consecuencia del sometimiento total de la vida a la economía en cuanto disciplina autónoma; es el exilio de los poderes humanos en la separación que yace en la base de toda mercancía; es la materialización de la ideología, el producto último de la alienación.

Ahora bien, hemos visto cómo el marxismo ejemplificaba la alienación en la dicotomía *materialismo-idealismo*<sup>14</sup>, proyectando su superación a partir de prácticas concretas; el espectáculo, por el contrario, reafirma dicha oposición, unificándola en cuanto permanece escindida. Por un lado, el materialismo, que concibe al mundo como representación y no como actividad, termina por *idealizar la materia* permitiendo que las cosas dominen la esfera social. “Recíprocamente, la *actividad soñada* del idealismo se cumple igualmente en el espectáculo, a través de la mediación técnica de signos y señales, que finalmente materializan un ideal abstracto” (Debord, 1995: §216). El espectáculo, por lo tanto, es la negación absoluta del proyecto propuesto por Marx en las *Tesis sobre Feuerbach*: si se trataba de utilizar la filosofía crítica para acabar con la dicotomía entre teoría y práctica, el espectáculo ha reducido el mundo a su mera recepción estética.

La sociedad del espectáculo, por lo tanto, puede ser comprendida como la consumación de la *estetización de la política*, es decir, nos permite gozar del mundo en cuanto somos receptores pasivos de éste, separados de aquello que nos constituye como receptores. En la medida en que el espectáculo consiste en la materialización de la Ideología, éste opera a través de la interpelación de los individuos en cuanto sujetos. Una Ideología objetivada es una visión de mundo que se sostiene sobre dispositivos concretos que producen subjetividad. De manera sistemática, los individuos son producidos como sujetos en la medida en que diversos aparatos sociales reproducen el aislamiento y la separación. El automóvil y la televisión son, para Debord, armas que refuerzan las condiciones de aislamiento de las *muchedumbres solitarias*. El cine clásico, podríamos decir, es un dispositivo más del cual se ha valido la sociedad moderna para producir *espectadores-sujeto*: individuos incorpóreos que limitan la experiencia a la abstracción de la mirada y

---

<sup>14</sup> Ya hemos visto en las *Tesis sobre Feuerbach* cómo Marx plantea que la alienación a nivel filosófico está determinada por esta oposición, ya que ninguna de las dos tradiciones entiende la objetivación del mundo como una actividad determinada del hombre.

cuya conciencia yace escindida de la actividad misma que constituye el presenciar y comprender una película narrativa.

Ahora bien, consciente de que el espectador es el producto de determinadas prácticas sociales que lo producen como *sujeto*, Debord reconoce que la lucha política debe poseer una densidad *ontológica*. En este sentido, Debord se interesó particularmente en la necesidad de una *práctica* política, actualizando el proyecto de Marx respecto de la filosofía. Debord sabía que “la verdadera recomposición de lo escindido no puede llevarse a cabo en el plano del mero pensamiento: sólo la actividad supera la contemplación, y el hombre conoce verdaderamente sólo aquello que ha hecho” (Jappe, 1998: 39).

Haciendo una referencia a las *Tesis* de Marx, Debord postula: “El mundo ya ha sido filmado, ahora se trata de transformarlo”<sup>15</sup>. El cine, la poesía y el arte en general, poseían para Debord un rendimiento revolucionario, ya que permitirían articular una verdadera negación de la *negación espectacular de la vida*. Ante la pregunta política de cómo luchar contra el sistema espectacular que nos produce constantemente como sujetos, Debord sabe que es la experiencia misma del espectador la que debe ser alterada. La desilusión como gesto político no es suficiente, ya que ésta aún depende del espectador en cuanto sujeto, es decir, la desilusión pretende alejarse de algo a lo que debe su condición de posibilidad. Más aún, *la lucha por las apariencias* ha sido ganada irrefutablemente por la sociedad del espectáculo, dejando al arte y al cine sin ninguna posibilidad de recuperar su poder crítico. No es ya posible pretender usar a las imágenes como un medio de comunicación de ciertos contenidos subversivos: cualquier uso de estos será inevitablemente reaccionario, no hará sino reproducir subjetividades.

Por esto, el objetivo del *Situacionismo*<sup>16</sup> no consistía ni en la mera desilusión ideológica ni en la circulación de imágenes determinadas, sino que buscaba influir directamente sobre la experiencia del espectador a través de una combinación de *filosofía crítica*, *acción práctica*

---

<sup>15</sup> Esta frase aparece en la película de Guy Debord: *La sociedad del espectáculo* (1973).

<sup>16</sup> La *Internacional Situacionista* (1957-1972) fue el movimiento fundado por Guy Debord (entre otros) y que buscaba realizar prácticas políticas que combatieran el sistema ideológico de la sociedad del espectáculo. El cine, la poesía y el urbanismo fueron tres de las áreas más explotadas por este grupo.

y *experimentación artística*<sup>17</sup>. Estos tres elementos, aislados por la autonomía propia de cada disciplina, reflejan cómo el espectáculo es capaz de reunir lo separado en cuanto separado; por el contrario, la negación crítica por parte del arte y del cine debe apelar a estas disciplinas como si fuesen tres rasgos de una misma lucha.

Así, en su máxima aspiración política, la crítica debe enfocarse en el desmantelamiento del *sujeto trascendental*, intentando probar que éste no corresponde al origen del sentido y del valor, como lo pretende Kant, sino que es el producto de ciertas prácticas concretas que poseen a su vez una historia determinada. El sujeto moderno no es el origen de nuestro orden social, sino que es el producto del desarrollo histórico del capitalismo: el sujeto trascendental es la consecuencia ideológica de la sumisión de la totalidad del mundo a la economía en cuanto disciplina autónoma. A esto debe apelar la operación crítica del arte y del cine: trabajar con la experiencia misma del espectador para revelar los dispositivos concretos que lo producen como sujeto.

---

<sup>17</sup> Véase: Jappe, Anselm. *Guy Debord* (Capítulo II). Editorial Anagrama. Barcelona, 1998.

### CAPÍTULO III EL CASO TOY STORY

*One minute you're defending the whole galaxy  
and suddenly you find yourself  
sucking down Darjeeling with Marie  
Antoinette and her little sisters.<sup>1</sup>*  
Buzz en Toy Story

#### 1-. EL CINE QUE IMITA AL CINE

Como hemos planteado en la introducción, la película *Toy Story* nos servirá como caso de estudio con el objeto de ejemplificar ciertos puntos planteados hasta aquí. Hemos dicho, además, que esta película (estrenada en el año 1995) puede ser considerada el primer largometraje realizado en su totalidad con tecnologías digitales<sup>2</sup>. Ahora bien, su relevancia como objeto de estudio se nos presenta tanto para la definición del cine clásico como para la relación cine-política, y en ambos casos sirve de ejemplo no sólo a nivel temático, sino también (y principalmente) a nivel formal. En relación al primer punto, la hipótesis aquí planteada consiste en que *Toy Story* reproduce el *modo de representación* del *cine clásico*. Esto quiere decir que cuando caracterizamos a *Toy Story* como el *cine que imita al cine* lo hacemos desde la constatación de que su aparente “realismo” no depende tanto de su capacidad mimética frente a la *realidad fenoménica*, sino de la manera en que rescribe digitalmente el *modo de representación* de lo que hasta aquí hemos definido bajo el nombre de *cine narrativo clásico*. Al plantear esto, podemos ejemplificar las características fundamentales de dicho *modelo teórico* a través de una obra concreta: es decir, la película de animación *Toy Story*, al *imitar el estilo clásico* (tanto temática como formalmente), nos sirve como ilustración de los principales rasgos de dicho estilo planteados en el capítulo primero.

---

<sup>1</sup> En un instante te encuentras defendiendo el universo y al otro te encuentras tomando té con Maria Antonieta y sus hermanas (T. del A.).

<sup>2</sup> Este filme fue realizado con tecnología *CGI* (Computer Generated Images), lo que significa que todo el material visual es procesado por computadoras. Más específicamente, este filme corresponde al primer largometraje producido además con software de animación 3D (el cual corresponde a un tipo particular de *CGI* que genera un espacio euclidiano de tres dimensiones al interior del cual se *modelan* los escenarios y los personajes).

Lo primero que debemos hacer notar consiste en la analogía temática entre *Toy Story* y los orígenes del cine y de la animación. Ya hemos dicho que una de las pulsiones que motivó el nacimiento del cine narrativo fue el anhelo de la representación total, el sueño burgués de producir una ilusión perfecta de la vida, ejemplificada a través de la figura del autómatas. La *animación* da cuenta literalmente del anhelo de *dar vida* a aquello que no lo tiene. Del griego *anemos* (viento), el *ánima* de todo ser vivo, es decir, su espíritu, proviene antes que nada de su capacidad de respirar. Animar es hacer que lo inanimado (literalmente: *lo que no respira*) cobre vida propia. En 1897, uno de los precursores de la animación, James Stuart Blackton, fundó el *Vitagraph Studio*<sup>3</sup>, una de las casas productoras responsable de realizar las primeras animaciones cinematográficas. En 1898, Stuart Blackton realizó lo que se cree que fue la primera animación de *stop-motion*<sup>4</sup> llamada *Humpty Dumpty Circus*, donde utilizó los juguetes de su hijo para darles movimiento. La animación de los juguetes genera la ilusión de que estos se mueven por sí solos, dirigidos por una voluntad propia: lo inanimado pareciera haber despertado, haber comenzado a respirar, haber ganado su propio espíritu. En este sentido, *Toy Story* refiere temáticamente al sueño, aparentemente infantil, de que los juguetes tengan vida propia; sin embargo, este sueño no es sino el reflejo de la ideología burguesa de la representación total, la cual, como hemos visto, ofrece una sublimación del deseo de superar la muerte en un mundo despojado de toda creencia suprasensible.



*Toy Story*  
John Lasseter  
1995

<sup>3</sup> Etimológicamente, el nombre del estudio refiere a la '*escritura de la vida*', estableciendo una clara conexión con la línea ilusionista-sintética de los orígenes del cine, relacionado además con el *Vitascope* de Edison y Dickson. Más aún, el estudio de Stuart Blackton tenía contacto directo con la casa productora de Edison, con quien realizaron una serie de trabajos en conjunto.

<sup>4</sup> Esta técnica consiste en fotografiar cuadro a cuadro un objeto, haciendo pequeñas variaciones entre cada fotograma. Así, al reproducir la película, los objetos parecen tomar vida. Ejemplos más actuales de esta técnica son: el checo Jan Svankmajer, sus discípulos los hermanos Quay, y el norteamericano Tim Burton.



Pero *Toy Story* no refiere sólo temáticamente a los orígenes del cine, sino también técnicamente. Su realización digital simula el proceso *análisis-síntesis* del movimiento inaugurado por Muybridge en la década de 1870, ya que los software de animación<sup>5</sup> utilizados para su producción operan de manera análoga: cada segundo de animación es dividido en 24 cuadros, los cuales son luego impresos en una película convencional de 35mm y proyectados en una sala de cine cualquiera, devolviendo así la ilusión de movimiento a los objetos.

A nivel de representación espacial, el software utilizado reproduce un espacio euclidiano de tres dimensiones (3D), el cual, técnicamente, establece siempre un punto de vista único que imita matemáticamente la perspectiva lineal. El software mismo de animación (así como la fotografía y el cine) no es sino una continuación de la representación renacentista del espacio. Por esta razón, *Toy Story* (y toda animación digital 3D realizada con este software) no podrá sino inscribirse en la tradición de la perspectiva lineal, reproduciendo y homogeneizando un modo particular de representar visualmente el espacio. A nivel temporal, la película se construye sobre un modelo lineal y unidireccional, avanzando de principio a fin sin ningún obstáculo que perturbe tal linealidad. Más aún, todas las acciones imitadas están vinculadas entre sí por una relación de causa y efecto, otorgándole a la obra unidad de acción y unidad de tiempo. Como hemos dicho, esta unidad no está garantizada por los personajes, sino por la causalidad que une a las partes y por la ilusión de plenitud que esta causalidad genera (donde nada parece faltar ni sobrar). Si en el cine narrativo esta unidad produce una obra donde nada parece aleatorio (en todo momento yo puedo preguntarme ¿por qué estoy viendo esto?), en la animación digital este efecto se logra con incluso mayor potencia. Al ser realizada completamente por computadores, los productores poseen un control total sobre cada plano de la película, consumando así el sueño, inaugurado por Edison, de toda realización cinematográfica de *estudio*. Por esto, cuando vemos una película como *Toy Story*, la pregunta ¿por qué estoy viendo esto? tiene completa validez para entender la unidad de la obra. Todo lo que es representado debe estar en relación de causalidad con la totalidad y debe formar parte de un solo movimiento: el viaje del personaje por recuperar lo perdido. Podemos ver, por lo tanto, cómo *Toy Story* simula la

---

<sup>5</sup> La casa responsable de este software es *Pixar*, fundada en 1984. (Véase [www.pixar.com](http://www.pixar.com)).

representación tanto espacial como temporal del cine clásico, imitando un espacio euclidiano de tres dimensiones y un tiempo lineal, unidireccional y motivado por una relación de causa y efecto. Así como el cine clásico, este tipo de animación estandariza un modo de experiencia, naturalizando la *perspectiva* como forma de otorgar temporalidad al espacio y la *causalidad* como mecanismo unificador de las acciones en el tiempo.

Por otro lado, el software utilizado para esta película permite simular el trabajo de la cámara de cine junto a todas sus características (tipos de lente, desenfoces, grano, exposición, apertura, movimientos de cámara, zoom, etc.) haciendo que la animación se vea “*como si*” hubiese sido filmada. Esto refuerza la ilusión de que el mundo representado, así como la narración expuesta, preexisten a su manifestación significativa. Ahora bien, técnicamente los realizadores estaban posibilitados para haber hecho prácticamente cualquier cosa con dichas cámaras digitales; sin embargo, el producto final no utiliza un lenguaje distinto al del cine clásico. Dicho lenguaje clásico, el *modo de representación institucional* como lo llama Burch, se ha desarrollado a partir de las posibilidades y limitaciones técnicas de los aparatos cinematográficos (cámaras, emulsiones, estudios, sistemas de audio, grúas, trípodes, sistemas de edición, etc.). Las posibilidades y limitaciones de la animación digital, en cambio, son de una naturaleza completamente distinta, y poco tienen que ver con las posiciones de cámara o el desplazamiento de los actores dentro del *set*. Que *Toy Story* construya un código significativo tan similar al del estilo clásico sólo puede ser a partir de un trabajo reflexivo que imite un modo de representación preestablecido; de esta manera, el espectador no debe aprender a *leer* estas animaciones, sino que lo puede hacer utilizando los mismos códigos que ha aprendido para comprender una película narrativa clásica.

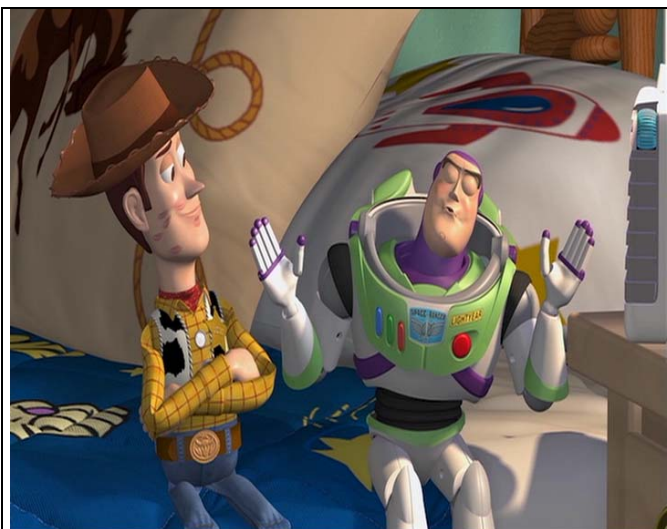
Podemos decir, entonces, que el lenguaje narrativo de *Toy Story* se construye sobre las mismas premisas del estilo clásico: fragmentación significativa, unidad temporal entre los planos e integración del primer plano con el plano general. El efecto que esto produce es el mismo que en la narración clásica: el sujeto-espectador se hace análogo a la cámara, construyendo así al *observador imaginario*. Este testigo invisible se hace el centro de la construcción significativa del relato y reafirma así la experiencia individual del sujeto-

espectador con la película. Los recursos cinematográficos son todos puestos al servicio de comunicar las acciones que componen la fábula, para lo cual no hacen sino heredar el código de lectura establecido por el lenguaje cinematográfico clásico. Esto genera que los recursos mismo desaparezcan tras el relato: se oculta así toda referencia a las condiciones materiales de producción de sentido, y el espectador sólo queda con el significado, es decir, con la historia.

Ahora bien, cualquier espectador formado por el código de lectura del cine clásico y que se detenga por un instante a observar las estrategias de producción de sentido de *Toy Story* podrá constatar lo que hemos planteado hasta aquí. Esto hace emerger una tensión entre el *ilusionismo* al que aspira la película en cuanto dispositivo narrativo, y la *reflexividad* a la que apela al imitar explícitamente el modo de representación clásico. Esta tensión atraviesa toda la película, confrontando el anhelo de sentido que nos permite leer la historia y el goce que produce un *cine que imita al cine*. Y si el cine narrativo desde sus orígenes lleva oculta esa tensión entre pulsión escópica y pulsión lineal, entre anhelo de sentido y goce voyeurista, la *simulación reflexiva* de *Toy Story* no hace sino explicitar tal tensión: dice en voz alta lo que el cine narrativo ha dicho siempre en voz baja.

Por último, a nivel de estructura narrativa, *Toy Story* también se construye sobre el modelo clásico que hemos definido. La película comienza introduciendo un orden natural entre la comunidad de juguetes. Cada personaje tiene su lugar y lo acepta, generando así una convivencia armónica entre ellos. Las primeras escenas tienen como objetivo presentar este equilibrio inicial, e introducir a cada personaje y su lugar dentro de la comunidad de juguetes. Además se muestra que cada cumpleaños y cada navidad, es decir, cada vez que llegan nuevos regalos, esta comunidad se inquieta por el temor de ser reemplazados; esta situación, sin embargo, es parte del equilibrio en el que conviven los juguetes. Este equilibrio se rompe con la aparición de Buzz, quien pasa a ser el nuevo juguete preferido de Andy, desplazando al vaquero Woody. La perturbación, por lo tanto, se produce a nivel de comunidad: lo que se altera son las relaciones entre los juguetes y el lugar social que ocupa cada uno de ellos. Esta perturbación se hace evidente cuando, por accidente, Buzz cae de la ventana y todos culpan a Woody. Esta situación marca lo que los manuales de guión

cinematográfico llaman el primer *plot-point* narrativo, es decir, el punto sin retorno de la historia. Hasta ese momento, la historia podría no haber ocurrido, haber tenido otro desenlace, pero desde aquí el desarrollo de los hechos se torna inevitable. Así comienza el *viaje del héroe*: Woody, con tal de reestablecer el orden social, se ve obligado a rescatar a Buzz; esto los lleva a ambos a través de la estación de servicio, la pizzería, la casa de Sid y finalmente la persecución del camión de mudanza. El objetivo externo, por lo tanto, consiste en la necesidad del vaquero de traer de vuelta a Buzz; sólo así se recuperará la armonía inicial. Sin embargo, a esto se suman dos objetivos internos: por un lado Buzz, quien debe aceptar su condición de juguete y dejar de creer que él es realmente un *soldado espacial*; Woody, por el otro lado, debe aceptar que él no será siempre el juguete favorito de Andy. Estas dos transformaciones psicológicas son necesarias para que ambos puedan consumir su viaje y volver a reunirse con el resto de los juguetes. El desenlace ocurre una vez que han escapado de las manos de Sid, y deben perseguir el camión de mudanza. En este proceso los otros juguetes se dan cuenta de la inocencia de Woody y así el orden social queda restituido. La última escena muestra la navidad de la familia de Andy en su nueva casa, donde los juguetes reflejan nuevamente su inquietud por los regalos; Woody vuelve a ser el objeto de deseo de la pastora y ahora es Buzz quien tiene miedo de ser reemplazado. El equilibrio social inicial queda repuesto: la auto-conciencia ganada por Woody y por



*Toy Story*  
John Lasseter  
1995

Buzz a través de su viaje permite que este último sea integrado a una comunidad armónica donde cada uno conoce y acepta su lugar a nivel social. Tenemos, entonces, una estructura narrativa con los tres momentos propios de toda película clásica: situación inicial en equilibrio, perturbación-recuperación, orden reestablecido; tenemos, además, un personaje principal (Woody) y un objetivo externo (traer de vuelta a Buzz); y tenemos, por último, un

objetivo interno (la toma de auto-conciencia por parte de Woody y Buzz). A esto se suma otro rasgo del relato clásico: el *plazo temporal*. La mudanza de la familia de Andy opera como el límite temporal dentro del cual Woody debe conseguir su objetivo externo, lo que agrega suspenso al desenlace de la historia.

*Toy Story* es el primer largometraje de animación digital y, sin embargo, tanto a nivel formal como a nivel temático, no hace sino reproducir el modo de representación del cine clásico. Esta operación permite una lectura reflexiva sobre tal modo de representación: al imitar al cine clásico, *Toy Story* está explicitando los rasgos principales de dicho estilo. Lo que se hace evidente, por lo tanto, es la tensión fundamental entre una pulsión escópica y otra pulsión lineal, tensión que trama a todo espectador de cine narrativo, pero que desaparece tras la ilusión de cierre que ofrece el relato. *Toy Story* satisface abiertamente estas dos funciones: ofrece un relato clásico, el viaje de un héroe por restituir un orden social perdido; pero también ofrece la satisfacción visual de estar mirando una simulación reflexiva del cine clásico. El *cine que imita al cine* da al espectador la posibilidad de gozar simultáneamente tanto a nivel de contenidos como a nivel de espectáculo visual.

Así, son dos las miradas (y las pulsiones) que convergen en esta película. Por un lado, la mirada *espectacular*, ofrecida a la mirada por el despliegue técnico de los recursos digitales que permiten reproducir el modo de representación clásico. *Toy Story* permite gozar estéticamente del acto de mirar una película en su condición de *simulacro* y realizada con la tecnología de punta. Pero por otro lado, *Toy Story* también ofrece un relato clásico, donde cada espectador puede identificarse con el protagonista y gozar con la pulsión que establece la mirada narcisista. No se trata de saber si *Toy Story* utiliza la historia clásica como excusa para desplegar todos los avances técnicos de la animación digital o si utiliza todos esos avances técnicos como un medio más de contar la misma historia. Lo interesante es que dicha película hace aparecer la tensión entre estas dos pulsiones, que son, en última instancia las que se esconden bajo todo filme narrativo. Insistiendo sobre lo que ya hemos dicho: *Toy Story* dice en voz alta lo que toda película clásica dice en voz baja.

## 2-. UNA IRONÍA SOBRE LA IRONÍA

En segundo lugar, *Toy Story* nos sirve para ejemplificar ciertos aspectos de la relación entre cine y política. Por un lado, el relato de esta película ilustra un modo particular de concebir el rol de la auto-conciencia dentro del ámbito social. Esto nos permite hablar de una relación externa entre el cine y lo político, ya que el segundo se manifiesta en el primero solo en cuanto *contenido*. Por otro lado, encontraremos ciertas operaciones auto-reflexivas a nivel *formal*, las que permitirán discutir el papel actual de la *crítica* en el campo artístico y cinematográfico, así como su validez a nivel político.

Comencemos por lo primero: la auto-conciencia manifestada al interior del relato. Una de las líneas argumentales que se desarrolla a lo largo de *Toy Story* consiste en la toma de conciencia de Buzz respecto a su condición de juguete. Cuando este personaje aparece en la pieza de Andy, todos los demás juguetes le dan la bienvenida, preguntándole su procedencia: *¿Mattel, Playskool?* Preguntan todos, revelando que poseen plena conciencia de ser juguetes. Buzz, por el contrario, contesta que proviene del *Cuadrante Gamma del Sector 4*, dando cuenta de su *creencia* en un mundo *imaginario*. A los ojos del vaquero Woody, quien representa claramente la figura moderna del escéptico, el astronauta es un ingenuo que todavía no puede tomar conciencia de su condición de juguete. Una vez en la casa de Sid, Buzz presenciara por accidente un spot publicitario sobre sí mismo: primera revelación de su verdadera identidad. Negándose a creer, Buzz se sube a la baranda de la escalera y se lanza al vacío para probarse a sí mismo su capacidad de volar. Buzz cae al piso y pierde un brazo: aquí su mundo se ha desplomado, hundiéndolo en una gran depresión. Pero esta catástrofe se mostrará necesaria para que posteriormente Buzz pueda ganar conciencia de ser un mero juguete<sup>6</sup>. Buzz puede ser leído como una analogía de Don Quijote: para los ojos incrédulos de Woody, el astronauta no hace sino creer ingenuamente en una representación. Su despertar de dicha ilusión corresponde al paso de Don Quijote a

---

<sup>6</sup> Podemos considerar esta escena como un claro ejemplo del proceso dialéctico propuesto por Hegel como el medio para acceder a la *verdad*. El mundo ilusorio se le presenta a Buzz como la *primera certeza*, a la cual se le opone posteriormente la *desilusión* necesaria para que la *verdad* acontezca. La verdad, considerada de esta forma, no refiere a una cosa ni a un resultado, sino sólo a un proceso por el cual se puede transitar a partir de una previa desilusión. Así, la tríada *tesis-antítesis-síntesis* puede ser leída como *certeza primera-desilusión-verdad* (entendiendo que esta verdad solo es experimentada en cuanto proceso, para luego volverse una nueva certeza primera que necesariamente será desilusionada).

Alonso Quijano; cuando Buzz ha aceptado su condición *real*, tal auto-conciencia le permite integrarse al orden social establecido.



*Toy Story*  
John Lasseter  
1995

Ahora bien, la moraleja de este relato podría ser leída en términos políticos: la toma de auto-conciencia de Buzz permite la desarticulación de su Ideología, lo que permite, a la vez, su integración al orden social. Sin embargo, aparecen dos problemas fundamentales. En primer lugar, al presentar el mundo de Buzz como una ilusión, se afirma que el mundo que los juguetes se representan corresponde a la *realidad*. La auto-conciencia que poseen los juguetes

habla de un acceso inmediato a lo real; refiere a una posibilidad no-ideológica de comprender el mundo, donde cada cual conoce su lugar social y lo acepta como si fuese natural. Buzz estaría *loco* por creer en un mundo de astronautas y monstruos espaciales, y su toma de conciencia sería la puerta de entrada a una *realidad objetiva*; por el contrario, la cordura de los demás juguetes consistiría en poder habitar ese mundo no-ideológico. Sin embargo, como hemos planteado en la primera parte de este capítulo, creer en una relación no-ideológica con la realidad es ya una percepción ideologizada de la estructura del sujeto. Leída de esta manera, la conciencia cínica del escéptico vaquero es también una ideología: es lo que le permite aceptar sus condiciones reales de existencia. Por esto, cuando aparece Buzz como el nuevo favorito de Andy, el mundo de Woody se desmorona. Lo que se hace presente aquí no es otra cosa que *Lo Real* (en este caso, el temor de Woody a ser reemplazado). La auto-conciencia de los juguetes (que presenta la realidad como no-ideológica) revela ser una interpretación determinada del mundo, sostenida sobre el olvido del miedo a ser reemplazados. El carácter *ideológico* de la *realidad* a la que apela el escepticismo de Woody es revelado exactamente allí donde se deja ver ese temor

fundamental. La Ideología, entonces, y tal como la define Althusser, se nos presenta como la *relación imaginaria de los individuos con sus condiciones de existencia*: es el mecanismo a través del cual los sujetos pueden ocultar aquello que disolvería el orden social.

Para entender mejor como la Ideología se articula sobre el olvido de *Lo Real*, podemos revisar la oposición entre la auto-conciencia y el concepto de *deseo*. Hemos planteado que la subjetividad moderna se sostiene sobre la separación entre la conciencia y el cuerpo, y que la capacidad auto-reflexiva depende de la autonomía de dicha conciencia. Por esto, el *deseo* se articula siempre como el punto ciego de la auto-conciencia: en el momento en que se desea (o se teme), no se puede reflexionar críticamente sobre ello. La conciencia *para-sí* exige siempre de una distancia contemplativa; el deseo, por su parte, exige siempre de una participación, de la anulación de toda distancia. La subjetividad moderna revela la incompatibilidad estructural entre los antiguos términos de *mímesis* y *méthexis*<sup>7</sup>: o se cree en el mundo o se toma conciencia sobre los procesos que generan tal creencia. Así como el Quijote no puede creer en los molinos y en los gigantes simultáneamente, la subjetividad no puede, estructuralmente, padecer sus deseos mientras se es consciente de ello. De esta manera, Woody necesitará de un tiempo para darse cuenta de sus temores. Cuando lo hace, puede nuevamente relacionarse con su mundo, recuperando el orden social perdido. Nuevamente la auto-conciencia se presenta como el motor del progreso, la herramienta que permite a los sujetos sobrellevar sus condiciones reales de existencia. Con esta solución, al igual que con la solución de Buzz, la película nos reafirma la posibilidad de acceder objetivamente a la realidad, olvidando los *deseos* que han debido *ir a pérdida* para que tal mundo se haga posible.

En segundo lugar, podemos decir que ambas *tomas de conciencia* de las que habla la película (tanto la de Woody como la de Buzz) acontecen sólo a nivel temático y no tienen

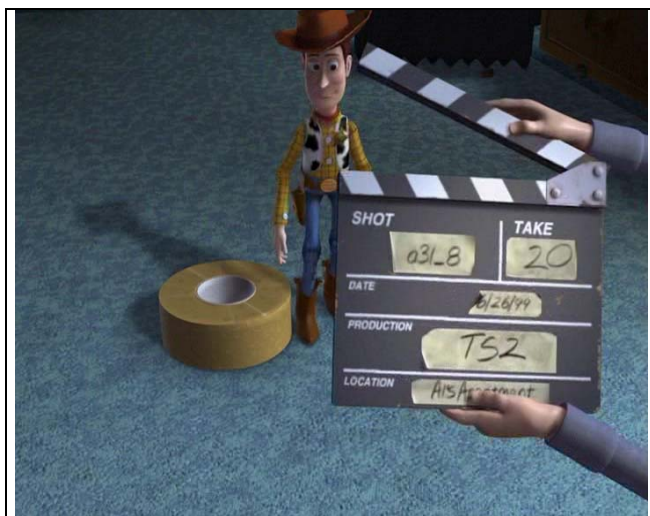
---

<sup>7</sup> Jean-Luc Nancy utiliza la oposición de estos conceptos para explicar como opera la imagen. Si bien su hipótesis consiste en que toda imagen se sostiene sobre una implicancia fundamental entre estas dos nociones, mimesis y méthesis son dos conceptos que históricamente se han opuesto el uno al otro. La *metafísica de la subjetividad* depende esencialmente de esta oposición y en la hipótesis de Nancy se aprecia claramente su deuda con la filosofía de Heidegger. (Véase Nancy, Jean-Luc. *La imagen: mimesis y méthesis*. Universidad de Estrasburgo, 2006).



relación alguna con los medios de producción: la auto-conciencia ocurre al interior de la ilusión narrativa y no respecto de los aparatos significantes que producen dicha ilusión. Cuando Benjamin refiere al poder político del arte a partir de su capacidad auto-reflexiva, no está hablando de una auto-conciencia a nivel de contenidos, sino a nivel de medios de producción. *Toy Story* es un ejemplo radical de este problema: no solo limita la auto-conciencia al orden temático ocultando su proceso de producción, sino que reproduce tal proceso de producción (el modo de representación institucional), que es ajeno a su verdadero medio, y lo presenta como si éste fuese natural. La simulación del código narrativo clásico por parte de *Toy Story* naturaliza dicho código en una doble articulación significativa: por una lado, reproduce la *neutralidad* del lenguaje clásico sin revelar los procesos significantes que generan dicha objetividad; por el otro, desplaza dichos procesos a un medio completamente diferente (la animación digital), produciendo el efecto de que dicho lenguaje narrativo preexistía al dispositivo técnico que lo posibilitó. En este sentido, el modo de representación institucional, al ser utilizado en un medio de producción distinto al del cine tradicional, se presenta como *universal*. Podemos decir, por lo tanto, que la auto-conciencia de la que nos habla *Toy Story* no sólo es incapaz de desarticular la Ideología que trama al cine clásico, sino que la reproduce.

Enfoquémonos ahora en *Toy Story 2* (1999), específicamente en la secuencia de créditos al final de la película. Aquí aparecen una serie de *out-takes* (chascarros) donde los personajes cometen distintos errores típicos de una producción cinematográfica normal: se



*Toy Story 2*  
John Lasseter  
1999

ríen, erran los parlamentos, entra el micrófono a cuadro, se pierde el foco de la cámara, e incluso los ‘actores’ se hacen bromas entre sí. Ahora bien, esta operación pareciera, en un primer momento, articular una ironía sobre la ficción que acaba de finalizar, posibilitando un discurso crítico y desilusionante. Sin embargo, tales chascarros jamás existieron como

algo “*tras las cámaras*”, sino que debieron ser producidos de igual manera como fue producida la totalidad de la película. Este detalle no es menor, ya que integra la operación desilusionante a la totalidad de la ficción.

En general podemos decir que el uso de *chascarros* rompe la ilusión generada por la historia narrada. En el cine clásico, cuando se utilizan, los chascarros siempre van al final de la película, durante la secuencia de créditos. De esta forma, si bien rompen la ilusión del filme, sólo lo hacen una vez que el relato ha sido cerrado. Las operaciones irónicas de Godard, en cambio, las podríamos considerar como chascarros al interior de la narración. Así, los gestos auto-concientes de este director francés heredan la lección política de Brecht: pretenden que el espectador despierte de la ilusión narrativa y se haga conciente de los procesos significantes que construyen la película. Pero volvamos a *Toy Story*. En este caso, los chascarros no revelan los mecanismos reales de su puesta en escena, sino que simplemente reproducen el gesto desilusionante del cine tradicional, integrándolo a la totalidad de la ficción. Esta operación irónica no da cuenta de su lugar en el proceso de producción, sino que genera una ilusión al reproducir el trabajo de un medio que no le es propio. De esta manera, la auto-conciencia de *Toy Story* no posee ningún rendimiento político, ya que no despierta al espectador de la ficción, ni lo transforma en un posible productor. Por el contrario, estos chascarros permiten gozar estéticamente, es decir, en cuanto sujeto, del gesto auto-conciente.

Por esto, si el *modo de representación institucional* despoja al cine de su rendimiento revolucionario, el gesto auto-conciente de *Toy Story* despoja a la ironía de su poder político. Llegamos nuevamente a nuestro problema: la relación entre cine y política. Planteamos ya una primera forma, la cual depende de una relación exterior entre los recursos y un contenido político determinado; vimos también una segunda forma, articulada sobre la relación interna entre el lenguaje y sus operaciones materiales, transformando la auto-conciencia en la base de su poder revolucionario. Sin embargo en *Toy Story* encontramos una tercera forma de dicha relación, la cual denominaremos: *reflexión conservadora*.

Ya hemos visto con Benjamin la importancia crítica de la auto-reflexión en el arte y en el cine. Hemos dicho que la capacidad de la obra de referir a sus condiciones materiales y políticas de emergencia nos permite identificar el rendimiento subversivo del gesto irónico. Sin embargo, los chascarros de *Toy Story* no hacen referencia a sus condiciones *reales* de producción, sino que *simulan* los gestos desilusionantes del cine tradicional. El problema es que tal simulación no se ubica fuera de la ilusión de la obra como totalidad. Podemos decir, entonces, que estos chascarros refieren *irónicamente* a los procedimientos *irónicos* del arte. Lo que está siendo revelado de manera auto-reflexiva son las supuestas operaciones desilusionantes que ha tratado de explotar el cine. Por esto es que llamamos a la ironía de *Toy Story* una *ironía acerca de la ironía*. Llamaremos *reflexión conservadora* a esta operación, ya que, si bien está articulada en un gesto auto-consciente, éste no busca una desilusión crítica de sus condiciones materiales, sino que simplemente se presenta de manera *estetizada*. Esto significa, principalmente, que el espectador puede gozar de ella desde una distancia contemplativa, sin que ésta problematice las fuerzas reales que permiten tal goce. Así, la relación entre el sujeto y la obra permanece sostenida sobre el velo de las condiciones materiales concretas que la posibilitan, anulando todo rendimiento político.



*Toy Story 2*  
John Lasseter  
1999

En este sentido, la *reflexión conservadora*, parece plantearnos nuevamente el problema del cinismo. Žizek, si bien reconoce la raíz etimológica de tal término en la palabra griega *kinismo*, agrega que ambas actitudes deben ser diferenciadas estrictamente. El kinismo “representa el rechazo popular, plebeyo, de la cultura oficial por medio de la ironía y el sarcasmo: el procedimiento kínico clásico es enfrentar las patéticas frases de la ideología oficial dominante con la trivialidad cotidiana y exponerlas al ridículo” (Žizek, 2003: 57). A esto, la ideología dominante responde con el *cinismo*: reconoce las distorsiones ideológicas

propias de todo orden social y, sin embargo, insiste en mantener tal distorsión. Pero, como ya hemos planteado, tal cinismo es sólo una ilusión ideológica más. Los sujetos creen elegir libremente la actitud cínica, cuando realmente su proceder se sustenta sobre un desconocimiento fundamental. Tal desconocimiento es simplemente el hecho de que la operación auto-consciente que permite revelar la distorsión ideológica ha sido estetizada, es decir, despojada de todo poder de transformación política. Así opera la *reflexión conservadora*, reflexión cínica: estetiza la auto-conciencia, que es el motor de la fuerza política en cuanto poder crítico. Este es el mayor triunfo de la ideología, ya que anula directamente el gesto que la puede revelar en cuanto Ideología: “se apropia de la verdad como la forma más efectiva de la mentira” (Zizek, 2003: 57). Y cuando el anhelo crítico por parte del arte y del cine ha devenido espectáculo, su rendimiento político queda reducido a solamente poder dar cuenta de su impotencia.

### 3-. LA AUTO-CONCIENCIA COMO MERCANCÍA

El pronóstico marxista de la subsunción total de la vida a la economía se materializa en lo que Debord define como la *sociedad del espectáculo*. En este sentido, la sociedad en su totalidad queda tramada por la estructura interna de la mercancía. La reflexión conservadora, es decir, la estetización de la auto-conciencia, corresponde a la subsunción de la crítica al *fetichismo* de la mercancía. Debord plantea que en la sociedad del espectáculo, incluso el dinero (la mercancía absoluta) pierde todo valor de uso (*dinero que solamente se mira*). De igual manera, en la reflexión conservadora la auto-conciencia acontece en cuanto mercancía: es el gesto crítico que solamente se mira, ya que en él la totalidad del rendimiento político ha sido anulado en la distancia contemplativa. El *valor de uso* de la auto-conciencia (que históricamente ha sido considerada como el motor de las transformaciones sociales en el orden de la propiedad) es reemplazado por puro *valor de cambio*: la auto-conciencia como mercancía (aquella que puede ser gozada estéticamente). Este fenómeno es parte esencial del desarrollo del capitalismo: la auto-conciencia se manifestó como uno de los últimos bastiones de resistencia; su integración a la ideología es

el triunfo total de la economía sobre la política; la materialización de lo que Benjamin alguna vez anunció como *estetización de la política*.

Tomemos como ejemplo el argumento de *Toy Story 2*. Aquí, el vaquero Woody es obligado a decidir entre seguir siendo un juguete o convertirse en un objeto de colección para un museo. Lo primero ofrece al objeto en cuanto valor de uso, pero lo condena a su eventual obsolescencia (expuesto al tiempo); lo segundo exige que Woody se convierta en un mero objeto de contemplación, reemplazando su valor de uso por puro valor de cambio: un fetiche que permite que la colección esté completa, es decir, que genere la ilusión de su plenitud. Finalmente Woody se da cuenta de la mentira oculta tras la promesa de



*Toy Story 2*  
John Lasseter  
1999

inmortalidad de la segunda opción: mentira que ejemplifica el proceso de alienación propio de los sujetos expuestos al modelo de producción capitalista<sup>8</sup>.

En el lado opuesto de la aspiración crítica del arte y del cine tenemos el malestar cada vez más recurrente de la *reflexión conservadora*. Como vimos con el ejemplo de los chascarros de *Toy Story 2*, la reflexión conservadora permite gozar

estéticamente del gesto irónico<sup>9</sup>. Así como la sociedad del espectáculo consiste en la materialización de la estetización de la política, la reflexión conservadora consiste en la

<sup>8</sup> Es interesante destacar que aquí, al igual que en la primera parte de *Toy Story*, la auto-conciencia se presenta como el motor que resuelve la dicotomía interna del protagonista, y que guía la historia hacia su desenlace. Nuevamente esta auto-conciencia acontece a nivel temático, anulando un rendimiento político de la obra como tal, naturalizando la posibilidad de un acceso no-ideológico a la realidad.

<sup>9</sup> Aparte de los chascarros, *Toy Story 2* posee un número considerable de *ironías*: a)el comienzo se presenta primero como una aventura espacial, revelando luego que no es más que un video-juego; b)el hecho mismo de que los juguetes vayan a la juguetería; c)en la juguetería, Buzz se encuentra con un juguete igual sí mismo, pero que aun no sale de su *primera ilusión*, haciéndole ver la ingenuidad de la que él también era parte; d)también en la tienda se *cita* una escena de *Jurassic Park*, así como una de *Star Wars*. Todo esto nos permite leer esta segunda parte del filme como una *ironía de la ironía*, o incluso como una *simulación reflexiva de la*

estetización del rendimiento político de la ironía dentro del arte y del cine. En una mano tenemos las propuestas críticas de Benjamin y Debord, quienes ven en ciertas operaciones artísticas un posible rendimiento revolucionario. En la otra mano tenemos la estetización de la *reflexividad* que deriva en una actitud cínica hacia el mundo. Sin embargo, volvemos a repetir, este cinismo no es una pérdida del anhelo de verdad por parte de los sujetos, sino que es el máximo triunfo por parte de la ideología, ya que ha logrado alienar todo el rendimiento crítico que el arte y el cine alguna vez pudieron prometer.

Mientras tanto, la crítica del sujeto trascendental como origen del sentido y del valor seguirá siendo la verdadera crítica necesaria, y la auto-conciencia su motor fundamental. Como plantea el mismo Debord al final del segundo capítulo de *La sociedad del espectáculo*, “La conciencia del deseo y el deseo de conciencia son, de manera idéntica, este proyecto que, en su forma negativa, quiere abolir las clases, es decir, que los trabajadores posean directamente todos los momentos de su actividad. Su contrario es la sociedad del espectáculo, donde la mercancía se contempla a sí misma en un mundo que ella ha creado” (Debord, 1995: §53). El cinismo, tan propio de las manifestaciones visuales contemporáneas, seguirá intentando convencernos de lo contrario. Si el automóvil, la televisión y el cine clásico juegan un papel fundamental para la ideología en cuanto productores de subjetividad, la reflexión conservadora, por su parte, se convierte en el arma fundamental del cinismo, que no hace sino ocultar la materialización de la ideología tras el velo ilusorio de que habitamos una era pos-ideológica.

---

*simulación* (al cine clásico) que, como hemos visto, implicaba la primera parte. Más aun, existe una analogía entre estas operaciones irónicas y el argumento de la película: la condición de mercancía que amenaza a Woody refleja la estetización del gesto auto-consciente que ha sido producida por la *cultura del entretenimiento*. Los productos para consumo cultural exigen de un cada vez más alto grado de *reflexividad*, anulando su verdadero rendimiento político.

## CONCLUSIÓN

*The audience knows the truth.  
That the world is simple. Miserable.  
Solid all the way through.  
But if you could fool them,  
even for a second,  
you could make them wonder.  
Then you got to see something very special...<sup>1</sup>  
Angier en El Gran Truco*

Limitémonos a revisar las dos hipótesis centrales. La primera: el cine clásico como un dispositivo concreto de producción de subjetividad. Por *dispositivo* debemos entender un conjunto de aparatos técnicos (y las prácticas asociadas a ellos) que *disponen* a un individuo de una manera determinada (esto quiere decir simplemente que el *objeto* juega un papel fundamental en la actitud que el *sujeto* tiene ante él). Así, cuando hablamos de un dispositivo de producción de subjetividad, estamos refiriendo a un conjunto de aparatos y prácticas que interpelan al individuo en cuanto *sujeto*. ¿Y qué quiere decir esto? Si la subjetividad la comprendemos como una figura filosófica propia de la modernidad y que se articula sobre la autonomía de la conciencia (su independencia de las condiciones materiales de existencia, de las prácticas concretas del cuerpo y de la historicidad de todo individuo) entonces, disponer a un individuo en cuanto sujeto significa, antes que nada, poner a la conciencia como el origen de toda producción de valor y sentido.

A nivel gnoseológico, la filosofía moderna plantea que toda relación del sujeto con el mundo acontece en cuanto *fenómeno* (el sujeto está condenado a experimentar el mundo como representación). La noción de *Ideología* permite desplazar este problema hacia el campo social. La Ideología es la versión política del problema filosófico de la representación. Así podemos entender la hipótesis de Althusser según la cual la Ideología opera en y para el sujeto. El objetivo principal de este autor es incorporar la noción de

---

<sup>1</sup> El público conoce la verdad. Que el mundo es simple, miserable. Sólido de principio a fin. Pero si logras engañarlos, aunque sea por un segundo, los puedes hacer dudar. Entonces verás algo muy especial... (T. del A.).

Ideología (que históricamente había sido considerada dentro del ámbito de la *superestructura*) como parte fundamental de la *infraestructura*. Por esto, la noción de *aparatos ideológicos de estado* permite entender cómo la Ideología no consiste en una mera representación ilusoria de la realidad, sino que depende de prácticas concretas que acontecen a nivel material, y cuya función principal es la (re)producción de subjetividades. Es en este sentido que nuestra definición de cine clásico considera al aparato cinematográfico como un dispositivo ideológico. De esta manera, y desplazando la hipótesis de Althusser al plano de esta investigación, podemos plantear que el cine opera como dispositivo de producción de subjetividad ya que interpela al *individuo-espectador* en cuanto *sujeto-espectador*. Para fundamentar este postulado debemos hacer tres aclaraciones.

En primer lugar, hemos expuesto la relación interna entre narración y teoría del conocimiento (*dar a conocer*). En la modernidad, tal vínculo se manifiesta en la figura del *sujeto trascendental*, sustento tanto del entendimiento como de la ficción. El cine clásico es antes que nada un cine narrativo, y la capacidad narrativa del aparato cinematográfico tiene su origen principalmente en la *fragmentación significativa*, análoga ésta a la finitud del sujeto en tanto ente cognitivo. La condición de posibilidad del cine narrativo es equivalente a la condición de posibilidad del conocimiento moderno: la fragmentación del registro fílmico, la simplificación de los planos y su concatenación lineal, establecen las bases para que un sujeto trascendental aprehenda la historia narrada.

En segundo lugar, toda película narrativa ofrece al espectador la satisfacción de dos pulsiones: la *escopofilia* y el *narcisismo*. La primera encuentra su objeto en el acto mismo de ver; la segunda en la identificación con la historia narrada, específicamente con su agente principal, el protagonista. Por esto, la experiencia del individuo frente a toda película clásica será siempre una experiencia individual (de ahí la importancia que le demos a la figura del *Kinetoscopio* de Edison). Más aún, este cine exige de una disposición tal por parte del espectador que su cuerpo queda *anestesiado*, limitando su experiencia al acto de mirar y comprender, es decir, limita la relación con el mundo a la conciencia. Esto



reproduce la ilusión moderna de la autonomía de la conciencia y, por ende, reproduce la condición de sujeto del espectador.

En tercer lugar, la estructura narrativa del cine clásico genera la naturalización de un orden social determinado. Al construir una hegemonía estructural que va siempre desde la alteración de un orden inicial hacia su restitución, la narración clásica opera de manera análoga a la Ideología: presenta un orden social como si éste fuese una consecuencia inherente a la *naturaleza humana*. Así, la condición histórica de toda manifestación social queda reducida a una mera fatalidad. La unidad de tiempo y de acción de toda obra clásica está asegurada por la relación de causalidad que motiva internamente al relato. Por un lado esto permite al sujeto sentirse en adecuación con el desarrollo de la historia (al existir una analogía con la categoría causa-efecto, fundamento trascendental del entendimiento). Por el otro, refuerza la idea de fatalidad de los hechos narrados, reproduciendo la naturalización del orden social.

Vemos, entonces, cómo el cine clásico interpela al espectador en cuanto sujeto, y por qué podemos considerarlo un dispositivo de producción de subjetividad. Walter Benjamín veía en el cine y en la fotografía un valor intrínsecamente revolucionario, ya que eran capaces de transformar la actitud de recepción de la masa. En contra de esto, el desarrollo del cine clásico (con su predominancia y hegemonía a lo largo del siglo XX) ha demostrado ser un arma no de la revolución, sino de la Ideología dominante. Una manera de entender esta contradicción es negando el valor revolucionario-en-sí del cine. Sergei Eisenstein, por ejemplo, postulaba que dicho valor no era intrínseco al aparato mismo, sino un potencial que debía ser explotado. En un texto acerca de David Griffith escribe: “Lo que nos arrebatava no era sólo estos filmes [las películas de Griffith], sino sus posibilidades. Igual que las posibilidades de un tractor hacían del cultivo colectivo una realidad, el temperamento y tempo ilimitado de estas obras asombrosas (y asombrosamente inútiles), procedentes de un país desconocido, nos llevaba a meditar sobre las posibilidades de una utilización profunda, inteligente, con un sentido de clases, de esta maravillosa herramienta” (Eisenstein, 1990: 189). Así, al igual que con la técnica agrícola, el cine poseía un potencial revolucionario que dependía antes que nada de su apropiación y utilización para la lucha de

clases. El cine pudo ser revolucionario, pero terminó siendo un dispositivo al servicio del capital, no por una tendencia del propio aparato, sino por la utilización narrativa de éste y por su correspondencia con el desarrollo de la estructura psíquica moderna (psicoanálisis).

En *La sociedad del espectáculo*, Guy Debord define al automóvil y a la televisión como dos dispositivos al servicio del espectáculo moderno en cuanto operan como productores de subjetividad. Su función principal es reproducir la *relación contemplativa* entre el sujeto y el mundo. En este sentido, el *cine clásico* debe ser incluido en este conjunto, ya que su función es la misma. Más aún, las nuevas tecnologías, producto del desarrollo de la informática y que están en su mayoría relacionados con la *comunicación* (telefonía celular, computación personal, Internet, multimedia, video y fotografía digital, etc.), deben ser leídas en este mismo registro: la subjetividad sigue siendo el lugar fundamental a través del cual el orden social (que se presenta siendo cada vez más hegemónico) es reproducido. Si volvemos entonces a la hipótesis de Benjamin, la conclusión que podemos sacar es que el aparente valor político inherente al cine y a la fotografía ha sido de una potencia tal que el propio proyecto revolucionario clásico ha quedado opacado por el desarrollo tautológico de la técnica contemplándose a sí misma. El poder subversivo del cine ha sido desplazado por su propio desarrollo (el cual ha devenido un fin en sí mismo). Los medios de producción audiovisuales, por ejemplo, nunca habían sido tan accesibles como hoy en día y, sin embargo, nunca la imagen había estado tan despojada de un rendimiento crítico (y político).

Esta pérdida del potencial político del cine puede ser interpretada de dos maneras completamente opuestas. Por un lado, postular que habitamos una era pos-ideológica caracterizada por una actitud cínica ante el mundo. En este caso, la crítica habría perdido todo rendimiento político debido a que el sujeto no necesita ya de la *verdad* para seguir relacionándose con la realidad. Por otro lado, y he aquí nuestra segunda hipótesis central, podemos postular que dicho cinismo es en-sí ideológico, y que el fin de la ideología no es sino su más refinada materialización. El cinismo es la *verdad* que permite desligarse de toda responsabilidad histórica mientras se sigue habitando un mundo cada vez más homogéneo. Del mismo modo, los términos apocalípticos *fin de la historia* y *fin de la ideología* (que son meras manifestaciones de la superestructura) no hacen sino velar su

verdadera causa en el orden de la infraestructura. Manteniendo lo postulado por Guy Debord, creemos que esta causa no es sino la consumación del pronóstico marxista acerca de la subsunción total de la vida a la economía. Las relaciones sociales entre personas han sido, en su totalidad, mediatizadas (*reificadas*) por la estructura interna de la mercancía. Escribe Debord: “El espectáculo somete a los hombres vivientes en la medida en que la economía los ha sometido totalmente. No es sino la economía desarrollándose a sí misma. Es el fiel reflejo de la producción de cosas y la objetivación infiel de los productores” (Debord, 1995; § 16). El *cinismo* es la característica fundamental de la sociedad del espectáculo, es la consecuencia final del sometimiento de las relaciones entre individuos a la lógica de la economía. Marx define el valor de cambio de las mercancías como el producto de una abstracción del trabajo humano. En su origen, esta abstracción está determinada por el tiempo destinado a la producción de cada objeto, pero en cuanto dichos objetos son intercambiados entre sí, la relación entre los individuos queda sujeta a las mercancías como si el valor emanara de ellas mismas. La sociedad del espectáculo, por lo tanto, se concreta cuando esta reificación (inherente a la abstracción de toda mercancía) se expande a la totalidad del campo social: no sólo el trabajo queda sometido a su lógica, sino (y especialmente) el tiempo de *ocio*. La *vida* se presenta ahora como un producto capaz de ser administrado técnicamente, pero bajo tal administración no se esconde otra cosa que la lógica misma de la mercancía. La *contemplación* se convierte en la medida de todas las cosas, y el concepto *vivir* se hace sinónimo al de *presenciar*, es decir, en la supuesta sociedad pos-ideológica, el cínico no hace sino ser testigo de su propia vida<sup>2</sup>. En términos políticos, esto significa que los individuos han entregado toda capacidad de regir directamente sus propias vidas, “el espectáculo es la realización técnica del exilio de los poderes humanos en un más allá, la escisión consumada en el interior del hombre” (Debord, 1995: § 20).

El cinismo es la materialización de la ideología en la medida en que *cree* en la mentira del valor mismo de la verdad. Sin embargo, esta relación con la verdad es la consecuencia

---

<sup>2</sup> Volviendo a los conceptos *mimesis* y *methexis* podemos decir que el testigo es quien ha perdido su capacidad *participativa* a cambio de aumentar al máximo su calidad de *observador*. Es la fábula *faustiana* que ha engañado al hombre moderno a entregar toda su fuerza (potencia) a cambio de un acceso ilimitado al mundo en cuanto objeto de contemplación.

última de la verdad, que en última instancia se niega el creer en sí misma. En una de las últimas páginas de *La genealogía de la moral*, Nietzsche plantea que la *muerte de Dios* no es lo contrario a la creencia en los ideales, sino su última fase: “es una de sus formas finales y de sus consecuencias lógicas internas, es la catástrofe que impone respeto, de una bi-milenaria educación para la verdad, educación que, al final, se prohíbe a sí misma la mentira que hay en el creer en Dios” (Nietzsche, 2004: 184). En este sentido, podemos entender el *cinismo* como la negación de la verdad como medio para habitar el mundo, negación que se encuentra ya en los orígenes de la verdad como valor en-sí mismo. El nihilismo, es decir, la *pérdida de validez de todos los valores supremos*, corresponde al núcleo mismo de dichos valores supremos. Esto significa que es el anhelo de verdad el que, con el desarrollo del escepticismo, termina por desvalorizar a la verdad misma. Por esto es que Nietzsche comprendió el *platonismo* como el comienzo del nihilismo, el lugar desde donde su desarrollo era ya inevitable.

En el prefacio de la *Voluntad de Poder* se puede leer: “Lo que cuento es la historia de los dos próximos siglos. Describe lo que sucederá, lo que no podrá suceder de otra manera: la llegada del nihilismo” (Nietzsche, 2000: 31). Una posible interpretación de esta sentencia consiste en vincular el desarrollo avasallador del capitalismo a nivel planetario con la consumación del nihilismo, comprendiendo el cinismo como su más alta manifestación. Esto ya es materia para otra investigación y sólo debemos mencionar que de existir tal vínculo éste tendría su origen en una *disposición temporal análoga* entre nihilismo y capitalismo. Tanto el análisis de Nietzsche sobre la consumación de los valores ascéticos como el análisis de Marx acerca del desarrollo de la economía burguesa tienen como figura central el sometimiento del *presente* de todo sujeto, hipotecado en función de un *más allá*. Pero como hemos dicho, esto no es tema para la presente investigación.

Volvamos a nuestra hipótesis central. El fin de las ideologías es la consecuencia de la conquista hegemónica de la economía burguesa sobre la totalidad de la vida y del orden social. A esta predicción marxista (que hoy en día parece materializarse) se le opone otra concepción marxista según la cual la *auto-conciencia* es el motor fundamental del proyecto socialista. La auto-conciencia es el único lugar donde la ideología puede ser desarticulada

en cuanto tal, pero que sólo puede ser alcanzada por el proletariado en cuanto clase, ya que es éste quien se constituye como el *cuerpo* que soporta a la burguesía. El poder del cinismo consiste en apoderarse de este último bastión que podía articular una crítica efectiva al modelo económico imperante y a su desarrollo ideológico. He aquí la importancia del concepto *reflexión conservadora* que hemos ilustrado a través de la secuencia de chascarros de *Toy Story 2*. Si la auto-reflexión es la desarticulación de la *primera certeza* en cuanto creencia inmediata en el mundo (y cuyo valor depende de su capacidad para avanzar dialécticamente en el proceso de la verdad), entonces la *reflexión conservadora* es aquella reflexión a la cual le ha sido sustraído su poder desilusionante. Es la reflexión que no cuestiona (y por ende reproduce) sus propias condiciones de posibilidad, ya que se encuentra separada de éstas. Es la reflexión que ha ingresado al campo característico de la modernidad y de la economía burguesa: el campo de la autonomía.

En este sentido, debemos decir que el arma más poderosa de la *sociedad del espectáculo* es la *reflexión conservadora*, ya que estetiza la capacidad crítica de la auto-conciencia, anulando todo su poder para modificar el orden de la propiedad y limitando su operación a contemplar y gozar estéticamente su propia impotencia. El proyecto de Benjamin para *politizar* el arte también ha sido integrado por la reflexión conservadora, ya que el campo del arte (subsumido también a la economía) ha asegurado su total autonomía. Por esto, es más necesario que nunca buscar una alternativa crítica que desarticule la relación contemplativa de los individuos con el mundo (inherente al binomio *sujeto-objeto*). Sólo de este modo podemos apelar a constituirnos en algo más que meros *espectadores* de nuestras propias vidas.

## BIBLIOGRAFÍA

### 1-. BIBLIOGRAFÍA PRINCIPAL

- Althusser, Louis. “Ideología y aparatos ideológicos del estado”, en *Ideología: un mapa de la cuestión* (compilación de Slavoj Žizek). Editorial Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 2005.
- Aristóteles. *Poética*. Editorial Losada. Buenos Aires, 2003.
- Benjamin, Walter. “El autor como productor”, en *El arte después de la modernidad* (compilación de Brian Wallis). Editorial Akal. Madrid, 2001.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Versión digital, Universidad Arcis, 1989.
- Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 1996.
- Brunetta, Gian Piero. *El nacimiento del relato cinematográfico*. Editorial Cátedra. Madrid, 1993.
- Burch, Noël. *El tragaluz del infinito*. Editorial Cátedra. Madrid, 1981.
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Editorial La Marca. Buenos Aires, 1995.
- Epstein, Jean. *La inteligencia de una máquina*. Editorial Nueva Visión. Buenos Aires, 1960.
- Kant, Emmanuel. *Crítica del juicio*. Editorial Losada. Buenos Aires, 1961.
- Marx, Karl. *El capital* (Tomo I). Editorial Edaf. Madrid, 1970.
- Stam, Robert. *Reflexivity in film and literature*. Editorial UMI Research Press. Michigan, 1985.
- Žizek, Slavoj. *El sublime objeto de la Ideología*. Editorial Siglo XXI. Buenos Aires, 2003.

## 2-. BIBLIOGRAFÍA SECUNDARIA

- Barthes, Roland. “Introducción al análisis estructural de los relatos”, en *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires, 1972.
- Barthes, Roland. *El grado cero de la escritura*. Editorial Siglo XXI. Buenos Aires, 1993.
- Berman, Marshall. *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. Editorial Siglo XXI. México, 2003.
- Bordwell, David. *El cine clásico de Hollywood*. Editorial Paidós. Barcelona, 1997.
- Brea, José Luis. “Introducción a los Estudios Visuales”, en *Estudios Visuales*. Editorial Akal. Madrid, 2005.
- Brecht, Bertolt. *La ópera de dos centavos*. Editorial Losange. Buenos Aires, 1957.
- Bremond, Claude. “La lógica de los posible narrativos”, en *Análisis estructural del relato* (compilación de Roland Barthes). Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires, 1972.
- Bürger, Peter. *Teoría de la vanguardia*. Editorial Península. Barcelona, 1987.
- Collingwood, R. G. *Idea de la historia*. Fondo Cultura Económica. México, 2004.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento*. Editorial Paidós. Barcelona, 1991.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo*. Editorial Paidós. Barcelona, 1987.
- Derrida, Jacques. *De la gramatología*. Editorial Siglo XXI. México, 1998.
- Einsenstein, Sergei. *La forma del cine*. Editorial Siglo XXI. México, 1990.
- Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas*. Editorial siglo XXI. Buenos Aires, 2003.
- Freud, Sigmund. “Pulsiones y destino de pulsión”, en *Obras Completas* (Tomo XIV). Editorial Amorrortu. Buenos Aires, 1976.
- Hegel, G. W. *La fenomenología del espíritu*. Fondo de Cultura Económica. México, 1994.
- Isaksson, F. *Politics and film*. Editorial Studio Vista. Londres, 1971.

- Jameson, Fredric. “La Posmodernidad y el Mercado”, en *Ideología: un mapa de la cuestión* (compilación de Slavoj Zizek). Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 2005.
- Jappe, Anselm. *Guy Debord*. Editorial Anagrama. Barcelona, 1998.
- Kant, Emmanuel. *Teoría y Praxis*. Editorial Leviatán. Buenos Aires, 1984.
- Lacan, Jacques. “El estadio del espejo como formador de la función del yo”, en *Ideología: un mapa de la cuestión* (compilación de Slavoj Zizek). Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 2005.
- Lacan, Jacques. *Seminario XI: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 1981.
- Laclau, Ernesto. *Misticismo, retórica y política*. Editorial Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 2002.
- López Silvestre, Federico. *El paisaje virtual*. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid, 2004.
- Metz, Christian. *El significante imaginario*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 2001.
- Mulvey, Laura. “Placer visual y cine narrativo”, en *El arte después de la modernidad* (compilación de Brian Wallis). Editorial Akal. Madrid, 2001.
- Marx, Karl. *La ideología alemana*. Editorial Grijalbo. Barcelona, 1970.
- Marx, Karl. *Tesis sobre Feuerbach y otros escritos filosóficos*. Editorial Grijalbo. México, 1970.
- Miller, Toby. *El nuevo Hollywood*. Editorial Paidós. Barcelona, 2005.
- Nancy, Jean-Luc. *La imagen: mimesis y méthesis*. Universidad de Estrasburgo, 2006
- Nietzsche, Friedrich. *La genealogía de la moral*. Editorial Alianza. Madrid, 2004.
- Nietzsche, Friedrich. *La voluntad de poder*. Editorial Edaf. Madrid, 2000.
- Panofsky, Erwin. *La perspectiva como forma simbólica*. Editorial Tusquets. Buenos Aires, 2003.
- Pudovkin, V. *Film Technique and film acting*. Editorial Groove Press. Nueva York, 1960.



- Richard, Nelly. “Arte y política; lo político en el arte”, en *Arte y Política* (varios autores). Universidad Arcis y Universidad de Chile. Santiago, 2005.
- San Agustín. *Confesiones*. Editorial Lumen. Buenos Aires, 1999.
- Schopenhauer, Arthur. *El mundo como voluntad y representación*. Editorial Akal. Madrid, 2005.
- Vertov, Dziga. *Kino-Eye, the writings of Dziga Vertov*. University of California Press. California, 1984.
- Weber, Max. *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Editorial Istmo. Madrid, 1998.
- Žizek, Slavoj. *Porque no saben lo que hacen*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 1998.

