



Universidad de Chile  
Facultad de Artes  
Departamento de Teoría de las Artes

# EL ROSTRO CINEMATográfico

Informe de investigación para optar al grado de Magister en Historia y Teoría del Arte

Estudiante  
José Miguel Santa Cruz Grau

Profesor Guía  
Carlos Ossa

Santiago-Chile  
2008

## ÍNDICE

Resumen	3
Introducción	
Encuadre diferido	5
Hacia un estado de la cuestión	5
Zoom in vs Travelling in; anotaciones metodológicas	7
Desarrollo	
Apariencia, Simulación y Rostro	11
Tres estaciones del Rostro	30
Las formas del aparecer del Rostro	44
Mímesis del Gesto	46
Exacerbación del Gesto	65
Ausencia del Gesto	80
Conclusiones	
La última imagen	96
Imágenes	102
Bibliografía	110
Anexo	
Fichas de filmes	113

## RESUMEN

EL ROSTRO CINEMATOGRAFICO es una investigación teórica que tiene por objeto poner en el centro a la edificación del rostro, entendido como la cristalización de la figura humana y problema privilegiado en lo cinematográfico, ya que éste en la medida que gobierna el primer plano logra desprenderse del contexto narrativo desbordando los límites funcionales dentro de la temporalidad del filme, ponderándose principalmente como una construcción visual significativa. Esto ya fue analizado por Gilles Deleuze en una de sus dimensiones, al establecer las relaciones entre rostro, primer plano y afección. No obstante, no ingresó en cómo las formas de construcción de esos rostros generaban más lecturas que sobrepasaban la afección, sin lugar a duda tampoco era su intención entrar en ello, y cómo esos rostros pueden configurar una línea de lectura y organización del devenir del cine.

Al considerar la construcción del rostro un problema privilegiado dentro de lo cinematográfico debe repensar, a su vez, las transformaciones y conceptos que la imagen técnica digital ha generado y suscitado desde su emergencia, en tanto anulación del tiempo y espacio visual cinematográfico como reconfiguración de lo visible. Esto configurará la primera parte de la investigación, donde trabajaremos principalmente los conceptos de apariencia en Georg W. F. Hegel y Friedrich Nietzsche, de simulacro significativo en Victor I. Soichita, para denominar un nuevo estatus de la imagen cinematográfica, que nombramos imagen-simulacro. Y como dichos conceptos nos proponen nuevas consideraciones de lo humano en lo cinematográfico, en las figuras del espectro como artefacto y de sombra como lo otro. El concepto de artefacto nos lanzará a considerar la desjerarquización entre objeto y lo humano en el sistema de representación cinematográfico, mientras lo otro desarticulará las pretensiones de garantía de la experiencia del sujeto en lo cinematográfico. Para entender la recuperación de la figuración de lo humano como el ingreso del simulacro de lo humano camuflado por la propia simulación cinematográfica.

Esta condición de simulacro nos posibilitará entender al rostro como objeto y signo en la segunda parte de la investigación, que en sus formas de edificación, en su ensayo y ejercitación configuran líneas de lecturas y organización del devenir del cine, que se trazan horizontalmente

por los tres estados de lo cinematográfico, la imagen-movimiento, la imagen-tiempo y la imagen-simulacro. Para ello consideramos tres categorías posibles (sin que ello sea restrictivo para nuevos análisis) que se estructuran a través de la organización de los micro-movimientos del rostro, estas serán la mimesis del gesto, la exacerbación del gesto y la ausencia del gesto. Dentro de ellas se problematiza una serie de aspectos particulares que suscitarán los filmes investigados que establecen matices, crisis y reconfiguraciones, a su vez, recuperando la operación deleuzeana al trabajar el plano afección con el gesto pictórico, nosotros abrimos esto al desarrollo de las artes visuales, con todas las precauciones necesarias, como una forma de amplitud referencial y reflexiva.

### ENCUADRE DIFERIDO

#### Hacia un estado de la cuestión

En la medida que un actor se para frente a una cámara cinematográfica, pareciese existir una certidumbre, el único momento para acceder al vínculo emocional que hizo ese actor en dicho momento estará en esos segundos, minutos o la extensión que sea de material filmico o cinta de video análoga o digital, este vínculo emocional con el actor se ha entendido generalmente como la interioridad, afección o subjetividad del personaje. Constantin Stalivnasky, es uno de los mayores referentes para el actor cinematográfico, o para decirlo con mayor precisión, para el actor en lo cinematográfico, en la medida que logra generar un método que no depende del formato o las particularidades expresivas y técnicas de éste. Está el actor solo consigo mismo, o en su defecto con más actores ensimismados, donde deberá encontrar en su interior emocional todo aquello fundamental para la construcción del personaje.

Es la pretensión de interioridad lo que dará las pautas al trabajo actoral en la medida que se asienta en el pilar que pareciese diferenciar lo teatral con lo cinematográfico, el primero es en tanto que puede representar o logra exteriorizar las emociones trabajadas, como el segundo es cuando logra padecer el proceso emocional en su interior. Esto logra sostener un lugar común en muchos de los realizadores, “el actor en teatro representa mientras en el cine vive”. Esto es una lectura particular y acotada de lo que habrá de sistematizar Walter Benjamin en la *Obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, donde plantea que el actor debe representarse a sí mismo frente al mecanismo (la cámara) y la actuación está sometida a una serie de “test ópticos”, que lo distancian separándolo del público y, por ende, de cualquier posibilidad de interacción emocional con éste último, que le permita cambiar o potenciar su trabajo emocional, teniendo que actuar “con toda su persona viva”.

La lectura de Benjamin llegará hasta ahí, porque justamente es lo que posibilita dentro de los márgenes necesarios respaldar la idea de que el cine tiene una relación interna, es decir, inseparable con la realidad, André Bazin será uno de sus principales representantes en un

movimiento ontológico del “inconsciente óptico” y de la indeterminación de la subjetividad. En su línea más materialista, podremos encontrar la lectura del tiempo cotidiano que hace Álvaro del Almo, que resalta la cualidad mimética del cine, de poder extraer la imagen y el tiempo de la materia a la par del individuo, configurando una realidad que relativiza las jerarquías provocadas por la subjetividad. Estas lecturas, leen, a su vez, que la pérdida de valor cultural, es decir, “su aquí y ahora” de Benjamin al pensar la condición aurática de la obra de arte, como el triunfo de la objetividad de la materia frente a la subjetividad, objetividad entendida como autonomía y no la cosa que la subjetividad extrae de la indeterminación para transformarla en el objeto de su mirada. Así no se leyó esa carencia del “aquí y ahora” como pérdida de la experiencia, de la densidad de la realidad o de la sustancia, la razón y del espíritu desde una perspectiva metafísica.

Para esto uno de los pies de página del texto será aclaratorio, donde se deja implícito que el cine ha privilegiado por sobre las posibilidades interiores de lo humano, la condición “testable” de la imagen cinematográfica al exponer al actor frente al público en sus aptitudes profesionales, para esto se afirma en una reflexión de Bertolt Brecht, que piensa al cine en sus capacidades de extraer las acciones humanas y no su densidad de interioridad. Será en la medida que el cine incorpora la densidad del tiempo en la imagen, que extensamente se podrá leer en el trabajo de Gilles Deleuze, donde se visualizó la superación de esta imposibilidad, ya que la imagen logra desdoblarse en sí misma haciendo ingresar la densidad del tiempo en un cuerpo cotidiano extrayéndolo de la narratividad fílmica. Esta lectura complejizo la figura actoral dentro de lo cinematográfico como garante de la experiencia de interioridad, al extrañarlo del desarrollo emocional narrativo del filme, estableciéndolo como una pura potencia del tiempo, externo a éste.

Esta supuesta objetividad de la materia, a su vez de lo humano, aseguraría por fuera o extraído de la subjetividad como discurso jerarquizador de la realidad y, por tanto, logrando una experiencia por fuera de sus límites culturales y representacionales. Esta operación conceptual eliminó las posibilidades de poner el acento en las formas de construcción visual de lo humano, en la medida que serían los procesos emocionales y psicológicos del personaje (el actor) en relación a los agentes narrativos (acción) y visuales del filme (espacio-tiempo), lo que determinará la reflexión teórica de lo cinematográfico cuando refiere al actor. Pero, ¿el problema de lo humano en lo cinematográfico se puede resumir en la actuación y el actor? ¿Existirá una

dimensión reflexiva de sus formas de visibilización? ¿En su construcción se podrá encontrar líneas de fuerza o problemas desarrollados en su devenir?

Deleuze abrió las puertas del pensamiento filosófico para la densidad de la imagen cinematográfica y las ideas que ella suscitaba, en la acción como movimiento en el espacio y el tiempo como densidad visual en la imagen, repensando al rostro cinematográfico, ya no el actor, sino a la cristalización de lo humano en la imagen como una plataforma visual, que tensó sus límites de construcción y significación. Pero también abrió las puertas a las reconsideraciones teóricas sobre el cine para repensar como las formas de construcción visual se configuraron en líneas de fuerza en su desarrollo, las que agrupan y hacen dialogar las producciones cinematográficas, en tensión con las formas de producción y las posibilidades que éstas abren para reconfigurar el pensar entorno a lo cinematográfico.

Siguiendo este impulso, proponemos que la emergencia de la imagen técnica digital provoca un sisma en la relación de dependencia entre espacio y tiempo en una estrategia de simulación de ambos. Éste índice de perturbación nos invita a repensar las consideraciones para un posible “nuevo estatus” de la imagen cinematográfica, en qué condiciones lo humano (como rostro) acontece en ésta y qué trae consigo dicha presencia. Las posibles guías para este emprendimiento reflexivo las podríamos seguir en las siguientes preguntas. ¿Qué es lo visible en lo cinematográfico? ¿Qué es lo visible de lo humano en lo cinematográfico? ¿Cómo acontece dicha visibilidad de lo humano en lo cinematográfico? ¿Qué líneas de fuerza se pueden reconocer en el desarrollo de lo cinematográfico en la construcción de esa visibilización de lo humano?

### **Zoom in vs Travelling in; anotaciones metodológicas**

Las consideraciones teóricas cinematográficas o en referencia a lo cinematográfico presuponen dos accesos diferenciados, que podríamos entender por dos enunciados simples, introducirse en lo cinematográfico y enfrentarse a lo cinematográfico, si bien pareciese que es meramente una diferencia nominal, encontramos en ello una disposición teórica diferente, la primera implica un movimiento y un tiempo de desarrollo de ingreso en sus fauces. La segunda trae consigo una detención y suspensión, abstrayendo el filme, el fenómeno, etc. para hacerlo

operativo en paralelo con otras formas teóricas o de análisis. De esta forma entendemos que dicha bifurcación nos dispone, por un lado, a lo cinematográfico en tanto lugar de acción, en cambio en el otro como lugar de reacción. Consideramos desde esta perspectiva que el introducirse en lo cinematográfico, se entiende como dicha acción teórica que hace de su problema a lo cinematográfico, mientras el segundo utiliza a lo cinematográfico en un campo teórico externo y/o ampliado.

El movimiento y el tiempo que contiene este desplazamiento a las fauces en el primer caso, nos propone pensarlo desde dos perspectivas, la primera la asociaremos a la figura del *zoom in*, la segunda al *travelling in*. Ambas nominaciones y acciones que refieren a formas diferentes de llevar a cabo materialmente la condición reflexiva del movimiento y el tiempo en el cine, y que a su vez nos proponen dos enfoques diferentes si las trasladamos a nivel teórico. Tenemos al *zoom* que genera un cambio óptico en la imagen que permite a través de un lente variable, acercarse a un detalle o aspecto puntual de una imagen (y viceversa). El *travelling* refiere a un cambio de la distancia física que tiene la cámara (a su vez el material sensible) en relación a uno u otro elemento de la imagen (y viceversa). Esto se resume en que el *zoom* se acerca sin afectar su posición inicial y el *travelling* se traslada.

Pero su diferencia no sólo referirá a la distancia física entre la cámara y lo filmado, sino también a las características ópticas de la imagen, el *zoom* al trabajar con un lente variable, es decir, que tiene la capacidad de pasar por una serie de lentes que podrían ir desde un gran angular hasta un teleobjetivo, afecta principalmente a la profundidad de campo de la imagen, que es la zona que rodea a lo que está en foco de la imagen y que es aceptablemente nítida comparativamente con ésta, generando un cambio entre las condiciones iniciales del foco hasta las condiciones finales, donde el contexto del foco tiende a desenfocarse y provoca una distorsión a como se presentó inicialmente en el plano, generando una abstracción de los elementos que pasan de figuraciones a zonas de color. A diferencia de esto, el *travelling* al desplazar la óptica a lo filmado tiende a mantener la relación de aspecto de la imagen, manteniendo una constante en la profundidad focal, esto hará que esté constantemente corrigiendo el foco mientras avanza, logrando al final construir una imagen que le saca un pedazo al todo inicial, la que contiene en ella el trayecto que la hizo posible. La diferencia radicará en que, el *zoom in* genera una imagen última como un todo abstracto y la segunda como un todo integrado a la imagen inicial.



Entonces cómo identificar una reflexión teórica que hace su acercamiento hacia un todo abstracto a otro que se integra a la imagen teórica inicial. Para esto una ejemplificación podría ayudarnos, Andrei Tarkovsky al plantear su teoría sobre el tiempo nos presenta un viaje hermeneúutico al interior del quehacer cinematográfico que va desde un vista panorámica hasta un concepto abstracto, al considerar el filme como un pedazo de tiempo que el director va esculpiendo, hasta darle un forma temporal. Por otro lado, podemos enfrentarnos a la reflexión cinematográfica por excelencia, la teoría de montaje de Sergei M. Eisenstein, el cual establece una teoría dialéctica y constructivista de la imagen en movimiento que constantemente se interrelaciona entre ellas y dentro de ellas, para formular que la única poética posible en el cine es la del montaje. Ambos análisis teóricos establecen estrategias diferentes de acercamiento, que generan imágenes finales muy distintas tanto como las que pueden genera un *zoom* y un *travelling*.

Nuestras deudas con Eisenstein para plantear esta estrategia de análisis, serán mayor aún, ya que éste también planteó un análisis de la imagen fílmica asociado a los encuadres cinematográfico, es decir, para éste existe un análisis en plano general, otro en plano medio y uno en primer plano. El primero estaría ubicado en el rango de una idea global, casada con los aspectos espectaculares de producción como peculiares pero aislados del filme. En el plano medio el análisis haría referencia a aspectos narrativos y emocionales del filme y, por último, el primer plano se haría de una estrategia que emule a los estudios de ingenieros y especialistas, donde el filme debe ser desarticulado, descompuesto y desmotado en sus partes, haciendo evidente sus estrategias formales de construcción y significación. El teórico español Santos Zunzunegui rescató el siguiente fragmento del cineasta ruso del escrito *En Gros Plan* (1945) en referencia al análisis pensado en escala de plano. “He obrado siempre con gran modestia. He tomado tal o cual rasgo o aspecto del fenómeno cinematográfico y me esforzado en analizarlo de la manera más detallada posible. Lo he tomado en *primer plano*”<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> EISENSTEIN, Sergei M. Au delà des étoiles. Oeuvres. Tomo I. París, Union Générale d'Éditions, 1974. 112p. En: ZUNZUNEGUI, Santos. La mirada cercana; microanálisis fílmico. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1996. 14p.

Más allá de estar en sintonía o no con las clasificaciones que propone el cineasta ruso, nos parece interesante llevar a cabo una estrategia similar, en tanto, traslapar a la teoría cinematográfica formas de construcción filmica, entendiendo a ambos movimientos (*zoom* y *travelling*) como disposiciones teóricas para acceder al problema del rostro que edifica lo cinematográfico. Partiendo el movimiento desde un plano general en dirección a la fauces de lo cinematográfico con un largo *travelling*, pasando así por una multiplicidad de otras escalas de planos, haciendo re-encuadres y pequeños *zoom* que nos permitan ir entretejiendo detalles y abstracciones necesarias para generar una comprensión del rostro cinematográfico en su condición de apariencia, para finalmente llegar a un todo nuevo compuesto por el tránsito hecho de la construcción del rostro y por la abstracción hermeneútica entorno a la condición de lo cinematográfico, este todo nuevo como una última imagen.

## APARIENCIA, SIMULACIÓN Y ROSTRO

### I

El pensar cinematográfico ha habitado dos grandes problemas y/o momentos en su devenir, que han influenciado las lecturas y categorizaciones de infinidad de filmes, tantos que sería absurdo intentar dar un número, ya que la cifra sería tan sólo un vector sin dirección. Esas mismas interrogantes generaron un universo referencial teórico que se relacionó con ambas cuestiones, algunas veces directamente y, las más comunes, las utilizarán como soporte naturalizado para intentar determinar su condición ontológica y estética, de lenguaje y semiótica o industrial y sociológica. También serán la plataforma para fuerzas subterráneas que se evidenciarán en movimientos o líneas de desarrollo histórico de producción. Por último, son el motor necesario para su estrategia y operación de significación. El movimiento y el tiempo, trabajados por Deleuze en sus estudios cinematográficos, cruzarán cada una de las reflexiones que se planteen en el nombre o a propósito de lo cinematográfico.

Dentro de estos dos grandes momentos de la imagen cinematográfica, podríamos ubicar los escritos de Bazin intentando develar aquella “verdad de la realidad” que acontece en las manos del inconsciente óptico en la materialidad del tiempo; las posibilidades ideológicas que la dialéctica permitía a la contraposición de dos imágenes en movimiento como lo piensa Eisenstein o Vsevolod Pudovkin asumiendo sus diferencias; las implicaciones psicológicas de la recepción del espectador como ensoñador; su relación con las otras artes en la pérdida del aura y en el movimiento de pequeñas cosas donde encontró su caldo de cultivo como lo piensa Benjamin; las relaciones entre la escritura poética y la escritura cinematográfica de la cámara de Pier Paolo Pasolini; las posibilidades escultóricas en que está inscrito el tiempo cinematográfico de Tarkovski. Por nombrar algunos pocos ejemplos de forma un tanto superficial.

En este esquema, el movimiento será lo primero que se haga visible en la imagen cinematográfica, “No es casual que en la cinta de Louis Lumière, *Le Dèjeneur de bébé* o *Bébé mange sa soupe* (1885), con Auguste Lumière, su esposa e hija, fuese el movimiento de los

árboles lo que más impresionó al espectador.”<sup>2</sup> El hecho que relata Lotman en sus estudios de semiótica del cine, es índice para entender las implicancias que tendrá el movimiento en lo cinematográfico. Deleuze encontrará en esto, el primer estadio de lo cinematográfico, relacionado con las kinoestructuras y psicomecánica. La imagen de esto sería el “autómata espiritual”, que nos posibilitaría dos cosas.

Por un lado, es el gran autómata espiritual que señala el ejercicio más elevado del pensamiento, la manera en que el pensamiento piensa y se piensa él mismo, en el fantástico esfuerzo de una autonomía. (...) Pero, por otro lado, el autómata es también el autómata psicológico, que ya no depende del exterior porque es autónomo pero también porque está desposeído de su propio pensamiento.<sup>3</sup>

Esto transformaría a la imagen-movimiento, en el estadio en que la densidad de lo cinematográfico estaría en ser el arte del automatismo espiritual o el medio de acceso a la reflexión a éste, entendiendo los procesos socioculturales vividos en la modernidad. A su vez, cuando acontece la emergencia del espesor del tiempo, en tanto la imagen como poseedora del presente, el pasado y el futuro de sí en su densidad. Podríamos graficarlo en la sensación de un fragmento de la novela *La Peste* de Albert Camus.

Pregunta: ¿qué hacer para no perder el tiempo? Respuesta: sentirlo en toda su lentitud. Medios: pasarse los días en la antesala de un dentista en una silla inconfortable; vivir el domingo en el balcón por la tarde; oír conferencias en una lengua que no se conoce; escoger los itinerarios del tren más largos y menos cómodos y viajar de pie, naturalmente; hacer la cola en las taquillas de los espectáculos, sin perder tu puesto, etc., etc...<sup>4</sup>

En Deleuze, que el cine nos posibilite pensar la gravedad del tiempo, nos posibilita también acceder a la verdad, ya que según éste “toda verdad es verdad del tiempo”. No obstante, lo

---

<sup>2</sup> LOTMAN, Yuri M. *Estética y Semiótica del Cine*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1979. 118p.

<sup>3</sup> DELEUZE, Gilles. *La imagen-tiempo, estudios de cine II*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2001. 349p.

<sup>4</sup> CAMUS, Albert. *La Peste*. Santiago, Editorial Six Barral, 1985. 24-25pp.

interesante para nosotros radica en que para que emerja la imagen-tiempo, ésta debe generar una separación e independencia entre imagen y sonido, lo que daría forma primariamente a la imagen-cristal. Este es un cisma dentro de la imagen, cuando lo cinematográfico logró coordinar el sonido y la imagen, se pensaba que iba a llevar más allá a lo cinematográfico, pero fue justamente cuando se genera el quiebre mimético entre sonido (en particular la música) e imagen, cuando el tiempo logra otro estadio o más bien cuando habita en otra dimensión de sí. Ahora bien, Deleuze suma a este quiebre la capacidad del tiempo de doblar el presente y el pasado puro de la imagen, construyendo una imagen del tiempo para un cuerpo cotidiano, extrañado de toda narratividad cinematográfica<sup>5</sup>.

No obstante, faltará un último elemento para posibilitar la densidad del tiempo, si lo cinematográfico tiene una relación privilegiada para pensar la verdad, también para acceder a “lo falso”, en una especie de operación fenomenológica, ya que se pierde la relación necesaria de los elementos que la propia imagen contiene, por ejemplo, en la utilización del *falso raccord* o los cortes irracionales, en los personajes “falsarios”, como los que habitan en los filmes de Jean-Luc Godard, entre otros. Esto deshace la relación entre espacio y tiempo, supuesta “verdad” de la narración cinematográfica, que había sido necesaria para el desarrollo de la imagen-movimiento. Uno de los cineastas que encontrará especial atención para Deleuze, será el japonés Yasujiro Ozu en las posibilidades de pensar el tiempo en esta dimensión.

La imagen tiempo es el correlato del opsigno y el sonsigno. Nunca se mostró mejor que en el autor que se anticipó al cine moderno, antes de la guerra y en las condiciones del cine mudo de Ozu: los opsignos, los espacios vacíos o desconectados, se abren a las naturalezas muertas como pura forma de tiempo.<sup>6</sup>

En esta somera descripción del extenso y denso trabajo reflexivo de Deleuze, que no pretendemos desmembrarlo en profundidad sino utilizarlo como punto de partida, será en la figura de Ozu que encontraremos, un ejemplo, del gran aporte de la perspectiva de análisis que inaugura. En la idea de que no hay nada que no contenga lo cinematográfico desde sus inicios,

---

<sup>5</sup> DELUEZE, Gilles. Op cit. 251-270pp.

<sup>6</sup> DELUEZE, Gilles. Op cit. 362p.

sino que demora en develarse o se esconde, se distancia o se maquilla para ser otro, más bien existe una ponderación de una y otra cuestión, habita como potencia. El cine contenía al tiempo pensado por Deleuze, a pesar de estar en la dictadura del movimiento, de la acción y reacción de los cuerpos. Así el movimiento se contenía en el tiempo, más allá de estar bajo los dictámenes del pensamiento, de la presencia del pasado, el presente y el futuro en el cuerpo de la acción.

Será mirando esa estrategia de entrada con la que nos enfrentaremos a la condición del rostro edificado por lo cinematográfico, pero no en el funcionamiento de éste como el lugar de la afección, ya lo hizo Deleuze, tampoco como lo plantea el teórico francés Jacques Aumont, en el tránsito de la “verdad” que contendría la condición de rostro de lo humano en lo cinematográfico, tanto en su ausencia como latencia, en su presencia como encuentro y en su pérdida como crisis. Sino pensarlo desde una de las condiciones de la imagen cinematográfica que ha tendido a su transparencia para justamente hacer posible el movimiento y el tiempo, esto es la apariencia (el aparecer y lo aparente) como condición de lo cinematográfico. Dicha la entenderemos como una nueva forma de entrada y concepto agrupador de lo cinematográfico, que se ha transparentado para privilegiar la potencia y significación del movimiento y el tiempo, pero que ha emergido con fuerza en el último tiempo. Pero, ¿por qué ésta sería una condición agrupadora?, sino contendría particularidad alguna en un sentido ontológico, de lenguaje o de particularidad receptiva.

Básicamente la respuesta a esto estará en el concepto de apariencia que trabaja Georg W. F. Hegel en la *Fenomenología del espíritu*, el cual lo dispone como la necesaria mediación que crea la sustancia (y el espíritu) para dejarse ver, para acontecer en el espacio de la realidad. La apariencia es una imagen de la sustancia que se separa de ella y que en definitiva se independiza para habitar en la realidad y, por ende, se transforma en la primera mediación de la experiencia, dicha mediación es una construcción discursiva que la sustancia hace de sí misma como estrategia de presencia, una estrategia que no puede sino ser, por un lado, una forma de negación de la experiencia, ya que no podemos experimentar la sustancia y el espíritu sino su construcción discursiva, es decir, su imagen. Por otro lado, y en dependencia a lo mismo, la apariencia es lo otro de la experiencia, pero en tanto otro es el lugar para poder acceder a dicha negación de la experiencia como el rastro único de esa misma experiencia.

Hegel entiende a la apariencia como la única lógica posible para pensar “un nosotros” o una colectividad, ya que justamente la apariencia de lo humano es la construcción del yo para el otro, la apariencia la podemos entender entonces como el espacio de reconocimiento, relación y conexión con la experiencia del otro pero en su negación, es decir, como pura construcción. La apariencia entonces resulta de la negociación entre dos sujetos y no del sujeto en sí sino de su imagen. En este sentido, el rostro humano solo puede aparecer en el otro como imagen, una mediación que es necesariamente inmediatizada para acceder a la idea de experimentar al otro y, por ende, pensar un nosotros, éste movimiento de naturalización traerá consigo un estado de lenguaje precario, en el sentido en que habita muy cerca del yo y muy lejos del otro. El cine posibilita justamente acceder a este estado precario de la imagen del yo cuando trabaja el cuerpo humano, ya que lo despoja de su experiencia para hacerlo aparecer como pura imagen. No obstante ello, dicho aparecer del cuerpo humano es el resultado de la construcción audiovisual (y visual) y no ya del sujeto, por tanto, construye una imagen carente de dicha extensión del yo, para sostenerlo como todo lo otro de lo humano, es decir, su pura apariencia.

En *El origen de la tragedia*, Friedrich Nietzsche, entiende la apariencia en cierta sintonía, a su pesar tal vez, con el pensamiento hegeliano, ya que ésta es el lugar donde el humano se ejercita para la vida, interpretar, divaga y contempla. Donde el arte, es el lugar para el acceso de dicha potencia de las imágenes, como primera capa de una segunda realidad, la cual debería estar en manos de los filósofos. La apariencia se transforma en un lugar de fascinación, de ensoñación, donde lo humano experimenta conjuntamente la belleza y la fealdad. En esta apariencia la subjetividad encuentra otro en el cual se identifica, ya que rescata su condición individual, esta diferencia será la distancia necesaria para entender lo apolíneo y dionisiaco dentro del texto, donde el primero es el lugar de la apariencia y el segundo es el lugar de la experiencia, lo que difuminará los límites del yo con el del otro, que Nietzsche entiende que se reúnen en la tragedia griega. Este reconocimiento del yo, estará determinado entonces por una concepción del mundo como voluntad y representación, extrayendo la condición metafísica, el mundo queda como representación, en esta acontece la apariencia como imagen del yo y como imagen del mundo. Esta densidad de construcción discursiva del mundo, se extenderá en el cine en el acceso a la cosa, al objeto y todo aquello que está fuera de los límites de lo humano, al mismo tiempo como veíamos en Hegel al yo.

¿Qué implicaría esto en lo cinematográfico?, que consideraremos las formas del aparecer como una construcción discursiva y representacional, por tanto asumiremos que existen estrategias, puntos de tensión y confrontación, en la propia imagen cinematográfica, más allá de su narración interna y en relación a todas las otras imágenes que componen el filme. Esto nos situará frente a una serie de problemas, ¿cómo se visibiliza dicha construcción si consideramos que es la plataforma para el despliegue del movimiento y el tiempo? ¿Qué será todo lo otro que aparece en la imagen cinematográfica, si su “sustancia” es negada como experiencia? Y en relación al problema del rostro, ¿qué es lo que aparece cuando aparece el rostro humano en lo cinematográfico? ¿Qué es lo que aparece en el rostro en el cine? ¿Cómo dichas formas de construcción se articulan en discursos o líneas de fuerza que se despliegan en el devenir cinematográfico? Ante todas estas preguntas y para comenzar a ir despejando el problema, deberíamos por incorporar las condiciones de simulacro que la operación cinematográfica necesita para posibilitar la apariencia.

Cuando decimos las condiciones de simulacro de lo cinematográfico, no nos referimos a todo el pensamiento desarrollado, impulsado e influenciado por Jean Baudrillard, sino a la operación misma que el accionar cinematográfico hace en su despliegue de significación, el cine simula tanto el movimiento y el tiempo de Deleuze. La simulación y la apariencia son los dos elementos que posibilitan lo cinematográfico y de esta forma ambos los entendemos por construcciones, si la apariencia niega la experiencia, el simulacro niega el yo para transformarlo en otro. Esta relación nos permite establecer un espacio agrupador que apunta a la constitución de la presencia del cuerpo y en específico del rostro, en la materia de la apariencia y la simulación, lo que en este texto entenderemos como la condición objetual del rostro. Justamente, porque no es portador del yo como experiencia y es una construcción posterior a la cosa, la sustancia o el espíritu, es decir, es el objeto de la mirada, es el lugar de edificación de la apariencia a través de la simulación.

Es desde esta perspectiva que la apariencia no está apuntada a un acceso a los iconos, símbolos y signos de la imagen para relacionarlos con algún referente, sino un acercamiento a las formas de construcción de la apariencia del rostro que devienen de la acción física gestual del mismo, pero también en la relación a la construcción visual que lo posibilita, es decir la



complejidad del film, conformando desde ahí un sistema de significabilidad. Es por eso que nos pensamos lejos de la tarea deleuziana, la que se concentra en hacer una teoría del cine.

Una teoría del cine no es una teoría *sobre* el cine, sino sobre los conceptos que el cine suscita y que a su vez guardan relación con otros conceptos que corresponden a otras prácticas (...) Las cosas, los seres, las imágenes, los conceptos, todos los tipos de acontecimiento se hacen al nivel de la interferencia de muchas prácticas. La teoría del cine no trata sobre el cine, sino sobre los conceptos del cine, que no son menos prácticos, efectivos o existentes que el cine mismo.<sup>7</sup>

Una teoría sobre cine que asuma la perturbación provocada por la emergencia de la apariencia, tiene que pensar la relación de dicho aparecer con la subjetividad como experiencia de lo humano, pero además reconsiderar ciertas categorías que nos han permitido entender la producción cinematográfica. El rostro humano entonces acontece como un espacio privilegiado para fusionar dicho cruce, ya que en él encontramos a lo humano como signo, es decir, como discurso y construcción. Pero también será importante generar puentes que nos permitan dialogar tanto con las reflexiones sobre las teorías del cine, del arte y otros sistemas del pensar y con las que los propios filmes y audiovisuales se pretenden así mismos y, a su vez, otras formas visuales, que nos propondrán una totalidad compleja y diversa, ya que asumiendo que...

El cine no es lengua, universal o primitiva, ni siquiera lenguaje. Saca a luz una materia inteligible que es como un presupuesto, una condición, un correlato necesario a través del cual el lenguaje construye sus propios *objetos* (unidades y operaciones significantes).<sup>8</sup>

Es de aquí que pensamos la condición material del cine, como la relación entre la forma de perturbación del cine como aparecer y las condiciones de construcción en la simulación.

---

<sup>7</sup> Ibid. 370p.

<sup>8</sup> Ibid. 347p.

Consideramos que la emergencia de la condición aparental del cine, se hace evidente desde la operación de la imagen técnica digital<sup>9</sup>, que anula cualquier relación con su referente (la última esperanza de que estuviéramos frente a una experiencia del otro en tanto sustancia) para dejar expuesta la pura presencia como construcción, como discurso, en el contexto de lo que algunos autores han entendido como el triunfo de la estética en la realidad<sup>10</sup>. Esto no implica, que la imagen digital sea quien introduzca la apariencia y la simulación en lo cinematográfico ni en la realidad, borrando la conexión con la experiencia o sustancia, sino al igual que lo hizo la independencia de la imagen a favor de la densidad del tiempo, la imagen técnica digital hace evidente o hace emerger la condición aparental que siempre estuvo en las fauces de lo cinematográfico, como fondo del movimiento y el tiempo.

En esta medida preguntarnos por cuáles son las formas de construcción de dicho aparecer, pero a su vez, en qué forma el simulacro se edifica como su estrategia de presentación, nos parece pertinente en un contexto cultural que ha modificado su relación con la representación y la realidad, con las formas de (post)producción y desarrollo de las imágenes y el arte. ¿A qué nos referiremos por imagen en lo cinematográfico? La simulación en la imagen cinematográfica hace que la apariencia se nos presente como un corpus virtual compuesto por la reunión de muchas imágenes y no como un fotograma aislado, desde esta medida no acontece ni como fotografía ni como cuadro, lo que hace ingresar en el análisis de dicha imagen su tiempo y su movimiento particular. Por ende será necesario ensayar en qué medida la imagen cinematográfica gobernada por la apariencia configura un nuevo estado de la imagen, que emulando a nuestro referente más presente, entenderemos como imagen-simulacro y las vías de análisis que ésta nos abre para entender lo humano en lo cinematográfico y posteriormente ingresar en el problema del rostro cinematográfico.

## II

Si planteamos que existe algo así como la imagen-simulacro en el desarrollo cinematográfico, posterior a la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, será necesario hacernos de un recorrido

---

<sup>9</sup> Entendemos lo digital, como el estado en que la construcción de la imagen es dependiente de un sistema binario de codificación numérica, que elimina la relación directa entre fotograma y referente, estableciendo una mediación abstracta inteligible por la visión.

<sup>10</sup> MICHAUD, Yves. El arte en estado Gaseoso. México D.F., Fondo de Cultura Económica, 2007.

histórico para contextualizarlo. Como entendemos el simulacro, es muy lejos del engaño al ojo, más conocido como *trompe l' oiel* y las posibilidades que a través de este juego óptico se genere en la significación. Por lo contrario, lo entendemos como parte de un recorrido de las artes, decimos recorrido y no tradición o historia pensándolo justamente a distancia de un quehacer normativo propio de una tradición y que nos engloba el problema no en un estilo o forma particular, sino en una forma de acceder al arte. En nuestra premisa inicial planteábamos que para la operación cinematográfica, la simulación era fundamental en su relación con la apariencia, para hacer verosímil dicha premisa, debemos atender el padecer del efecto Pigmalión en la operación cinematográfica, antes de pensar en una imagen-simulacro.

En su texto *Simulacros, El efecto Pigmalión; de Ovidio a Hitchcock*, Víctor I. Stoichita nos invita a pensar al cine y al audiovisual en general padeciendo el efecto Pigmalión.

La imagen-movimiento (...) vive el antiguo desafío lanzado por Ovidio (la animación del simulacro) de manera muy aguda, de tal forma podríamos hablar del *complejo de Pigmalión* al referirnos al séptimo arte.<sup>11</sup>

Si bien en dicho texto, el autor no ahonda en esto y tiende ser más bien una interpelación lúdica al lector, ya que su interés está radicado en la tematización del simulacro en ciertas obras de arte, encontrando su obstinada permanencia dentro de la historia de la mimesis, donde el platonismo no lo borró del mapa ni la Modernidad lo descubrió. No obstante, pensar la operación cinematográfica padeciendo para su funcionamiento la condición de Pigmalión, nos distancia de la idea del espejo foto-químico que nos proponen autores como Zunzunegui<sup>12</sup> y lo pone en sintonía directa con el desarrollo de la Modernidad como creadora de máquinas de simulacros. “Desde la perspectiva de la historia de las ideas estéticas, el simulacro proclama el triunfo de los artefactos-fantasmas y marca la crisis de la concepción de la obra como imitación de un modelo”.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> STOICHITA, Victor I. *Simulacros, El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Madrid, Ediciones Siruela S.A., 2006. 261p.

<sup>12</sup> ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid, Ediciones Cátedra S.A., 1989.

<sup>13</sup> *Ibid.* 13p.

El concepto de simulacro que trabaja Stoichita en el inicio de *Simulacros*, nos dispone frente a dos concepciones agrupadoras para acceder a la bifurcación de la representación occidental. Por un lado está la copia, la que se alinea en la búsqueda mimética, es decir, construir imágenes a semejanza del mundo y traerlas al espacio de la representación, como un espejo de sí mismo. Entonces copia, mimesis y espejo, serán conceptos claves para entender al arte en su tránsito a la copia perfecta de la realidad. Por otro lado, tenemos la simulación, que se encamina en la dotación de la condición de existencia a un objeto inanimado, a través del movimiento y un tiempo particular, dicha existencia al presentarse como otro encuentra sus operaciones de significación, como un fantasma de lo otro. Entonces simulación, existencia y fantasma, serán conceptos claves para entender el arte en su interacción paralela con la realidad.

Ya Platón, en un pasaje muy comentado del *Sofista*, llamaba la atención sobre una fisura esencial, al referirse a dos maneras de fabricar imágenes (*eiolopoiké*). El arte de la copia (*eikastiké*) y el arte del simulacro (*phantastiké*). A partir de Platón, la imagen-*eikon* (la imagen-copia) se ve sometida a las leyes de la mimesis y atraviesa triunfalmente la historia de la representación occidental, mientras que el estatuto de la imagen-simulacro (*phantasma*) se caracteriza por ser fundamentalmente borroso y por estar cargados de oscuros poderes.<sup>14</sup>

Esta apuesta que establece Stoichita no deja de ser estimulante, de esta misma forma y en tanto argumentación, el autor nos dispone que cada una de las entradas al arte occidental, estará depositada en dos mitos griegos, por un lado, la imagen-copia se resolverá en el mito de *Narciso*, aquel joven que frente a su reflejo en el agua se enamoró de su imagen, mientras el mito de *Pigmalión* se acusa como depositario de la imagen-simulacro. En este *Pigmalión* se encuentra profundamente decepcionado de las mujeres, por ello decide construir una estatua de marfil con la imagen de una mujer perfecta y que despertó en él una profunda pasión por ella. *Pigmalión* decide rogarle a los dioses para que le dieran vida y éstos a cambio de algunos sacrificios le concedieron la vida a la estatua. Una de las particularidades arrojadas al simulacro, “es ser un ente intermedio, un objeto ambiguo entre cuerpo y alma”<sup>15</sup>. Es decir un objeto que existe,

---

<sup>14</sup> Ibid. 11p.

<sup>15</sup> Ibid. 12p.

dotando al objeto de dos elementos fundamentales como decíamos el movimiento y el tiempo, no así la sustancia (alma).

La operación del simulacro cinematográfico, a diferencia del mito griego, es que se basa en lo que muchos experimentos allá por el siglo XIX intentaban develar como post-imágenes<sup>16</sup>, es decir, las imágenes que se producen a causa del movimiento de una o más imágenes que logran componer una imagen diferente de estas dos imágenes o más, es el caso del famoso taumatropo (*thaumatrope*), que era un círculo con un dibujo en cada lado y cuerdas en ambos extremos que al retorcerlas permiten hacer girar rápidamente el círculo al tirar de ellas. La más famosa de las imágenes creadas por éste es “el pájaro enjaulado”, por un lado había un dibujo de un pájaro y por otro el de una jaula, al accionar el dispositivo a gran velocidad, éste parecía estar enjaulado.

Estas post-imágenes se crean por un proceso retiniano que está asociado a la percepción de varias imágenes en un espacio de tiempo determinado que constituyen una sola imagen.

(...) la preeminencia de la postimagen permitía concebir una percepción sensorial aislada de vínculos necesarios con referentes externos. La postimagen –es decir, la presencia de una sensación en ausencia del estímulo– y sus modulaciones posteriores suponían una demostración práctica y teórica de la visión autónoma, de una experiencia óptica que era producida por y en el interior del sujeto. En segundo lugar, aunque igualmente importante, se halla la introducción de la temporalidad como un componente insoslayable de la observación.<sup>17</sup>

Aquí radicarán los dos aspectos fundamentales en el caso del cine, el tiempo de sucesión de los fotogramas permitirá llegar a una continuidad de los sucesos internos de estos fotogramas, y de esta forma encontraremos la (posibilidad de) unidad del movimiento de los cuerpos, la luz, los objetos, etc. y el segundo aspecto será que la imagen del cine aparece, aparece en su sucesión, aparece desde un proyector y aparece en una visión autónoma, sin un vínculo necesario

---

<sup>16</sup> CRARY, Jonathan. *Las técnicas del Observador: Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia, Cendeac, 2008.

<sup>17</sup> *Ibid.* 134p.

con un referente. El cine no dota a un objeto de movimiento y tiempo, tampoco a las imágenes que están contenidas en el rollo cinematográfico o en los datos de la banda digital, sino a una imagen abstraída de ambos, a una sombra, a un fantasma. Componiendo, para el caso de este estudio, lo que denominamos imagen-fantasma, esta imagen abstracta que se construye desde la sucesión del primer fotograma de un plano hasta el último fotograma de ese mismo plano en un espacio determinado de tiempo y a una velocidad determinada.

La imagen-simulacro que devela la imagen digital en la producción cinematográfica, sería la preponderancia de esta post-imagen por sobre el movimiento y el tiempo, pero que a su vez contiene dentro de ella la simulación de movimiento, continuidad de acción, y el tiempo de transcurso de la acción, del objeto, cuerpo, luz, etc. La efectividad de la imagen-simulacro perceptivamente es que no sea percibida en tanto simulacro, ya que se juega en la animación de figuras inanimadas, dotarlas de existencia. Esta existencia cinematográfica está relacionada, en la relación motriz-temporal de los componentes de la imagen en su condición de aparición, entonces la existencia deja de ser parte de la experiencia, para ser una construcción discursiva.

### III

La imagen-simulacro es aquello que hizo de la apariencia y la simulación su potencia discursiva, no obstante ello, si Deleuze piensa en Ozu, como una anticipación en relación al espesor temporal en lo cinematográfico, Georges Méliès podríamos pensarlo en tanto anticipación para pensar la densidad de la imagen-simulacro. Al emerger ésta se anula toda relación espacial y temporal. En *Frank Miller's Sin City* (2005) de Robert Rodríguez, los cuerpos tienen una presencia en movimiento y el espacio es afectado por el tiempo y por este movimiento pero a nivel aparential, ya que anula toda densidad tanto del cuerpo como del espacio al suprimir la relación existencial entre ellos, su interacción es posterior y sólo en el espectador. Esta imagen no puede ser entendida en una dimensión de trucaje, sino por lo contrario como producción de realidad y ya no reproducción. Existe un espacio de la simulación de la existencia llevado al extremo, a un límite que se separa del modelo o la referencia, que se aleja para crear otro espacio de significación. No sólo nos referimos a la construcción ficticia del mundo de este filme, sino que en la forma de construcción completa acontece la carencia necesaria de algo que esté frente a la cámara, lo importante no son los

actores, sino el espacio que ausentan los actores, el cual podría referir a las páginas de la historieta de Frank Miller, pero ni siquiera ahí, porque lo fundamental está en el fondo verde<sup>18</sup> que permite la operación cinematográfica, el tiempo y el movimiento carecen de espacio donde acumularse, solo les queda el despliegue verdoso de la ausencia.

Ahora bien, esta emergencia de la imagen-simulacro que no pretende nada más que la apariencia como decíamos, por ende, una imagen, nos permite pensar a la imagen cinematográfica en la tradición de las imágenes desde otra perspectiva. Cuando Vilém Flusser, el teórico checo que se radicó en Brasil, pensaba la relación que existía en la acción de la proyección cinematográfica al de las pinturas rupestres de las cuevas de Lacaux o Altamira, pretendía disponer al cine como parte del desarrollo del recorrido de las imágenes. Es decir, estaba relacionando la proyección de las huellas de un individuo en una pared con la proyección de las imágenes de un individuo en una pared. Si bien no pretendemos entrar al corriente con las diferencias que éste establece a nivel de lo cinematográfico y lo audiovisual (video), sino más bien lo tomamos como impulso para abordar la pregunta ¿qué es lo que aparece en lo cinematográfico con lo humano?

Volviendo al texto de Stoichita, éste en su tematización del simulacro problematiza la novela *L'Eve future*, de Villiers de L'Isle-Adam (1985), donde existe una proyección lumínica en una tela blanca de la imagen de una mujer, que el relato original define como “la luminosa y transparente imagen de una joven mujer, verdadera estatua de carne, una *Venus Victrix*, real como ninguna palpité jamás sobre esta tierra de ilusiones”.<sup>19</sup> Escena similar que posteriormente nos describe en otra novela, esta vez de Julio Verne, *Le château des Carpathes* (1892), donde un joven que entra a una sala a matar a un científico y rival, es detenido por la imagen fantasmal de su amada que ha sido proyectada por un aparato tecnológico sobre una tela dispuesto por el mismo que iba a matar, el joven detenido por la presencia fantasmal de su ama queda atraído por su imagen, “Sus ojos estaban fijos en el joven conde, le penetraban hasta el alma. Era imposible

---

<sup>18</sup> Este es un viejo sistema de trucaje, que es utilizado por hacer posar a un cuerpo en un fondo intercambiable y construible posteriormente a la presencia del cuerpo frente a la cámara. Si bien esto ya se ocupaba, antes de la aparición de la imagen digital, éste se ha transformado no en un truco o efecto, sino en una “realidad”, la pantalla verde o azul es parte de la construcción de realidad digital, fundamental para el sistema binario de composición de la imagen. Es decir ha superado su nivel de trucaje de la “realidad”, para pasar a ser “realidad de lo cinematográfico”.

<sup>19</sup> SHOICHITA, Victor I. 248p.

que Franz no fuera visto por ella, y, sin embargo, Stilla no hacía ningún gesto para llamarle...”<sup>20</sup> ambos relatos han sido relacionados como premonitores para la experiencia cinematográfica, la imagen fantasmal de la estatua mujer en el primer caso y en el segundo de la mujer amada.

Ambos relatos piensan la proyección de la imagen en la misma dirección fantasmal o espectral, que suscitan las reflexiones de Stoichita, la imagen cinematográfica se desvanece a la entrada de la luz en la sala oscura, pero también puede “penetrar hasta el alma”. Esta doble condición es la que encierra la simulación de lo cinematográfico, el padecimiento de su apariencia nos dispone a su desvanecimiento. Lo humano en lo cinematográfico es fantasmal y espectral, pero también es, si seguimos el impulso stoichitano, muerte y resurrección. Porque en su operación mata la relación con el modelo o referente como experiencia y resucita como el espectro de dicha experiencia, pero en su negación, como existencia sin “alma”. Para esto, al igual que Stoichita, sugerimos la secuencia de transformación de Madeleine en la película *Vertigo* (1958) de Alfred Hitchcock como un lugar privilegiado por entender esta idea, donde podremos encontrar hasta una triple simulación, *actriz-Madeleine-Judy*, todas manejadas por los hilos “fantasmales” del director inglés.

En el filme de Hitchcock la tematización que hace entre muerte y resurrección es ejemplar y marcará líneas definitivas en el suspense fílmico. A modo de contexto, Madeleine es la esposa de un amigo de Scottie, éste último por pedido de su amigo la comienza a seguir por sospecha que tiene de ella, esto continúa hasta que ésta intenta suicidarse en las aguas de un río, él la salva y comienza un amorío. Esta relación tendrá un final trágico en un antiguo templo español, donde Madeleine se suicida de una torre y Scottie no alcanza a salvarla a causa de su padecimiento de vértigo. Éste luego de errar por un tiempo conoce Judy, una humilde secretaria, la cual tiene un parecido único a Madeleine y comienzan una relación, éste obsesionado por la pérdida, la obliga a vestirse y parecerse cada vez más a la difunta. La escena a la que consideramos pertinente se encuentra al final del filme y en ésta se transforma definitivamente en Madeleine, descubriéndose así el plan del marido, quien contrató a Judy, para deshacerse de su esposa real y la coartada sería Scottie, que la vería suicidarse.

---

<sup>20</sup> Ibid. 253p.



En la escena de transformación, lo narrativo será la construcción del peinado característico de Madeleine<sup>21</sup>, no obstante, la operación más interesante será en el tránsito que tendrá el personaje dentro del encuadre. Ella sale del baño de un motel y se detiene en el portal de la puerta donde es iluminada por unos alógenos verdes que están fuera de la habitación, ésta mira a Scottie y su imagen es espectral, es difusa y pareciese estar por desvanecerse, es el fantasma de Madeleine. Cuando ella decide caminar hacia él comienza a tomar ilusión de cuerpo. Este tránsito entre la ilusión espectral de la muerte y la ilusión corporal de la resurrección, es una de las escenas más evidentes del simulacro tematizado, toda la película está en torno a la confusión y construcción de identidades dentro de la propia trama, no obstante, la operación de transformación de Hitchcock no es narrativa, sino material ella pasa desde la condición de espectro visual verde hasta la ilusión corporal con las tonalidades propias de la carne, con el mismo rubor en los pómulos que tenía la escultura que había construido Pígalión y que tomó vida gracias a los dioses. Aquí lo que está en juego es el tránsito desde la muerte de la propia Madeleine hasta un simulacro de sí, ya que no es ella, sino el personaje que había adoptado para el enrollado plan.

Un caso que traspasa toda tematización y se forja desde la propia construcción cinematográfica en su materialidad, lo podremos encontrar en el “distanciado” mundo del documental, ese espacio supuestamente intocable donde la realidad y su otro aún pueden convivir con discrepancias pero sin abandonos definitivo. En la serie de documentales *Most evil men in history*, en específico el dedicado a Adolf Hitler de la cadena televisiva Discovery Channel. Éste, como muchos otros documentales, establece el plan programático ideológico de la encarnación de mal absoluto en un individuo, gesto que lo demoniza y glorifica, que “diosifica” la imagen al hacerla contenedora de lo absoluto. En éste los realizadores, a través de técnicas computacionales, recrearon escenas cotidianas de Hitler, registros de la vida que nunca estuvieron, porque nunca fueron hechos. Estos tomaron como referente otros videos filmados del personaje, lo que les permitió no sólo simular su estatura y aspecto bidimensional, sino simularon el volumen posibilitando la construcción de una serie de escenas que nos mostraban a un Hitler observador del paisaje germano, hablando por teléfono, entre otros. Hitler deja de tener cuerpo y se transforma en la reconstrucción de una imagen de una imagen, es decir, no existe modelo alguno más que la propia construcción ideológica visual que éste se construyó de sí

---

<sup>21</sup> Stoichita hace un profundo análisis del valor simbólico del peinado de Madeleine y como también de un collar específico, que lo relaciona con el retrato de Carola Valdés que sale en el filme.

mismo<sup>22</sup>. Y desde dicha muerte del cuerpo, acontece la resurrección “pigmalianica” de Hitler, no necesita de sí o de un actor para acontecer y cobrar existencia en la simulación de su imagen entre los adoradores de imágenes.

#### IV

Lo humano en la imagen cinematográfica es un espectro, un fantasma, una presencia entre nosotros, desde aquí Stoichita nos plantea otro desafío, pensar la relación entre cine y sombra, para entender el fantasma monocromo del cine en sus inicios y que aún se presenta de vez en cuando. “La gente paga una entrada para ver una película en una pantalla donde se convierten en público y se deja fascinar por la danza de las sombra en una pantalla”<sup>23</sup>. La palabra sombra en lo cinematográfico nos recuerda rápidamente el expresionismo alemán cinematográfico, y aún más, a la sombra que proyecta el *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922) de F.W. Murnau en las paredes. Del mismo modo palabra danza, no puede sino referir en el mundo fantasmagórico de los vampiros, al largometraje *The fearless vampire killers*<sup>24</sup> (1967) de Roman Polanski. Si bien ésta no es en blanco y negro como su predecesora, la sombra y el reflejo serán fundamentales para el desarrollo del filme. Éste se mueve en torno al estudio del profesor Abronsius para descubrir y eliminar a los vampiros, para lo cual se interna en el período de hibernación de éstos con su ayudante en el castillo del conde en medio de Transilvania. Este último tiene apresada a una mujer del cual el ayudante estaba enamorado y a la cual van a rescatar en la noche de *The fearless vampire killers*, rito que hacen al final de la hibernación. Al liberarla deben arrancar del castillo, pero ella ya está convertida en vampiresa, la cual terminará convirtiéndolos a ambos.

Lo interesante de pensar en la figura del vampiro en lo cinematográfico, es que una de sus características principales, es la carencia de reflejo (*Narciso*) no así de sombra. Esto llama la atención ya que la tradición literaria de la figura del vampiro también lo hace carente de sombra, esta opción de lo cinematográfico por mantener la sombra nos predispone a pensar en qué sentido la presencia de la sombra significa. El filme de Polanski insiste en esto, cuando el

---

<sup>22</sup> Ver para esto el caso paradigmático de las películas hechas por la cineasta alemana Leni Riefenstahl y la construcción ideológica propagandística de la Alemania Nazi.

<sup>23</sup> STOICHITA, Victor I., Op cit. 259p.

<sup>24</sup> Título completo: *The Fearless Vampire Killers, or Pardon Me, But Your Teeth Are in My Neck*.

ayudante descubre que los vampiros no tienen reflejo sentado en la cama del hijo del conde que lo acosa intentando morderlo. Lo que también ocurre en la danza, cuando estos dos se integran disfrazados a ésta para rescatar a la joven que se ha hecho parte del ritual del baile, estos se ven enfrentados a un espejo y ellos tres son los únicos que se ven reflejados en éste y así los vampiros los descubren. No deja de ser interesante entonces que la relación con los rastros de sí de la figura de un vampiro, siempre es entorno a otro, es decir, a su sombra, la que se transforma en un elemento de perturbación en tanto presencia.

En *Bram Stoker's Dracula* (1992) de Francis Ford Coppola, esto se lleva a su extremo, el conde es evidenciado a través de su sombra, cuando éste camina por un pasillo y en la pared proyectada aparece la sombra con otra figura, más siniestra. Es decir, el conde adopta una figura simulada para poder pasar desapercibido en la ciudad y su sombra lo descubre como tal, como su imagen, la cual no podemos dictaminar con certeza cuál es. La sombra funciona como el otro del simulacro que ha creado el propio vampiro. Coppola, nos anuncia el rol fundamental de la sombra en su largometraje, cuando ésta inaugura todo el inicio del filme contextualizando al espectador resumiendo la vida del conde, en una puesta en escena de “sombras chinas”, donde el rojo del fuego funciona como telón de fondo para las cruentas batallas del conde de Transilvania.

Nos hemos acercado a la idea de la sombra como otro y para esto deberemos acceder a un segundo texto de Stoichita, el cual describe la historia de la sombra en la representación occidental, con una estrategia analítica similar a su texto sobre Pírgmalión. Nos propone la historia de una joven de Corintio que al ver partir a su amado a la guerra, marcó el perfil de la sombra del joven sobre una de las paredes del hogar. Este gesto pictórico representacional, habría inaugurado la tradición de la pintura bidimensional, pero posteriormente la historia dice que el padre rellenó con materia el espacio que marcaba el perfil, inaugurando la tradición de la escultura. Para el autor esta presencia y posterior ausencia de sombra marcará con fuerza el arte pictórico y escultórico occidental.

Se sabe muy poco acerca de los orígenes de la pintura, decía Plinio el Viejo en su *Historia Natural* (XXXV, 15). Pero una cosa es cierta: nació cuando, por primera vez, se cercó con líneas la sombra de un hombre. Este

nacimiento “en negativo” de la representación artística occidental es significativo.<sup>25</sup>

Desde este hecho, nacerían las dos disciplinas, por un lado, “la pintura consistirá en la superación de la situación límite de su nacimiento”<sup>26</sup>. Y por otro, la escultura que se ocupará de llenar el vacío de aquella ausencia con volumen. Para nosotros lo fundamental será esta concepción de la sombra como lo otro (en negativo) que subyace a lo largo de la historia de la representación occidental, por ejemplo, en el cuadro de Murillo, *El origen de la pintura* (hacia 1660-1665) o el de Pier Maria Pennacchi, *El redentor bendiciendo* (hacia 1500), donde la sombra y el referente no tienen una continuidad lógica. Es desde esta medida que la figura del Vampiro dentro de lo cinematográfico se vuelve altamente significativa, primero por su carencia de reflejo, como decíamos imagen de sí mismo o reflejo al carecer de alma (sustancia o espíritu) y sólo le queda la apariencia. En segunda medida, por su relación privilegiada con la sombra, la cual como vimos en estos escasos ejemplos, le da su concisión de otro, ya que al carecer de alma pierde toda relación con la divinidad de forma “positiva”.

Como advierte Stoichita, en el capítulo que le dedica a la condición de lo siniestro de la sombra, desde *Nosferatu* podríamos desprender la relación analógica entre “sombra” e “imagen filmica”<sup>27</sup>, porque existe un desplazamiento de la imagen para hacer aparecer la condición de *lo otro* a la pantalla, donde la sombra y el aparecer cinematográfico se funden. El autor en relación a *Nosferatu* plantea.

Habita en un universo subterráneo, hecho de puertas, pasillos, escaleras, un universo cuya estructura se ha comparado a la del inconciente freudiano. (...) la prueba que esta lectura metaestética está cifrada en el relato la obtiene el

---

<sup>25</sup> STOICHITA, Victor I. Breve Historia de la Sombra. Madrid, Ediciones Siruela S.A., 1999. 9p.

<sup>26</sup> Ibid. 10p.

<sup>27</sup> Habrá que agregar, que la forma tecnológica de la construcción cinematográfica se sustenta en la relación lumínica, en el cine en blanco y negro, esto es evidente, todas las relaciones de aspecto están determinadas por la cantidad de luz que los objetos reboten o absorban y la sensibilidad que el material fotosensible tenga. En el cine en color, funciona de la misma forma, la diferencia radicaré que el color responderá a la temperatura de color que la luz tenga, es por esto que se dice que hay luces cálidas y otras frías. Es por esto mismo que el cine puede cambiar el aspecto de color de un objeto. La relación fundamental del cine es la relación entre ausencia y presencia de luz, más allá de que la tecnología sea digital o analógica.

espectador al final de la película, en el momento en que el primer rayo de sol sobre Bremen desintegra a Nosferatu, y sobre todo cuanto la luz eléctrica inunda la sala de proyecciones y la pantalla queda en blanco.<sup>28</sup>

El espectro y la sombra, serán los dos conceptos fundamentales para acceder a la comprensión del aparecer de lo humano en lo cinematográfico, ya no es el autómeta espiritual, tampoco el cuerpo cotidiano, sino el Vampiro. Éste nos permite develar la condición visual de lo humano, en nuestro caso el rostro, ya que podemos entenderlo como lo otro de lo humano en su densidad significativa. Ya que carece de reflejo de sí mismo, su sombra es quien lo devela y carece de toda condición de alma de lo humano. Es decir, lo humano en lo cinematográfico como doble, carente de experiencia, como pura construcción, pero con existencia. Desde aquí podemos cuestionarnos cómo el rostro acontece como tal, pero antes debemos preguntarnos qué aparece cuando el rostro humano aparece.

---

<sup>28</sup> Ibid. 157p.

## TRES ESTACIONES DEL ROSTRO

### I

Cuando pensamos lo humano en lo cinematográfico como doble, lo pensamos como una promesa que acusa su pretensión de hacerse carne, como espectro y como sombra, tres estados de lo que hemos relacionado con la apariencia, lo que nos permitió entenderlo fundamentalmente como otro. La imagen de lo humano en lo cinematográfico pierde toda relación con la sustancia de la apariencia que lo permitió, el actor o la actriz encarnando lo humano entrega sólo su espectro visible, una imagen que acontece como signo de lectura. Lo cinematográfico al sostenerse sobre lo aparente y edificarlo en una construcción temporal, no sólo no tiene la posibilidad de experimentar la sustancia, sino además borrar sus huellas, para transformarlas en una imagen fantasma. Lo ejemplificábamos, con la escultura hecha por Pigmalión, que borra toda relación, huella del modelo que lo permitió. En este tránsito desde el actor frente a cámara hasta la figura humana en pantalla, se pierde la densidad de la experiencia y sus huellas en lo aparente. Será entonces este resto lo que nos convoca, y esto es la imagen de lo humano como otro, como artefacto-fantasma.

Pero asumir esto nos trae como conflicto, qué es lo otro de lo humano que habría en la fantasmagoría cinematográfica y qué tendría de humano esta fantasmagoría, leyendo a Deleuze, podríamos pensar que acceder a este otro que se presenta, nos posibilita pensar la verdad de lo humano, pero también a lo falso. De alguna forma Aumont, que le ha dedicado bastante escritos a las problemáticas cinematográficas, lo piensa desde esta misma perspectiva a pesar de nunca considerar al rostro cinematográfico como lo otro. Aumont en su texto que problematiza el rostro en el cine, establece que la pretensión de la construcción de un rostro siempre está conectada a una representación analógica con el rostro humano, ya que si no se ciernen en lo visible de éste, se ciernen en lo invisible. Es decir, si no reflejan lo aparente del rostro, su imagen, reflejan el ser, su interioridad. Es por esto que considera que en relación a la historia de las representaciones, “el rostro es el punto de partida y el punto de fijación de toda esta historia. Las representaciones solo sirven para representar el rostro del hombre”.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> AUMONT, Jacques. El rostro en el cine. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1998. 19p.

Desde aquí considera en lo cinematográfico que la condición de doble del rostro se originaría en “que el actor a la vez se representa a sí mismo y a otro (...) para representar al actor y al personaje, el rostro no tiene más que una apariencia”.<sup>30</sup> Esta dualidad dice “lo que el rostro deja ver y esconde al mismo tiempo, es lo que hay debajo de él, lo invisible que hace visible”<sup>31</sup>, a través de lo que entiende Béla Balzacs por polifonía del rostro. Aumont, aborda desde esta perspectiva, que el rostro esconde algo por expresar y por ser descubierto, una condición que se le escaparía a la apariencia. En este supuesto construye el camino del rostro en lo cinematográfico, como un recorrido por la búsqueda de la “verdad” de lo humano en la representación del rostro y una relación directa con la subjetividad. Poniendo el acento que cuando los discursos de la subjetividad y la representación son puestos en duda, cuando la subjetividad occidental moderna se descentra y desarticula como pilar del horizonte de sentido del sujeto moderno, la representación del rostro extravía aquello que escondía y que sólo él podía hacer visible, esta crisis explicaría la mutilación, la violencia y el descrédito que el rostro humano tendría actualmente, ya que no se podría acceder a una “verdad” de lo humano ni tampoco a la subjetividad, este proceso lo está pensando desde el cine de los años setenta, en lo que se ha recalcado como el advenimiento de la post-modernidad.

Para el autor la pérdida de expresión de la interioridad de lo humano, hace que el rostro humano pierda su condición de rostredad o expresividad, para dejar los restos muertos de éste. “Aunque el rostro se encierre peligrosamente y con arrogancia en la subjetividad, aunque, por el contrario, siga siendo indiferente, por insuficiencia, a esa subjetividad, siempre pierde su valor más elemental, la expresividad.”<sup>32</sup> Y esto lo encontraría en su condición de fenómeno en toda la desarticulación de la unidad del rostro a lo largo del siglo XX, por ejemplo, en el desarrollo de la pintura, como también, en la transformación del rostro en lo cinematográfico en una máscara que no tendría la posibilidad de mirar, para Aumont se transforma en “un rostro no rostro”. Este desmantelamiento de las certezas de la subjetividad o la promesa de verdad e interioridad de ésta, que ha gobernado desde finales de los años 60 dentro del pensamiento occidental, es lo que provoca pensar “que la expresividad ya no se reconocería en el rostro más que en un discurso, el del comercio, que sabe utilizarla como resto muerto de una ideología humanista, que sabe

---

<sup>30</sup> Ibid. 84p.

<sup>31</sup> Ibid. 85p.

<sup>32</sup> Ibid. 194p.

producirla, si es necesario, pero que no sabe justificarla.”<sup>33</sup> De esto queremos rescatar lo que quedó del rostro en lo cinematográfico y que fue su condición de objeto, lo que Aumont entiende por máscara.

En esta manifestación de la precariedad del rostro para acceder a ese espacio interior-subjetividad al estar desarticulado, hace acontecer al rostro en su pura condición de apariencia, se presenta y se esfuma en la vertiginosidad del tiempo y el movimiento, en el simulacro mismo de lo cinematográfico. No hay algo que rastrear, no hay algo que encontrar detrás de la pantalla, todo acontece en la bidimensionalidad de ésta, no hay personaje, persona o actor al cual recurrir, es decir, la emoción se encuentra como signo y no como simulación de interioridad, existe “pérdida del rostro, por todas las partes. El cine ha desempeñado ahí su papel, en primer lugar, presentándolo dividido en trozos, agredido, deformado, neutralizado, arrastrándolo hacia la insignificancia.”<sup>34</sup> Es aquí donde encontramos el único punto en común con el trabajo de Aumont, al encontrar detrás de la simulación de unidad de lo cinematográfico la condición de objeto del rostro, pero no entendemos esto como una pérdida, sino como la emergencia de lo aparente como signo, pero también la emergencia de la máscara como objeto, que había sido clausurada por la unidad de la subjetividad. El rostro en tanto objeto y signo.

## II

Cuando el semiótico ruso Lotman intentó establecer una gramática cinematográfica, encontró en su articulación como relato temporal que la realidad se transformaba en un signo, haciendo referencia a todo aquello fuera de los límites de lo humano, donde la realidad pasa a un régimen de visualidad discursiva. Diferenciándolo de otras formas de producción visual o simbólica, pone de ejemplo el teatro, que hace de signos una realidad. Esta particularidad cinematográfica, vendría a cambiar la relación entre los objetos y lo humano dentro de la representación. Lotman propone que el teatro se relacionaría a dos niveles semánticos entre los actores y el decorado, se moverían con una libertad muy diferente sobre el escenario, y el actor sería el poseedor fundamental del mensaje. El caso del cine, por su lado, sería el contrario, ya que existiría una

---

<sup>33</sup> Ibid. 194p.

<sup>34</sup> Ibid. 197p.



relación unitaria semántica entre objeto y actor. Esto lo explica porque la verosimilitud del movimiento de los objetos, equipararía la fuerza significativa propia de lo humano.

La significación puede distribuirse por igual entre todos los objetos, o incluso recaer en los objetos y no en las personas. Por ejemplo, en la famosa cinta *La llegada de un tren a la estación de La Ciotat*<sup>35</sup> (1885) de Louis Lumière, el “protagonista principal” es, valga la expresión, el tren. La gente va de aquí para allá, haciendo de telón de fondo del gran acontecimiento.<sup>36</sup>

La teoría del cine entendió entonces, que el objeto no sólo podía transformarse en el protagonista significativo, sino le adjudicó la capacidad de “rostridad” al objeto. Ya que tiene, lo que Deleuze denominó, “cualidades potencias”, éstas posibilitarán una relación afectiva entre el espectador y el objeto, al traspasar la mera utilidad a un complejo sistema de tensiones significantes que van variando, generando a veces afectos de sensaciones o de sentimiento. Para esto no hay que confundir esta capacidad con el estado de las cosas.

Lo brillante no se confunde con determinada sensación, lo afilado con determinada acción, sino que son puras posibilidades, puras virtualidades, que se verán efectuadas en determinadas condiciones por la sensación que nos da el cuchillo bajo la luz, o por la acción que el cuchillo realiza bajo nuestra mano. Como diría Pierce, un color como el rojo, un valor como el brillante, una potencia como lo afilado, una cualidad como lo duro o lo blando son, una potencia como las posibilidades positivas que no remiten más que a sí mismas.<sup>37</sup>

El objeto logra entonces estar a la par en el espacio significativo, no obstante, esta ascensión del objeto a este nuevo estatus o cualidad, implica pensar al cine en relación directa con el modelo. Nosotros proponemos que entre el modelo y lo cinematográfico debe existir inevitablemente un quiebre intrazable, para que el simulacro de lo cinematográfico acontezca y

---

<sup>35</sup> Título original: L' Arrivée du train en gare de La Ciotat.

<sup>36</sup> LOTMAN, Yuri M. Op cit. 118p.

<sup>37</sup> DELEUZE, Gilles, La imagen-movimiento, estudios de cine I. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2001. 156p.

se presente como otro, para que genere su posibilidad de verosimilitud y de significación. Entonces si la condición fundamental de lo otro es lo no-humano, es decir, de alguna forma lo otro es todo lo otro de la subjetividad, no es el objeto que pasa a tener una condición de lo humano, sino por el contrario, será el rostro quien tome condición de objeto, es el rostro quien en su simulación esconde su condición objetual para significar.

Desde aquí podemos entender también, que Lotman, encuentre que la capacidad cinematográfica de trozificar al cuerpo y disponerlo en una línea de tiempo, deteniéndose en algún detalle, por ejemplo, en tanto el cuerpo como un texto narrativo, confiera a dichos trozos del cuerpo un significado de metáfora, éste pone el ejemplo de los ojos de la película *Stachka* (1925) de Eisenstein, los que serían los ojos de la humanidad, este no puede ser sino uno de los ejemplos más claros a lo que se refiere el autor ruso. Como también la utilización de los ojos en la película de *Obyknovennyy fashizm* (1965) de Mikhail Romm, donde muchos ojos se funden sobre las fichas de los muertos en los campos de exterminio nazis. Pero desde aquí proponemos que una lámpara pueda ser el cuerpo de los marginados del mundo y la modernización. Hablamos del spot publicitario de la tienda norteamericana IKEA, de utensilios para el hogar y de oficina, donde una lámpara es cambiada por otra más nueva y botada a la calle.

La inteligencia del spot, radica en que se construye toda una banda sonora que acompaña al recorrido que efectúa una lámpara desde un escritorio hasta un basurero en la esquina de la calle, que genera la sensación de desprotección y marginación, toda la construcción visual funciona desde la misma perspectiva, el tránsito es pausado y fluido en la imagen, genera jerarquías visuales, la lámpara vieja queda en el piso de la calle rodeada por basura, la nueva sobre el escritorio en un segundo piso de un departamento y se enfrentan a través de una ventana, la vieja es atacada por el viento y luego la lluvia, la nueva está protegida por el calor del hogar. Además todo el interior del departamento tiene colores cálidos provocados por la luz de la lámpara y el exterior tonalidades frías, azulosas. No obstante, el video publicitario es de una tienda comercial de utensilios para el hogar, por ende debe romper el embrujo creado por la construcción audiovisual que nos conecta afectivamente con la marginación de la lámpara del mundo, para que la estrategia de consumo funcione. Colocan a un último personaje que entra al plano interrumpiendo la escena y habla a cámara, nos refriega que si consideramos que la lámpara está

sufriendo estamos locos, ya que no tiene sentimientos y finalmente sentencia que la nueva es mejor.

¿Entonces por qué el rostro sobre cualquier otra parte del cuerpo u objeto?, el rostro fue privilegiado con la capacidad de contener la afección, la interioridad y, por sobre todo, la subjetividad, por ende, si uno pone en cuestión al rostro está accediendo a como se construyen los signos de lo humano en el discurso audiovisual del filme, pero también de un contexto social e imaginario simbólico. Deleuze nos dará la mejor categorización en dicha pretensión de interioridad, para éste el trabajo afectivo del actor se cristaliza en el rostro. “El rostro es esa placa nerviosa portaórganos que ha sacrificado lo esencial de su movimiento global, y que recoge o expresa al aire libre toda clase de pequeños movimientos locales que el resto del cuerpo mantiene por lo general enterrados.”<sup>38</sup> Esto hará que en la imagen-movimiento el rostro pierda su rol activo en la acción pero gane afección en la imagen, por lo cual, el resto del cuerpo será más relevante en secuencias o escenas de despliegue físico o motor. Si colocamos cualquier persecución cinematográfica, los cuerpos corriendo dotarán de tensión narrativa y serán presentados en planos abiertos, mientras el rostro contendrá tensión dramática y acontecerá en planos cerrados, para resaltar la afección que estaría padeciendo el personaje. Esto hace que Deleuze piense que existen dos tipos de imagen en la imagen-movimiento, la imagen-acción y la imagen-afección.

Deleuze inicia su trabajo sobre la imagen-afección en relación al primer plano, ya que en éste gobernaría el rostro en lo cinematográfico al mostrar todos aquellos micro-movimientos del rostro que en la imagen-acción se pierden. No obstante, éste profundiza al llevar a la imagen afección y a la condición de rostro más allá del primer plano y de lo humano, este tiende un puente entre la afección y la acción, traspasando los límites de los estados de la imagen, en el concepto de imagen-pulsión. “El realismo de la imagen acción se opone al idealismo de la imagen afección. Y sin embargo, entre las dos, entre la primeidad y la segundeidad, hay algo que sugiere un afecto “degenerado” o una acción “embrionada”<sup>39</sup>. Más allá del devenir propio de las reflexiones de sus estudios cinematográficos, serán dos elementos altamente atractivos para rescatar en Deleuze, por un lado nos dispone frente a la condición altamente particular que tiene

---

<sup>38</sup> Ibid. 132p.

<sup>39</sup> DELEUZE, Gilles. La imagen-movimiento, estudios de cine I. Op. cit. 179p.

el primer plano dentro de lo cinematográfico, rescatando de esta forma la conceptualización que hace Balazs sobre el tema, a nivel de análisis por separado del contexto. Lo segundo sería, la relación que éste establece entre pintura-cine, a propósito de que ambas contendrían la imagen-afección, al momento de trabajar el rostro.

El concepto de “Entidad”, trabajado por Balazs, refiere al primer plano de un rostro, donde éste no es arrancado de un todo, sino por lo contrario, se transforma en un todo distinto arrancado de la narración, por ende no estamos frente a un simple cambio de dimensión física o de amplitud, sino es un cambio absoluto, donde lo abstrae de toda relación físico temporal con su contexto fílmico.

La expresión de un rostro aislado es un todo inteligible por sí mismo, no tenemos nada que añadirle con el pensamiento, ni por lo que respecta al espacio y al tiempo (...) Frente a un rostro aislado, no percibimos el espacio. Nuestra sensación del espacio está abolida. Ante nosotros se abre una dimensión de otro orden.<sup>40</sup>

Stoichita plantea que el rostro cinematográfico en comparación al retrato pictórico, es un gesto ascético, donde existe una focalización carente de un sistema de referencias mayor, el rostro cinematográfico puede habitar solo en la imagen y éste sería el logro de lo cinematográfico en comparación a las otras artes, el gobierno del primer plano<sup>41</sup>. Más allá de las dimensiones de la pantalla, el primer plano de un rostro, nos genera la sensación de observarnos frente a frente y ese otro orden sería la afección. No importa que su procedencia haya sido una gran muchedumbre o un gran salón, cuando la fragmentación cinematográfica se genera, el rostro acontece como entidad en sí misma. Cuando Deleuze se detiene en el rostro en lo cinematográfico lo relaciona directamente con la pintura, para esto recurre a dos grandes concepciones que atraviesan la pintura y que se concentran en el concepto de “admiración y deseo”, para comprender la imagen-afección.

---

<sup>40</sup> BALAZS, Béla. *Le cinéma*. Payot, 57p. En: DELEUZE, Gilles. *La imagen-movimiento, estudios de cine I*. Op. cit. 142p.

<sup>41</sup> STOICHITA, Victor I. *Las lágrimas y el rostro*. En: SEMINARIO; *Los cuerpos de los santos en la pintura italiana y española de la Contrarreforma*: 21 al 24 de Julio del 2008. Santiago, Universidad de Chile, Facultad de Artes y Departamento de Teoría de las Artes. pp. s.p.

Lo que Descartes y Le Brum llaman *admiración*, y que marca un mínimo de movimiento para un máximo de unidad reflejante y reflejada sobre el rostro; y lo que nosotros llamamos *deseo*, inseparable de pequeñas solicitaciones o impulsiones que componen una serie intensiva expresada por el rostro.<sup>42</sup>

De esta forma, la pintura se movería en dos polos que serían parte de la imagen-afección, la abstracción lírica y la expresionista. Y que responderían a las siguientes preguntas, la primera ¿en qué piensas?, que tendría un contorno rostrificante y una unidad reflejante. Y la segunda ¿en qué estado te encuentras?, es decir, habría rasgo de rostroidad y serie intensiva.

El pintor capta a veces el rostro con un contorno en una línea envolvente que traza la nariz, la boca, el borde de los párpados y hasta la barba y el casquete: en una superficie de rostrificación. Otras, en cambio, el pintor trabaja con trazos dispersos tomados de la masa, líneas fragmentarias y quebradas que indican aquí el estremecimiento de los labios, allí el brillo de una mirada, y que generan una materia más o menos rebelde al contorno: son rasgos de rostroidad.<sup>43</sup>

Para Deleuze, lo mismo ocurre en el cine, por ejemplo en los primeros planos de David Wark Griffith estarían relacionados con el contorno y la abstracción lírica, a diferencia de los primeros planos de Eisenstein, donde la expresividad de una mirada rompe los contornos del rostro para inundar el plano. No hay que asociar a estos dos aspectos, con emociones específicas, sino como son trabajadas dichas emociones cinematográficamente, cuando nos enfrentamos con un rostro dominado por la abstracción lírica...

(...) estamos ante un rostro reflexivo o reflejante cuando los rasgos permanecen agrupados bajo la dominación de un pensamiento fijo o terrible, pero inmutable y sin devenir, en cierto modo eterno (por otro lado en un

---

<sup>42</sup> DELEUZE, Gilles. La imagen-movimiento, estudios de cine I. Op. cit. 133p.

<sup>43</sup> Ibid. 132p.

rostro expresionista) la serie intensiva revela aquí su función, que es pasar de una cualidad a otra, operar un salto cualitativo.<sup>44</sup>

Deleuze genera una necesaria negociación entre cine y pintura, que posibilita los rendimientos para su texto y que nos abren la puerta para repensar y recategorizar cómo se presenta el rostro, ya que éste pone el ahínco en la interioridad y no en su forma, estrategia u operativo de construcción. Consideramos que no es lo mismo el posible expresionismo de los primeros planos de Eisenstein y los de Peter Greenaway, existe una diferencia de construcción y discursiva, pero por sobre todo, porque Deleuze está pensando esta clasificación a propósito de dos preguntas, por el qué piensa el rostro y por lo qué siente. Este vacío nos hace ingresar a una relectura y reconsideración de las formas y discursos en que acontece el rostro de lo humano dentro de lo cinematográfico como construcción, estableciendo una negociación, en este caso y haciendo una diferencia a su vez con Deleuze, entre cine y artes visuales, asumiendo sus distancias y necesarios desencuentros, en pro de una amplitud y riqueza reflexiva. Lo que también es deudor de la pretensión de Flusser, de establecer una relación entre aquellas imágenes de la caverna con la proyección de imágenes en esta otra caverna moderna.

### III

El arte, como lo entendemos contemporáneamente, confinó al rostro al género del retrato o busto, como forma privilegiada de acceder a éste, donde desarrolló gran parte de su despliegue reflexivo, estético y social. El retrato era una forma de distinción social principalmente, pero a su vez, era una forma ideológica de referir a un estado de dicha elite en un momento puntual. Por ejemplo, los retratos de monarcas, según Peter Burke<sup>45</sup>, refieren más que a la apariencia de un monarca en el momento, a un discurso que él hace de sí mismo, la forma en la que quieren que lo vean a nivel ideológico. Giovanni Morelli, escritor y crítico de arte italiano, plantea que “Si deseáis entender a fondo la historia de Italia, mirad atentamente los retratos... En los rostros de la gente siempre puede leerse algo de la historia de su época, si se sabe leer en ellos”, Morelli, entre otras cosas, generó un método de atribución de obras de arte para evitar la falsificación,

---

<sup>44</sup> Ibid. 134p.

<sup>45</sup> BURKE, Peter. Visto y no visto, el uso de la imagen como documento histórico. Barcelona, Biblioteca de Bolsillo, 2005.

basado en la comparación de ciertos detalles morfológicos de los personajes de un cuadro. El retrato pone en funcionamiento una serie de convenciones sociales atribuibles a quien se representa, dichas convenciones irán construyendo al mismo tiempo el imaginario colectivo, es decir, no es simplemente una relación unidireccional.

El caso de Hitler es paradigmático en la generación ideológica en torno a su imagen, ya que utilizó ambos soportes para construir un discurso visual sustentado en ser el pilar de un sistema político-social. Como ya habíamos planteado la construcción cinematográfica de la imagen de Hitler, contiene los elementos que constituyen la imagen de un líder como único responsable y capaz de dirigir el devenir de una nación e ideología, desde esta perspectiva será interesante centrarnos en el cuadro *Hitler in Abbildung Flagge* (1935) del pintor alemán Hubert Lanziger, donde Hitler es vestido como caballero sobre un caballo y empuñando una bandera nazi, es retratado de perfil hacia la izquierda, lo que genera la idea de movimiento ayudado por la ondulación en la bandera, llevando en su hombros una supuesta cruzada. Llama la atención porque la imagen es altamente anacrónica con el contexto visual de la época, lo que deja entrever una de las características propias del género del retrato pictórico, a diferencia de lo que acontece en la construcción cinematográfica que éste hace de sí, la cual es atingente en relación a su contexto específico. Esto se explicaría porque...

(...) el retrato es un género pictórico que, como tantos otros, está compuesto con arreglo a un sistema de convenciones que cambian muy lentamente a lo largo del tiempo. Las poses y los gestos de los modelos y los accesorios u objetos representados junto a ellos siguen un esquema y a menudo están cargados de un significado simbólico.<sup>46</sup>

Hitler en el cuadro adopta una serie de características que lo relacionan con un pasado icónico, no así ideólogo, para generar los rendimientos de su discurso pictórico. Su conexión con los retratos neo-clasicistas de un Napoleón, entran en un mismo rendimiento simbólico, “en este sentido el retrato es una forma simbólica”<sup>47</sup>. El rostro, en tanto espacio de la afección, podríamos decirlo, abandona el retrato y queda su simbolismo, éste no pertenece al contexto sugerido. La

---

<sup>46</sup> Ibid. 30p.

<sup>47</sup> Ibid 30p.

carga simbólica en el retrato, es lo que posibilita que los retratos de enfermos mentales, del pintor francés Théodore Gericault, ataquen a dos niveles esta concepción retratista, primero, la permanencia simbólica del rostro en la pintura, situación que es desarticulada por la presencia temática de rostros “no merecedores” de virtud alguna como modelo social o como portadores de una ideología o poder. Segundo, es un ataque al academicismo protegido por ese sistema de convenciones, ambos propiciaban a la burguesía el poder simbólico de la aristocracia, que sobrevive aún al alero del proyecto napoleónico.

Hay un avance a un realismo pictórico, que posteriormente en Honoré Daumier, Gustave Courbet y Édouard Manet nos depositarán en los albores del impresionismo, dicho “realismo es precisamente la derrota ideal, la inutilidad y la negatividad de la historia, la hostilidad entre hombre y naturaleza, la irrupción de la muerte en los actos de la vida.”<sup>48</sup> En sus rostros existe un retorno del rostro en una condición de óbito, como si estuviésemos en un reposicionamiento de los retratos psicológicos romanos destinados a sus deudos y que eran colocados sobre las tumbas, los que son conocidos como retratos psicológicos, ya que podríamos pensar que los locos y excluidos son los muertos en el sistema simbólico de una sociedad.

(...) captar en el mismo rostro, en el mismo cuerpo, en la misma situación, los elementos contrarios de la grandeza y la decadencia, de la nobleza y la depravación, de lo bello y de lo feo; captar, en definitiva, la vida en su contradictoriedad y en su precariedad: primera aseveración de un *realismo* que no es imitación de la naturaleza.<sup>49</sup>

Desde esta perspectiva, la crisis temática impuesta por Gericault al academicismo burgués, es llevada al límite por el trabajo pictórico de Vincent Van Gogh, éste concentra gran parte de su trabajo al problema del retrato y el rostro, su serie de campesinas y autorretratos lo evidencian profundamente, por dar un par de ejemplos. No obstante, en sus primeros trabajos el problema del rostro se hacía carne como una ausencia a resolver, cuestionándose la materialidad patente en la misma tela a través de la mancha en que se transforman los rostros en sus pinturas, por

---

<sup>48</sup> ARGAN, Giulio Carlo. El arte Moderno. Del Iluminismo a los movimientos contemporáneos. Madrid, Ediciones Akal, 1991. 47p.

<sup>49</sup> Ibid. 47p.



ejemplo, *El pescador en la playa* y *Mujer de pescador en la playa*, parte de una serie de trabajos de 1882, son una suerte de inauguración e indicio en el problema de la materialidad del rostro.

La mancha de óleo está en lugar de lo que debería corresponder a las facciones de la cara del pescador y también de la mujer, cubriendo cualquier conexión con las características físicas de los rostros de éstos, está ahí evidenciando que existe un problema no resuelto, se muestra como censura de la figuración particular de los modelos y al mismo tiempo expresión abierta de la presencia del pintor en la pintura. No hay que entenderlo con un problema de pericias para pintar uno u otro rostro, ya que éste había abrazado a temprana edad el realismo, sino en tanto cuestionamiento al momento de construir los rostros más allá de la máscara académica, en ese momento resuelto por Van Gogh como macha, como su gesto de imposibilidad de acceso al rostro, será el gesto del óleo hecho por el pintor lo que hará que lo humano habite en el cuadro, en la pintura retorcida sobre la tela en atracción, tensión y repulsión de los propios colores. Y que finalmente se transformarán en arremolinadas sinuosidades espesas de óleo entorno a su propio retrato años más tarde, donde la locura se tomaría la pintura según el propio Argan, en su lienzo *Autorretrato con la oreja vendada y pipa* (1889).

Por efecto de esas relaciones y contrastes de fuerza, la imagen tiende a deformarse, a distorsionarse, a romperse: por el acercamiento estridente de los colores, por fragmentación de los contornos, por el cerrado ritmo de las pinceladas, que convierten al cuadro en un contexto de signos animados por una vitalidad febril, convulsa. La materia pictórica adquiere una consistencia autónoma, desesperada, casi insoportable: el cuadro no representa, es.<sup>50</sup>

En este sentido se pondrá entender que la locura se tome el cuadro, no porque sea un tema como en Gericault, sino porque se hace materia pictórica y ahí acontecería el retorno de lo humano como expresión pictórica de óleo. Pero para que esto ocurra deberá acontecer el abandono de lo humano del cuadro totalmente como figuración e ideal. Y será Claude Monet quien posibilite esto a través de su empresa impresionista, más cercana a un proyecto científico del arte, que a una experiencia romántica del mismo. Éste nos dispone frente a lo humano, y por defecto al rostro, en su abandono como motivo, emoción y conmoción en la pintura para dar

---

<sup>50</sup> Ibid. 123p.

pasó a una pintura del espacio en tanto tema y a la luz como problema pictórico. Lo humano entonces en Monet aconteció en la desaparición de éste como idea agrupadora del arte-obra y que a través de la pintura lo hará desaparecer, para posicionar la figuración de lo moderno. Será en su lienzo, *La estación de Saint-Lazare* (1877), quien haga del cuerpo humano tan sólo un rastro pictórico, transformándolo en mancha, en pigmento como acompañamiento de la presencia del humo de la locomotora y de la estructura arquitectónica moderna. El hombre es huella oscura de una presencia, en dicha negación de protagonismo el hombre se ve fuera del cuadro, pero también fuera de la realización del mismo, en tanto una concepción humanista, ya que la pintura acontece como experiencia científica de estudio de la realidad.

Monet, Rendir, Sisley y Pissarro realizan un estudio directo de la realidad: dedicándose preferentemente a las orillas del Sena, se propone reproducir de la forma más inmediata posible, con técnica rápida y sin retoques, la impresión luminosa y la transparencia de la atmósfera y del agua con puras notas de color (...)

Monet y los demás persiguen el mismo fin mediante la verificación de las posibilidades técnicas del momento, ambos procesos convergen en un mismo fin: demostrar que la experiencia de la realidad que se realiza en la pintura es una experiencia plena y legítima que no puede ser sustituida por otras experiencias que se realicen. La técnica pictórica es, por tanto, una técnica de conocimiento que no puede ser excluida del sistema cultural del mundo moderno, eminentemente científico.<sup>51</sup>

Si tras el abandono de lo humano éste acontece tan sólo como rastro expresivo en la pintura, posibilidad abierta desde Van Gogh. Cómo acontece la figuración visual de lo humano en lo cinematográfico, arte eminentemente moderno. Y será otra estación de trenes la que nos retorne la figuración de lo humano. En *L'Arrivée du train en gare de La Ciotat*, el hombre está presente como telón de fondo, perdiendo todo protagonismo significativo y temático, camina de aquí a allá, sin aferrarse a ningún lado, donde el avance de la locomotora copa el espacio significativo como emergencia del objeto más allá del paisaje, viene desde el paisaje (fondo del plano) y lo atraviesa. Monet no había logrado que la estación moderna traspasara los umbrales del

---

<sup>51</sup> Ibid. 69p.

paisajismo, de hecho el protagonismo era del humo de la locomotora como rastro. Pero lo más importante radicaría, en que el tren de la pintura de Monet se lleva lo humano, lo borra, lo suprime en el rastro que deja la locomotora en la estación, transformándolo en mancha de pigmento. En la película de Lumière el tren retorna lo humano como espectro, lo coloca como decoración a la deriva y lo presenta en su condición de simulacro de masa y algarabía, lo presenta como otro fantasmal de sí, en su condición objetual y de signo.

Las puertas se abrieron y el fantasma ha llegado, pero ¿qué trae consigo? ¿Qué es lo que el rostro humano hace aparecer en lo cinematográfico? Decíamos muy inicialmente, que la apariencia era la única posibilidad para pensar un nosotros y, a su vez, que era una negación de la experiencia. El rostro al distanciarse de la propia imagen cinematográfica, en lo que Balzac planteaba como “Entidad”, se transforma en el lugar de la relación con el otro aparente, en lo que vulgarmente se denomina con la identificación y que establece un puente emocional. Ahora bien, esa relación esconde una doble imposibilidad, la primera en relación a la negación de la experimentación del otro, por su condición de construcción, por ende, pensar un nosotros solo puede estar circunscrito al espacio de la representación. Y la segunda, es que el rostro del cine es la convicción de que no es posible el sujeto en el tiempo, sino su pura representación, construcción, imagen, apariencia, signo. De esta forma el rostro ascético, que nos proponía Stoichita, es algo que solo refiere a lo cinematográfico, transformándose en un problema de construcción y significación privilegiado, que en su ensayo y ejercitación podría configurar una línea de lectura y organización del devenir del cine, a través de cómo se configuran las formas del aparecer del rostro cinematográfico como rastros de esa doble imposibilidad.

## LAS FORMAS DEL APARECER DEL ROSTRO

### I

Ya veíamos, que Deleuze hacía dos consideraciones en torno al rostro en el plano-afección, la primera es que existía un rostro que estaría dentro de la categoría de la abstracción lírica, el cual sería un rostro al que se le puede preguntar por lo que piensa, y que en ella existiría principalmente una superficie de rostrificación que responde a un nervio sensible, “el rostro vale sobre todo por su contorno envolvente, por su unidad reflejante que eleva a sí todas las partes”<sup>52</sup>, que nos permitiría entrar a un espacio de intimidad del personaje en relación a un objeto en específico. Este rostro concentra un mínimo de movimiento para un máximo de expresividad y que debe mantener una unidad, lo que citábamos como “admiración”, donde existiría una unidad que responde según lo que provoca volviendo siempre a un tipo de rostrificación, es portador de una expresión generalizada para ciertos tipos de acontecimientos, padecimientos o sensaciones.

Por otro lado, establecía una segunda categoría, que sería la del rostro expresionista, el que respondería a la pregunta por el qué sientes, y en éste se exhibirían rasgos de rostredad que responderían a una tendencia motriz del rostro, “y vale por la serie intensiva que sus partes atraviesan sucesivamente hasta un paroxismo, obteniendo cada parte una suerte de independencia momentánea”<sup>53</sup>, que nos permitiría entrar a la intimidad del personaje en relación un estado general de afección cambiante e inestable. Este rostro es desbordado por una serie intensiva de pulsos e impulsiones que van pasando de un estado a otro, dando forma a una serie de movimientos que genera una potencia gestual que comprendíamos como “deseo”, donde el rostro se particulariza en cada una las situaciones dependiendo de la intensidad de éstas.

Deleuze nos advierte, como decíamos, que esto no implica asociar un tipo de rostro u otro a emociones particulares, lo que sería un error garrafal. Pero además de esto nos propone que estos no viven en dimensiones diferenciadas, sino que cada uno habita en el otro y que es ponderada la relación entre uno y otro dependiendo de muchos factores, lo que posibilita que se pase de uno a otro en solo segundos. Pero esto nos dispone frente al rostro como depositario de algo, sea un

---

<sup>52</sup> DELUEZE, Gilles. La imagen-movimiento, estudios de cine I. Op Cit. 133p.

<sup>53</sup> Ibid. 133p.

pensamiento o una pulsión, lo cual nos haría pensar justamente que si es así y si asumimos la crisis del rostro como lo plantea Aumont, dicho rostro no sería depositario de nada, ya que queda de él una máscara.

Pero entonces, ¿qué padecemos al estar frente a un rostro cinematográfico actualmente?, por un lado, la apariencia como la hemos entendida hasta ahora, otorga en su propia operación de funcionamiento la presencia de una existencia fantasmagórica, es decir, la condición de lo otro. Al mismo tiempo, en su significación esconde algo así como un *sinthom visual*, apoyándonos en la diferencia que hace Jacques Lacan y que Slavoj Žižek hace operativa en relación a ciertas situaciones reiteradas en Hitchcock<sup>54</sup>, entre *symptom*, que sería la cifra de un significado reprimido, y *sinthom* que carece de significado determinable, pero que contiene a través de su repetición, un *jouissance* de goce excesivo, para efectos de Žižek contienen un *jouis-sense*, una combinación entre goce y sentido<sup>55</sup>. Para nosotros el rostro como *sinthom visual*, generará un vacío en la existencia fantasmagórica que crea la imagen-simulacro donde existiría esa pulsión o pensamiento pero en condición de posibilidad o expectativa de.

Para Umberto Eco el goce y el sentido estaría en el concepto de apertura<sup>56</sup>, donde la obra se presenta como una constelación de posibilidades interpretativas, impulsadas por estímulos que contienen una “sustancial indeterminación”, que posibilita una serie de lecturas diversas y cambiantes en el tiempo, pero que se relacionan recíprocamente entre ellos dentro de la obra. En esta medida entendemos al rostro en la amplia longitud de un filme, como uno de dichos elementos, pero que cuando se privilegia en dicha totalidad, también contendrá la condición de apertura en su propia construcción. Eco advierte que esto no refiere a una absoluta carencia de determinación, sino que existirá una estructura mínima que dará los límites de dicha variedad o indeterminación, lo que denominará como “orden mínimo”, que garantizará que nunca deje de ser esa construcción particular. En esta medida serán estos rastros mínimos estructurales los que nos permitirán el trabajo de sistematización del rostro para posteriormente desplegarse en la totalidad reflexiva del filme.

---

<sup>54</sup> ŽIZEK, Slavoj. *Lacrimae Rerum, Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 2006. 93p.

<sup>55</sup> *Symptom* y *sinthom*, en castellano inicialmente se traducirían como Síntoma, por eso la preferencia de mantenerlo en su idioma original.

<sup>56</sup> ECO, Umberto. *Obra abierta*. Barcelona, Planeta Agostini, 1992.

El rostro en tanto *sinthom visual* como la apertura privilegian las posibilidades del sentido, dejando subordinado a la condición objetual del rostro, como signo dentro del despliegue de lo cinematográfico, Deleuze también privilegiará las posibilidades del pensamiento. No obstante, encontraremos que en esa subordinación una plataforma para reconsiderar dicha jerarquía, privilegiando las formas de construcción del rostro y cómo éstas se desdoblan sobre el filme para generar goce y sentido. Para pensar las categorías que respondan a la construcción como pilar reflexivo ocuparemos tres conceptos, en torno a la organización de los micro-movimientos del rostro, tal cual lo entendía Deleuze, y que entenderemos como Gesto. Desde estos conceptos establecer vasos comunicantes con otros modelos visuales y experiencias pictóricas que converjan con éstos, permitiéndonos pensar en el quehacer cinematográfico una serie de líneas de fuerza o problemas comunes que se han desarrollado en el devenir de su producción. Estos conceptos y categorías serán: Mímesis del Gesto, Exacerbación del Gesto y Ausencia del Gesto.

## II

### Mímesis del Gesto

El concepto de mimesis es complejo, sería erróneo pensarlo como uno que se haya mantenido estático desde Platón hasta ahora, muy bien trabaja dicho tránsito, quiebres e irregularidades Valeriano Bozal en su texto *Mímesis: las imágenes y las cosas*. Es lógico pensar que para la argumentación seguida por nuestro texto se deberían tener precauciones frente al concepto de mimesis, ya que éste implica pensar la imagen en relación directa con su modelo en busca de lo que Norman Bryson entiende por “copia esencial”, dicho modelo que es la idea. Desde esta perspectiva y en relación a la argumentación llevada hasta ahora, el concepto de mimesis más cercano al que podríamos acercarnos es el que describe Bozal en su libro, en relación a la noción de coloso.

El *kolossós*, era un doble que permitía poner en relación este mundo con el otro, el de los muertos. (...) El *kolossós* no tiene porqué ser una figura antropomorfa, aunque ocasionalmente incluya facciones humanas toscamente labradas e incluso adelgazadas que puedan aludir a partes del tronco, basta

con una piedra en forma de monolito o estela fijada en el suelo. Este volumen de piedra nada se parece a la figura del muerto en cuyo lugar está, al verlo no vemos ni la fisionomía ni los detalles del muerto, no es un “retrato”, tampoco un “recuerdo”, nada tiene que decir aquí el parecido. El *kolossós* es, como bien ha señalado Vernant, un doble del muerto, no una imagen.<sup>57</sup>

El concepto de doble entra en relación con el acontecer de apariencia, en la distancia con el muerto que lo posibilita, y que trabajábamos inicialmente, ya que este doble sería una segunda existencia del muerto como monolito, en dicha condición se separa de su cuerpo (modelo) para acontecer en la piedra (apariencia) como existencia. Ahora bien, dicha operación conceptual no nos permite entrar a la construcción del rostro, para lo cual vamos a entrar a la definición visual de la apariencia que hace Bryson de la mimesis desde un óptica formalista, desprendiéndonos del espesor ideológico que con ella trae, es decir, de su búsqueda ideal, éste plantea que una de las estrategias de la construcción visual mimética estaría sujeta a incluir:

“información no directamente pertinente a su tarea de producir significado; esa información entonces será captada como situada “a cierta distancia” del lugar de producción del significado, y ese *distanciamiento respecto al lugar evidente del significado* se interpreta como un *acercamiento a la realidad*”<sup>58</sup>

Desde aquí, entenderemos la construcción del rostro por la generación de un gesto que contiene pluralidad de micro-movimientos, a veces contradictorios, que le darían mayor verosimilitud al rostro, al sentimiento o pensamiento potencialmente portado dentro de éste y que no necesariamente son pertinentes para construir significado. Con esto no pretendemos aseverar que tal acercamiento tenga una conexión y logre sacarle una tajada a la realidad, sino más bien es una pretensión de la apariencia a través de la simulación de lo cinematográfico, para hacer funcionar su operatividad visual, para lograr rendimientos específicos en la percepción del espectador como también rendimientos en la ubicación del filme dentro del campo industrial y de mercado de lo cinematográfico. La Mimesis del Gesto, responderá entonces a un rostro

---

<sup>57</sup> BOZAL, Valeriano. Mimesis, las imágenes y las cosas. Madrid, Visor Distribuciones-Ediciones, 1987. 67-68pp.

<sup>58</sup> BRYSON, Norman. Visión y pintura; La lógica de la mirada. Madrid, Alianza Editorial, 1991. 71p.

altamente plurigestual, que entrará en relación con el resto de la construcción cinematográfica, que apuntará principalmente a generar una pluralidad visualidad que no evidencie una opción estética particular, en dicha opción estaría su particularidad estética, para crear un espacio de verosimilitud visual con el espectador y que ingrese a la narración.

Cuando veíamos el filme *The fearless vampire killers*, Polanski se separaba de esto para ponerse en línea con las influencia que el expresionismo alemán había depositado en dicho género, pero cuando hace *Nóz W. Wodzie* (1962), la apuesta es totalmente diferente. El filme recorre la anécdota de una pareja de adultos que toma en su auto a un joven en plena carretera y por un impulso del hombre lo invitan a que pase el día con ellos en el barco de la pareja, donde se generará el conflicto entre un macho adulto, uno joven y una hembra. La estrategia argumental posibilita enfrentar a los personajes sin escapatoria física aparente y desde ahí profundizar en los aspectos psicológicos de los personajes que le darán espesor a este triángulo esquemático. Dentro de esto el personaje de Christine (1), será quien construya su rostro para generar misterio y verosimilitud, su rostro deberá ser portador de una indiferencia con respecto a la situación acontecida que posibilite esconder la tensión sexual que nos dispone Polanski, donde la mirada, la sonrisa y el hablar se componen de un sin número de gestos contradictorios, generando una ambigüedad que da pie a la construcción de su desdén. Y al mismo tiempo posibilita las conversaciones que están fuera del conflicto central, para adentrarnos en las particularidades de los personajes y acontecer hacia su pasado, sobre todo de la pareja, ya que el joven es siempre tratado como un enigma.

Operación, que ya podemos encontrar en el filme *L'Atalante* (1934) de Jean Vigo en su personaje femenino Juliette (2). Al igual que en el de Polanski este filme transcurre básicamente en un barco, de aquellos que navegan por los estrechos ríos europeos. Juliette es casada con Jean, dueño de uno de éstos, y se ve obligada a vivir en éste hasta que decide salir a conocer Paris en una ocasión y su marido enfurecido la deja en la ciudad, luego arrepentido necesitará la ayuda de su ayudante para encontrarla. El filme está en una época de transición visual, desde una gestualidad mímica a una mimesis del gesto que responde a la pretensión de interioridad del personaje. Será el personaje de la mujer quien administra esta transición dentro del filme, ya que es ella quien tiene un mundo interior desarrollado, principalmente padeciendo la condena de vivir dentro del barco. Esto lo veremos en sus primeros planos, donde baja su intensidad gestual



para contener en mínimos movimientos faciales la intensidad interior. Decimos que está en una transición por esto no está definido completamente en el filme, el resto de los personajes seguirá con una alta intensidad gestual y ella misma en los planos generales retomará la gestualidad de mimo. En dicha resta, que no se externaliza, se construye una ambigüedad visual en relación con todos los otros personajes, con la pretensión de darle mayor verosimilitud emocional al personaje y dote de “realidad” al conflicto marital.

Retornando a Christine, ésta contiene una evasión y una exposición, su cuerpo acontece como tensión sexual y su rostro en desdén, para construirse dicha relación en agente de “realidad”, tanto como la operación pictórica en *La femme à la vague* (1868) de Courbet (3). Éste nos dispone a través de un rostro, que desvía la mirada, que termina o empieza a sonreír, que levanta las cejas, que está casi de perfil, mientras uno de su pechos nos enfrenta directamente y las olas chocan a media barriga, impidiendo ver su pubis pero el cual se sospecha en su axila derecha sin depilar, que está frontal al igual que su pecho. La frontalidad del pecho y la axila acontece como ofrecimiento sexual distanciado al rostro impávido de la mujer, éste no corresponde al cuerpo, tanto así que los brazos lo cubren para que no se desprenda de éste, que no quiebre la unidad por el desdén al ofrecimiento establecido por el cuerpo, esto desliga al rostro pictórico del cuerpo pictórico, para componer un “realismo de la mirada” convirtiendo a la mujer en una cosa concreta con un valor autónomo. Mientras el rostro cinematográfico de Christine se desliga para crear una verosimilitud del acontecer narrativo y el espesor de la psicología de los personajes, convirtiendo a ésta en un enclave narrativo, en un epicentro del deseo que se camufla.

\* \* \*

No obstante podremos encontrar diferentes formas de acceso a la mimesis del gesto que se desprenderán de los discursos audiovisuales de los propios films, de los cuales inevitablemente nos haremos cargo en la medida que resuelva su relación con lo otro externo en relación a la mimesis, pero que también por lo que estos entienden por rostro, cuerpo y lo humano en relación a las tres categorías. Esto configura formas estéticas y discursivas distintas y que nos dispondrán de contextos históricos y sociales particulares. No puede ser igualada la operación del neorrealismo italiano y su área de influencia con la operación de cierto tipo de cine

norteamericano de los años cincuenta o con lo que se entiende por cine de lo cotidiano en el cine contemporáneo, por nombrar algunas. Aquí hay una apuesta diferente, que se ve en la construcción total del filme, pero también en los rostros del filme, hay algo así como una pluralidad visual en directa relación a la pluralidad del gesto que necesita dicho rostro para constituirse como tal. Las posibilidades en torno a esto también dependerán de discursos al servicio del cine que constituirán una melodía disonante al reunir las en un mismo concepto, no obstante, comparten una materia prima de construcción inicial, un rostro que pretenderá en el extravío de la certeza de sus movimientos gestuales, un espacio de reconocimiento y acceso particular a la experiencia cinematográfica.

En *The birth of a nation* (1915) de Griffith, presenciamos, en su inaugural construcción de rostros, una relación binaria entre un primer plano como espacio individual y los planos conjuntos como espacio colectivo y la búsqueda de una idea que compondrá la operación cinematográfica. Idea que se hará carne no solo en la relación asociativa o anticipativa entre lo individual y colectivo, sino se hará carne en la construcción de sus rostros, los cuales buscarán una idea de la emoción, pensamiento o padecimiento expresada por la composición plurigestual, en los rostros de los combatientes en las batallas o la niña en los brazos de su madre llorando (4). Donde se imprime una idea global en la individualidad de dichos rostros, ya Jacques-Louis David construía sus rostros para componer una idea, en *Les sabinas* (1779) (5), los rostros de las sabinas contienen la idea central del cuadro, que algunos han señalado como la reconciliación de Francia, cada uno de estos es trabajado para alcanzar una idea fundamental y en contraste con los guerreros. Los rasgos escultóricos de estos últimos parecieran colocarlos fuera de toda escala humana, por ende incapaces de padecer los males, conflictos y estados de dicha escala, no obstante, habitan un mismo espacio visual que los rostros de las mujeres que padecen la violencia de la batalla. La diferencia es evidente, mientras unos contienen un rostro sin particularidad alguna y rigidez gestual, las mujeres contienen una plurigestualidad que humaniza su rostro, reflejando en ellos su dolor. Dicha clemencia que se desprendería del actuar de los rostros y los cuerpos, no es un concepto particular sino, y de la misma forma que en Griffith, uno global que se deposita en estos.

Si Griffith nos mostraba como la mimesis del gesto se dejaba gobernar por la búsqueda de una idea, el camino a que un Ideal se constituya en gesto se propagará por la producción

norteamericana de los años venideros. En la edificación del imaginario del oeste norteamericano en el género western, por ejemplo, en el mundo visual creado por John Ford en *Stagecoach* (1939) éste nos propone la construcción plurigestual de los rostros entorno a una ideal al cual llegar, como también acontece en el drama amoroso norteamericano por excelencia, *Gone with the wind* (1939) de Victor Fleming (6) o en *A streetcar named desire* (1951) de Elia Kazan. El rostro como búsqueda de un ideal, presupone una totalización y hegemonización visual, donde habría la posibilidad de construir una imagen que evocaría a una “emoción pura” que trascendería un contexto específico, para encontrar sus rendimientos en una identificación emocional más allá de los patrones culturales del espectador. No deja de ser llamativa la sintonización con el plan programático del teórico del arte norteamericano Clement Greenberg, donde sus tesis sobre la forma como lugar último y constitutivo del arte moderno, harán un avance desde la década de los cincuenta para la colonización de la discusión en el campo del arte. En donde la obra podría alcanzar un cierre sobre sí mismo, que le posibilitaría no depender de su estado contextual, lo que se ha conocido por el formalismo norteamericano. El rostro desde esta perspectiva se cerraría sobre sí en su conformación plurigestual, ya que ésta respondería a un ideal último al cual acceder, en su particular una “emoción pura”.

Ford en *The searchers* (1956) compone la plurigestualidad del rostro de cada uno de los componentes del núcleo familiar en torno a un ideal, para apoyar a la idealidad familiar de la cual será carente el personaje principal (7) y que en ella encontrará siempre su retorno. A nivel narrativo el personaje de la esposa de su hermano será el objeto del deseo, pero dicho deseo sobrepasará esto para transformarse a nivel global en dicha idealidad familiar. El rol femenino (8) será donde la emoción pura del amor se contenga, se verá en distintos momentos, cuando éste retorna y ella lo mira desde lejos parada en el pórtico de la casa, así mismo cuando come la familia entera o se deja abrazar por el galán. En dicha operatividad en busca del ideal, acontece su propio fracaso y evidenciación de simulación que se verá agotada y desmantelada por las apuestas audiovisuales del neorrealismo posteriormente.

Tras la *rappel à l'ordre* (llamada al orden) del arte al impulso vanguardista de las primeras décadas del siglo XX, un grupo de pintores norteamericanos se distanciaron del experimentalismo europeizado para desarrollar una visualidad conservadora que expresara o refiriera a la novel nación de la industrialización alejada de la supuesta decadencia del viejo

continente, entre ellos se encuentra Norman Rockwell, que ya entrado el siglo XX se levantó como el paladín de la edificación del imaginario visual del *american dream* (sueño americano). El que construirá los rostros de la clase media norteamericana que han logrado llegar al ideal de la vida, en torno a la familia y el progreso individual, a la realización plena de los valores de la sociedad norteamericana<sup>59</sup>. *Freedom from Want* (1943) de Rockwell (9) forma parte de una serie de cuatro pinturas referidas a Franklin Roosevelt, presidente de EEUU, y que tildó como las cuatro pinturas de la libertad. En ellas la técnica realista lleva al límite el ideal norteamericano como agrupador de una identidad y constructor de una autonomía del individuo entorno a la idea de la familia, la seguridad, la libertad de expresión y credo.

Una primera puesta en cuestión de esta idealidad podría ser encontrada en el sub-mundo del cine de Hollywood, tal cual aconteció como veíamos en la obra pictórica de Gericault en relación a la irrupción temática de los locos, *Freaks* (1932) de Tod Browning, olvidada entre sobreproducción norteamericana en las décadas de oro del *star system*, los años 30, 40 y 50 del siglo XX, fue reconsiderada por ciertos cineastas que comenzaron a replantear el rol que jugó el cine B en la creación del imaginario norteamericano y en especial por una serie de directores asociados al cine de género del horror y el *gore* en las décadas del 60 y particularmente los 70, cuando coincidentemente el *american dream* comenzaba a mostrar sus signos de hambre y segregación. Ahora bien, esta especie de galería del horror que fue *Freaks*, puso en escena una serie de rostros de la fealdad, lo deforme y lo monstruoso (10) como acosadores de la idealidad figurativa. Sus rostros portadores de todo lo otro reclamaban un movimiento y un tiempo particular, un correlato, una historia fílmica, que articulara los micro-movimientos en la edificación de una identidad, que se presentaba en el propio ceno de la “realidad” anhelada por la construcción del imaginario norteamericano, el revés del rostro, su cara oscura, una particular emergencia mediatizada de lo real lacaniano en dicho contexto.

A diferencia, la puesta en cuestión europea comenzó de la mano del tiempo cotidiano del rostro elaborado en *Ladri di biciclette* (1948) de Vittorio De Sica como en los de *Roma città aperta* (1945) de Roberto Rossellini. En estos no se pretende una búsqueda de una idea o ideal, por el contrario existe un construcción que apela a la experiencia de un rostro en su particularidad, ver el acontecer de un rostro fuera de cualquier intento conceptual arraigado en su

---

<sup>59</sup> EWEN, Stuart. Todas las imágenes del consumismo. México D.F., Editorial Grijalbo S.A., 1991.

apariencia, podríamos decirlo de esta forma es un gesto Experiencial. Es patente esto cuando nos enfrentamos a toda la experiencia neorrealista europea y gran parte de la estética cinematográfica desarrollada a partir de la década del 60 en Latinoamérica. El rostro desaloja su pretensión de ideal para pretender acontecer en sí (11), quizás este sea el momento más álgido de la estrategia del simulacro cinematográfico, pero a su vez el momento más evidente de lo que Deleuze entiende por acumulación de “tiempo cotidiano”. En *Valparaíso mi amor* (1969) de Aldo Francia, por ejemplo, los rostros de los niños sintonizan con su particularidad en la composición plurigestual de sus rostros, dicha particularidad que acontece como experiencia de su habitar en la pobreza y carencia de un puerto olvidado, un rostro que se olvida constantemente de él mismo, para componerse de forma diferente en situaciones similares y de la misma forma en momentos distintos.

Los rostros de las campesinas de Van Gogh concentrados entre 1884-1885 (12), los que aún no se dejaban gobernar del todo pictóricamente por la locura, nos permiten acceder a lo que nos referimos anteriormente, éstos se suceden uno tras otro con pequeñas diferencias, pero la situación es siempre la misma, la desigualdad se eleva a nivel pictórico y no temático, por ende, no están en el tipo de rostro, que siempre pareciera ser el mismo, sino la experiencia de éste en ese momento particular. De la misma forma acontece en *Madame Proudhon* (1865) de Coubert, que concentra toda su particularidad en una pequeña hendidura en la parte inferior de su pómulo y en el rubor de los mismos. La composición gestual no pretende sobre pasar la experiencia propia del acontecer del modelo en aquel momento donde acontece dicha particularidad experiencial. Por otro lado, serán dos retratos de su hija, que nos posibilitarán entender que en momentos diferentes acontezca una misma gestualidad, el primero data de 1841, la hija duerme descansando su rostro en su brazo derecho con un libro bajo éste, el segundo es de 1874 donde posa su rostro sobre su mano derecha y mira hacia adelante, ambas gestualidades se asemejan, la disposición de su gesto nos permite acceder a dos instancia dispares, hasta temporalmente, pero, su rostro acontece a pesar del tiempo con una misma particularidad, posibilitando creer que es la misma niña que ha abierto los ojos y se ha despertado.

*Partie de campagne* (1936) de Jean Renoir nos dispone frente a una operación que anticipará el espesor Experiencial del gesto de lo humano, a través de una plurigestualidad que se construye en desde la naturaleza, en una especie de “naturalismo”, pero también transformará a sus

personajes desde el paisaje, ya lo plantea Deleuze cuando se refiere al rol del agua en sus filmes. La búsqueda de la plurigestualidad de los rostros en el filme se funde con el agua (13), construyendo un todo significativo, el agua trastocará a los rostros transformando la gestualidad de los dos personajes masculinos, dicho cambio provocará que el personaje cínico se vuelva sentimental escrupuloso y el sentimental escrupuloso en cínico, estos nuevos rostros de los personajes nacerán desde el agua como el hombre nace de la tierra en *Le semeur* (1851) de Millet (14), donde el rostro es el último momento del tránsito de la tierra a lo humano, donde la pintura funde la figuración en una masa indefinible, desde donde nace la figura humana.

Pier Paolo Pasolini y Michelangelo Antonioni tenderán a tomar la herencia del neorrealismo para llevar al rostro experiencial a una potencia sexual que lo llevará hasta el límite de la experiencia de lo cotidiano evidenciándolo así como construcción ideológica. A diferencia del rostro ideal, lo ideológico está determinado por el punto de vista de la cámara y por las opciones auto-reflexivas del director en la construcción del filme, pero que dejarán sus huellas en la imagen, a diferencia del montaje ideológico de Eisenstein, que se pone encima de la “realidad” para la construcción de un futuro ideal. Pasolini pretende escarbar en la realidad para hacer emerger el discurso ideológico que la organiza históricamente, pero sin una idealización de un proyecto programático particular. Esta diferencia será radical, ya que encontrará en la potencia sexual, el lugar donde se manifiesta la relación de poder de dominación y cosificación del cuerpo, de esta forma más que entender la potencia sexual como liberación, se manifiesta como la consumación final de la opresión de la burguesía (dueños de los medios de producción) y el proletariado (también del pueblo).

El problema de lo histórico en Pasolini será literal, su tetralogía *Il Decameron* (1971), *I racconti di Canterbury* (1972), *Il fiore delle mille e una notte* (1974) y *Salò o le 120 giornate di Sodoma* (1975) (15-16), sitúa sus filmes en contextos históricos altamente religiosos, haciendo un doble juego. Por un lado, recuperando lo sagrado como veneración mítica del mundo, desde una concepción pagana campesina de lo religioso y, por ende, anteponiéndose al poder de la institución de lo religioso, el cristianismo en particular, y a su vez, posicionando a ese poder como edificación social y al sexo como la “metáfora horrible” de esta relación entre ambas concepciones, de esta forma la plurigestualidad experiencial del rostro padece la dominación como potencia sexual. Desde esta lectura, entre muchas otras de la obra de Pasolini, el poder y el

sexo nos permitirán entrar a la obra de ciertas artistas femeninas de Fluxus en EEUU, las cuales, si bien, se distancian de este proyecto histórico, ponen de manifiesto en sus acciones las dependencias entre poder y sexo en la edificación de lo que se conoce como falocentrismo.

El ingreso de lo experiencial será importante para comprender las obras de Fluxus, ya que para estos la obra no refieren a un objeto fetichizable, sino por lo contrario a un proceso, donde el artista y todos los participantes de una u otra acción, se transformarán en los constructores de la obra en su desarrollo. El artista ingresa a la obra para desaparecer en ella como a su vez los espectadores entran a la obra para emerger como activos en la construcción de la misma. Esta relación entre arte y vida nos permitirá establecer las coordenadas necesarias para destacar el gesto “realista” de Pasolini y de Fluxus, ya que en ambos proyectos desde su particularidad la realidad se transforma en sujeto de una desarticulación ideológica, pero más aún, por ejemplo, en la acción de la artista de descendencia oriental Shigeko Kubota, *Vagina painting* (1965) (17). Ésta pinta en una hoja de papel en el suelo un rastro rojo con una brocha sostenida entre sus muslos, esta obra contextualizada en el momento histórico de la institucionalización de la idea de que el expresionismo abstracto de Pollock era una acción de virilidad pictórica masculina, se mostraba como un desmontaje escandaloso de sexualidad. El rostro del artista (femenino) portador de un tiempo experiencial (el de la obra en su ejecución) desmontaba la construcción histórica que edifica la institución ARTE (el falo como motor de la creatividad) para resaltar a lo femenino (rastros rojo de la brocha entre las piernas) como residuo pictórico en una hoja de papel, lo que le devolverá a la artista, y en específico a su rostro, el padecimiento de la dominación del poder en su potencia sexual.

Por su lado, Antonioni llevará la potencia sexual a la edificación interna del individuo como objeto, en *Blow Up* (1966) instrumentaliza al cuerpo como objeto sexual en el intercambio entre individuos en una red social de intereses particulares. La secuencia en que el fotógrafo fotografía a la modelo interpretada por Veruschka, la tensión sexual entre el objeto-falo-cámara y la mujer como objeto-fetichismo del deseo, se transforma en una pura relación simbólica del poder, no es necesario el acto físico. De esta forma, el rostro y su plurigestualidad es llevada a una condición de objeto del deseo y del poder, concentrada en una imagen, dicha imagen es la fotografía. Todo el filme estará sobrecargado de rostros objeto, los bustos, los mimos, las modelos. Antonioni hace de la plurigestualidad un micro-movimiento inerte, de la potencia sexual una relación

endogámica de la imagen con el cuerpo como su objeto del deseo y de la mimesis una relación con lo falso.

Godard, en una de sus dimensiones, ahondará en la condición de lo falso como estrategia de desarticulación de la pretensión Experiencial de la gestualidad mimética. Esta construirá una plurigestualidad de personajes falsarios, como lo definió Deleuze, que harán de esa experiencia del tiempo cotidiano una estrategia de enunciación, en un contexto espacial que no les corresponde, a veces son superados por éste y en otras estos lo desbordan, este no cobijamiento del espacio visual establece un distanciamiento, en el sentido de no pertenencia a la misma. Por ejemplo, en *Masculin féminin: 15 faits précis* (1966), el mismo rostro es portador de un doble momento de “realidad”, por un lado es el actor y por el otro, es el personaje (18), el filme está estructurado con entrevistas a los actores en tanto actores y en tanto personajes, creando un diálogo entrecruzado entre los cuatro (o los dos), vestidos de la misma forma. La única forma de acercamiento a reconocer uno de otro es por sus diálogos y estos confunden toda relación de cual antecede a cual, en esto se anula la jerarquía para establecer una dependencia circular, el actor y la actriz hace de sí mismo y a su vez del personaje, ambos en su relación hacen del actor y la actriz. No hay una línea divisoria en qué momento empieza uno y termina el otro.

Cuando Marcel Duchamp hizo ingresar en el American Society of Independent Artist un inodoro girado en 90 grados y puesto sobre un pedestal en 1914, lo hizo a nombre de Richard Mutt, ironizando el concepto de autoría en el arte. Duchamp, a su vez, era el presidente del jurado y por último rechazó el objeto, el único objeto rechazado dentro de todos los presentados y posteriormente, y para finalizar, Duchamp escribirá un texto titulado *El caso de Richard Mutt*, donde hará evidente la apuesta por la disposición de ese objeto, como el inicio de la desarticulación del concepto de obra, de artista, del contexto artístico y finalmente de lo que se entiende por arte en su época. Este gesto hizo protagonizar al objeto una condición de lo falso, en tanto a su contexto estético y es asumido como anestético. En esta acción encontraremos el germen de lo que posteriormente se conocerá por *Rrose Sélavy* y que será un intento más de ingresar lo falso como articulador de la obra de arte.

Rrose Sélavy, es un personaje que construye Duchamp alrededor de 1920 junto al fotógrafo Man Ray en una sesión fotográfica. En adelante Duchamp adoptará para firmar una serie de



obras, artículos con el nombre de Rrose Sélavy, hasta poseerá su propia tarjeta personal. Si bien el gesto es similar al que había ya hecho con R. Mutt, la operación se invierte, lo falsario existe antes de la obra y permite al artista liberar simbólicamente a ésta de un precedente que asegure una verdad inicial que sostenga a la obra, una verdad del sujeto, ya que su asunto son las pretensiones de la razón moderna. La ambigüedad y lo falso de este personaje que se desplegó dentro de los límites de los años 20, es tanto sexual ya que no es hombre ni mujer sino un travesti, como artística ya que no se puede establecer la línea divisoria entre lo que es Duchamp y lo que es Rrose Sélavy. Y por último, generará un último gesto falsario, Sélavy en su tarjeta de presentación, declara que su ocupación es de ocultista de precisión, con la cual firma obras-máquinas que van a volver a poner en duda la particularidad trascendental del trabajo del artista. Duchamp tanto con Mutt y Sélavy, desplaza a la subjetividad en la figura de “yo es otro”.

Woody Allen avanzará en esta misma dirección de los falsarios en una operación para desmontar el gesto experiencial como garantía de la individualidad en el habitar del tiempo en *Zelig* (1983), que tendrá como estrategia la construcción de un documental biográfico sobre un personaje que tenía la capacidad (enfermedad) de mimetizarse con la persona que estuviera a su lado y su contexto. Personificado por el propio Woody Allen, Leonard Zelig (19) es un personaje camaleónico, que tiene la capacidad de copiar la apariencia borrando los límites de su individualidad. Este rostro que se censura a sí mismo en pro de la adaptación y de la transformación de su individualidad, ya no es portador de una diferencia, expresada en la experiencia de un tiempo particular que haya determinado su habitar en el mundo, sino por lo contrario éste deberá adaptar su apariencia, por ende, su gestualidad y rostro, a la apariencia de otro para habitar en el mundo, para poder hacerse de la particularidad de un tiempo externo y tener las garantías de la experiencia del tiempo de ese mundo. Esto se verá tematizado en que Zelig pasará por muchos tiempos históricos y acontecimientos, desde la década del 20 hasta pasado la mitad del siglo XX, trastocando su apariencia para poder hacerse de la experiencia, en *Zelig* la individualidad está quebrada por el tiempo cotidiano y el tiempo mundo, donde sólo puede retornar como la transformación de la apariencia.

Un último momento que identificamos en esta dismantelación de la experiencia del tiempo cotidiano, lo podremos visualizar en Tarkovsky. *Zerkalo* (1975) es un filme que quiebra la filmografía del cineasta ruso, principalmente porque abandona el tiempo cronológico de filmes

anteriores. El rostro del tiempo experiencial se trastoca en un rostro del recuerdo, una plurigestualidad que se pierde en la relación del contexto visual, para hacer emerger una pura proyección temporal. Haciendo eco a las advertencias de Deleuze, este recuerdo no se entiende como espacio objetivo o como subjetividad contrastada con un dicho espacio, sino como totalidad, no hay más que recuerdo, no hay más que dicha ensoñación de la subjetividad consigo misma. No obstante, este recuerdo a nivel de construcción emerge como retorno, el caso más patente es el de la madre **(20)** que retorna como la mujer del joven protagonista, como uno de los personajes secundarios que es una empleada, también es una vecina y un mujer extraña que toma el té en una de la secuencias de la película y el joven Aleksei de 12 años que posteriormente será Ignat. Este crisol de actores repetidos no es una economización de producción, sino la puesta en escena del retorno constante de un pasado virtual, esto hará que el filme genere un ambigüedad experiencial del pasado en los rostros, una transparencia portadora de la densidad del pasado puro. Esto nos hace pensar en que Tarkovsky nos presenta personajes fantasmas, personajes que están congelados en un tiempo perdido y que retornan sin descongelarse.

*Premier portrait-robot d'Yves Klein* (1960) de Arman (Armand Pierre Fernandez) **(21)**, a través de la acumulación de objetos del pasado hizo un retrato del artista francés Yves Klein. Ambos son artistas reconocidos dentro del *Nouveaux Réalistes*, grupo que intentó establecer una nueva relación entre arte y vida. La particularidad de esta obra está en que los objetos se organizan a partir de la acción del azar, eliminando toda jerarquización temporal, formal u de otra índole, siendo parte de un mundo de objetos inclasificables de diferencias arbitrarias, donde el azar administra un universo indiferenciado. En la obra aparece un rostro fotografiado que pierde todo protagonismo, particularidad y contexto original, haciéndose parte de un nuevo ordenamiento que lo relega a su condición objetual y que lo determina en su relación de cercanía y pertenencia a este nuevo contexto. Esta operación acontecerá en los rostros de Tarkovsky, en este retorno, su relación con el nuevo contexto que los cobija, afectará sus posibilidades de significación para los otros personajes, una especie de ordenación de lo mismo, donde lo único que ha sido afectado es el tiempo cronológico.

Veámos como Allen trabajó la plurigestualidad en *Zelig* **(19)** apostando por la multiplicidad del rostro extraviando la diferencia o particularidad. Pero su filmografía posterior no logra

superar este desequilibrio del tiempo experiencial, al habitar aún en una especie de límite que solo tensaba con la sobrepoblación del habla de sus personajes que los extrañaban de sus contextos, hasta que en *Deconstructing Harry* (1997) logra traspasar ese límite para reconsiderar el rol de la gestualidad del rostro como construcción en la narración audiovisual. Al hacer aparecer un personaje que está desenfocado (22) para todo su mundo contextual y no sólo de los espectadores, los compañeros de trabajo, la esposa, los hijos, los doctores, etc. lo verán desenfocado y tematizarán esto como enfermedad y problema. Este rostro, y en este caso también el cuerpo, se le es negada la posibilidad de definición, es decir, ya no puede habitar su mundo como tal, se vuelve un gesto difuso y espectral, el es todo lo otro. Esta anulación de su condición visual abrirá las puertas a las reconsideraciones que el gesto mimético tenía para pretender ser garante de la realidad en la imagen, de esta forma se reconstruirá sin espesor de tiempo ni experiencia. Haciendo que la indefinición se transforme en una transparencia que deje verlo todo, por ejemplo, los antiguos errores técnicos se convertirán en aliados y garantía de indeterminación, de una pretendida anulación de una mirada rectora de la imagen.

En esta transparencia volverá esconder la autoconciencia de la imagen-simulacro, pero como garante de la exacerbación del simulacro de lo cotidiano, dejando al rostro en su mera construcción plurigestual de un gesto Transparente. Esto se deja ver en filmes contemporáneos que centran su operación en lo cotidiano, ya no en el espesor experiencial del tiempo de la realidad ni tampoco en lo ideal, sino en un aparente estado carente de construcción ideológica y simbólica, solo apariencial que debería convocar a la densidad de la experiencia, sin mediación de una mirada rectora. Gus Van Sant en *Elephant* (2003), nos dispone frente a rostro transparentes (23), que se construyen como un momento único y ausente del espacio físico que los contiene, pero que al mismo tiempo depende de él para sostenerse visualmente. Esto será trabajado por otros filmes en la imperfección técnica, escondiendo así los rastros de la planificación a través de la simulación de inmediatez. A veces el rostro hace parte del filme a la cámara hablándole y transformando al camarógrafo en personaje, por ejemplo, en *Sábado* (2003) de Matías Vice, en otros la cámara es irregular exaltando la plurigestualidad del rostro como caos, por ejemplo, en *Seul contre tous* (2002) de Gaspar Noé. Sospechamos que en estos filmes, como en muchos otros que pueblan las carteleras de los festivales actualmente, encontraremos una afirmación del simulacro y la técnica como la única posibilidad de que la realidad sin mediación y en su gravedad acontezca en la pantalla, con lo contradictorio que esto sea.

Si bien la operación formal de este tipo de cine es completamente contraria a la del hiperrealismo pictórico, que a través de una pulcritud pictórica hace desaparecer el rastro de la pincelada y, por ende, del sujeto expresivo, existe una correspondencia discursiva entre éste y el cine de lo cotidiano. En el trabajo de Check Close con sus retratos de la década del 70' o en la pintura de Claudio Bravo, se borra cualquier posibilidad expresionista del rastro pictórico, como sinuosidad o desvío de la mano, que se puedan asociar a los rastros de una subjetividad operativa detrás del cuadro (24). La operación visual de una cámara errante y desprolija, presupone la anulación de la planificación cinematográfica. Esto pareciese acercarnos a las irregularidades de los camarógrafos en los despachos en directo de las noticias sin edición previa o la búsqueda de esa imagen precisa no planificada tanto en el cine documental como en la televisión, le daría un componente verídico a la imagen que camuflaría el simulacro propio de lo cinematográfico. Apuntando a una transparencia de la experiencia de la realidad e ideológica de la imagen para disponernos frente al suceso fuera de un contexto significador. Dicha operación, es el punto más alto de simulacro, ya que se transparenta en la imagen invisibilizándose en la irregularidad, en el cambio de plano, en la fisura de los pequeños cortes que empalman largas secuencias, en el actor hablando a cámara, el rostro advirtiendo que todo se ha transformado en espectáculo, sin que lo haga reflexivamente.

Hasta ahora, no hemos tocado ningún filme de origen oriental, esto no es casualidad ni menos un olvido premeditado en tanto una discriminación altanera de residuo occidental, quizás justamente por su conciencia artificiosa de lo cinematográfico que lo distanciaría del mimesis gestual o su estetizada tradición teatral en el caso japonés, más cercana a la exacerbación gestual, es que se ha mantenido un tanto ausente o distanciado. No obstante, y sería justo decirlo ahora, muchas de las entradas a problemas del cine oriental deberían componer un corpus reflexivo y referencial teórico diferente que responda con formas particulares de ingreso y construcción de la imagen, que están en relación con lo que hemos tratado hasta ahora pero con sus particularidades que desbordan las capacidades de este emprendimiento teórico. Es por esto que los cineastas orientales convocados por este escrito serán puentes que conecten filmografías sordas las unas a las otras, siendo momentos particulares de esta relación. Que marcarán contrapuntos en ciertos contextos históricos puntuales o relecturas diferenciadas y extrañadas de

las pretensiones occidentalistas, pero que permitirán el diálogo. Uno de estos últimos casos es el del director japonés Takashi Miike con respecto a la plurigestualidad y la transparencia.

Miike es un cineasta-computador del cine contemporáneo, con una producción de alrededor de 70 filmes desde 1991, sin contar sus participaciones en series para televisión, tiene casi un promedio de 4 filmes por año, muy lejano al promedio de cualquier otro director y más aún superando con creces la producción del mismo Hitchcock, uno de los cineastas occidentales más prolíficos en cuanto a títulos. Esta superproducción borra inevitablemente los límites de cuando comienza una y otra preproducción, rodaje y postproducción de sus filmes. Este cineasta desde su primer año como director en 1991, año que hizo 3 producciones, no ha dejado de estar en producción y en proceso, donde sus estrenos son más bien estaciones de tránsito que paradas definitivas, estaciones que empalman uno y otro filme en un todo continuo de producción cinematográfica. Desde esta perspectiva podríamos plantear que este es el director más cercano a la concepción de memoria RAM propia de los computadores, es decir, la capacidad de procesamiento de la información, un cineasta del procesamiento, los paralelos se hacen evidentes con la figura de artista-máquina de Warhol en las artes visuales.

Miike hará de la superficie fílmica su gran aliado a la hora de construir el rostro y el filme mismo, ya que su estrategia de producción consta de no rechazar ningún proyecto por carencias económicas o de otra índole, todo se puede filmar. Estos aspectos de producción que puntualizamos por primera vez en el texto, son fundamentales para el acceso a sus filmes, ya que logrará a través de esto una tabla raza entre proyectos asociados en el mundo de la producción cinematográfica al cine-arte, mega producciones comerciales y proyectos de bajo presupuesto de cine de artes marciales en sus múltiples derivados, dramas, comedias, etc. Por ejemplo, en el caso de *Ôdishon* (1999) (25) y *Dead or Alive: Hanzaisha* (1999). La primera fragmenta el filme en dos, uno marcado por la cotidianidad lineal de una familia japonesa y la otra por el asalto destripador de una torturadora, este gesto auto-reflexivo de las formas de significabilidad narrativa del filme no existe en el segundo, el cual divaga en las tensiones de dos mafias orientales descendientes de la jakuza, una japonesa y la otra china. El rostro en este complejo sistema se transforma en el portador de la multiplicidad apariencial, donde está igualado a todos los componentes dentro del engranaje macro de producción y, a su vez, es la superficie de las

diferentes operaciones visuales de una plurigestualidad acorde con la pluriproducción, es decir, es intercambiable y en proceso, el rostro es uno, otro y otro constantemente.

En esto encontraremos un exceso de transparencia que todo lo vuelve cotidiano, entendido como una estrategia de producción fílmica, desde una torturadora, un cuerpo mutilado dentro de un saco, una madre que lanza leche con sus mamas, una padre que tiene relaciones con su hija, estos dos últimos son parte de *Bijitâ Q* (2001) (26), etc. *Bijitâ Q* nos permite cristalizar este movimiento, en la plurigestualidad de una familia cotidiana en Tokio, donde un cúmulo de relaciones torcidas y disfuncionales se producen en la relación entre ellos, hasta que un visitante llega a la casa tras golpear al padre de familia. Esta introducción de un externo, más que arreglar la situación para llevarlo a un modelo ideal, tiende a cotidianizar aún más la extrañeza pero con conciencia de ella. Este cotidiano que lo introduce todo, explota los propios cimientos de lo cotidiano, ya que ingresa lo extraño, lo torcido, lo perverso.

La doble operación de construir un rostro en proceso al mismo tiempo que hace ingresar en él lo perverso y lo torcido sin la gravedad de lo oculto, podremos encontrarlo en el trabajo visual del artista japonés Yasumasa Morimura, si bien éste no hace de lo cotidiano su lugar de inicio, será la idea de rostro en proceso y lo torcido que lo conectan con el trabajo de Miike. Morimura reconstruye digital y pictóricamente cuadros claves para la historia del arte occidental, donde remplace a las figuraciones de estos con fotografías de él, así en todas las obras el rostro es el mismo (el del artista), que a través de un montaje escenográfico, fotografías digitales e intervención pictórica reconstruye, por ejemplo, el autorretrato de Van Gogh con una pipa en *Retrato-Van Gogh* (1985) (27), donde el rostro es el de Morimura y así mismo en todas las obras que produce. Quizás las más interesantes serán obras donde el rostro se integra sobre figuraciones no humanas como girasoles o cuando hace una mixtura de varios cuadros.

Morimura hará una peculiar relación con la obra de Duchamp, al citar a *Rrose Sélavy*, en una triple falsificación, no es Morimura, Sélavy ni Duchamp. Y también de Andy Warhol al posar de él, su relación no simplemente de referente iconográfico sino principalmente en el concepto de producción de obra. Duchamp al ingresar el *ready made* en el contexto del arte hace hincapié, entre otras cosas, en el procedimiento en el cual un objeto se vuelve obra de arte y al procedimiento mismo que un artista hace para construir una obra de arte, la concepción de

creación manual como procedimiento no reflexivo, pasa a una de selección auto-reflexiva. Por su lado Warhol, hace del procedimiento, su condición de artista-máquina, el eje fundamental de su producción, desde lo mecánico del procedimiento de sus cuadros pop hasta la mecanización de la obra como objeto fetiche consumista en su *Factory* (Factoría).

Desde aquí acontecen dos operaciones que harán interesante la relación con Miike, la primera será en la construcción de un procedimiento de obra, fotográfico-digital-pictórico (mecánico-virtual-manual), para sus imágenes, donde en toda la obra se fusionarán tres estados de la producción de las artes visuales. El segundo es que en la repetición constante del modelo, configurará un rostro al cual se le irán adhiriendo capas en la misma obra, pero a su vez, en todas las obras en su conjunto, el rostro acontece como lo otro y lo mismo infinitamente, constituyendo así un laberinto auto-referencial, como una reflexión sobre el arte occidental que se refiere una y otra vez a sí mismo. Para nosotros, establecerá un complejo sistema de producción, en el cual el rostro es portador de una infinidad de posibilidades, como ropaje adherido pero sin punto de partida, un rostro cero del cual comenzar, sino es un rostro que necesita de su procedimiento y proceso de mutaciones, para acontecer como rostro, así mismo como Miike al establecer ese rostro portador de todas sus potencias, cotidianizando todo en su procedimiento.

El anverso de la cotidianidad total de Miike la encontraremos en *Dogville* (2003) de Lars Von Trier, esto no quiere decir lo contrario absoluto sino más bien lo que está al otro lado de lo mismo, la transparencia del gesto en *Dogville* desarticula todo contexto espacial de identificación, evidenciando en la operación cinematográfica dicha simulación necesaria para construir verosimilitud mimética. Cada uno de los micro-movimientos en los personajes no encuentran eco en su contexto inmediato (28), es un tránsito imposible entre rostro y espacio, no obstante, construye un lugar donde cada uno de los signos, paredes transformadas en líneas blancas en el suelo, construyen la realidad de dichos rostros (29). Si en los filmes vistos anteriormente, la transparencia radicaba en una supuesta carencia ideológica en relación al contexto, en *Dogville* ésta referirá más bien a la carencia de contexto verosímil cinematográfico, la exposición completa del contrato de simulación entre imagen cinematográfica, realidad, rostro y percepción. En dicha evidenciación acontece la absoluta transparencia que contiene la imagen mimética del gesto y esto hace que el filme desborde sus límites, porque no asume este como su

lugar a llegar sino más bien su punto de partida, pero también explota las posibilidades de significación desde la conciencia del simulacro.

El somero tránsito propuesto para el complejo concepto de mimesis, presupone una serie de intercambios y transferencias, marcados por la creencia de que a través de lo cinematográfico existe un acceso privilegiado a la gravedad de la realidad, entendido tanto como la edificación de un ideal, el espesor de lo Experiencial o el padecimiento de una cotidianidad inmediatez y desprovista de sentido. Este tránsito está marcado justamente por los momentos en que se asienta su creencia como cuando ésta se desmantela o da signos de ello, esto no implica que exista un cierre definitivo, sino más bien habrá que asumir las reinenciones, reconsideraciones y nuevos posicionamientos de problemas que retornan constantemente y los que emergen en estas nuevas relaciones.

A diferencia de las gestualidades que veremos a continuación, éstas que hemos agrupado bajo el rótulo de miméticas, asumen una búsqueda externa a lo cinematográfico y tienen la posibilidad de reinención o por lo menos su pretensión, ya que no agota las posibilidades materiales sino agota sus discursos. De esta forma el desmantelamiento del concepto de realidad adjudicada a la imagen cinematográfica, posibilitó que el gesto mimético del neorrealismo italiano, minara la posibilidad de pensar una realidad ideal para hacer emerger su condición experiencial, así mismo este avance al tiempo cotidiano posibilitó el desnudamiento del cuerpo y el rostro portador de dicha realidad y en definitiva de la subjetividad, para transparentar su propia condición simbólica y discursiva.

### **III**

#### **Exacerbación del Gesto**

Reconocemos la exacerbación mediante la concentración de los micro-movimientos del rostro para generar un gesto dominante que retorna a sí como parte de una serie de elementos compositivos. Los micro-movimientos faciales concentran la información para construir un gesto quitando la ambigüedad expresiva del rostro y para rescatarlo en la imagen en relación al cuerpo y al diálogo. Concentración que contiene una potencia de la emoción, pensamiento o



deseo que contendría al rostro y en ello su propia desmesura con respecto a su contexto. Si el avance temporal permitía a la mimesis del gesto la facilidad de hacer acontecer una serie de micro-movimientos ligados, cuando el gesto se exagera su lucha es en relación al tiempo y la capacidad de traspasar desde un gesto a otro sin provocar movimientos que hagan ambigua la gestualidad. De esta forma estaremos frente a un gesto altamente unigestual.

La Exacerbación del Gesto no pretende simular un tránsito directo entre lo cinematográfico y la realidad, ideal o material, como si lo pretende el simulacro mimético, más bien tiende a tomar autoconciencia de sus operaciones representacionales y significadoras para hacer de la combinatoria formal un exceso reflexivo, su referente son las operaciones cinematográficas logradas en el ejercicio mimético. Dicha posibilidad genera las condiciones materiales para extremar los límites visuales de lo cinematográfico que el simulacro mimético entrega en su pretensión de relación con la realidad, exprimiendo y retorciendo la expresividad gestual acontecida en la plurigestualidad para concentrarla en UN gesto expresivo del rostro. Existe una potencia visual que deforma la referencia de lo mimético, para hacerla llegar más allá de sus límites.

Greenaway es una fuente de complejas construcciones gestuales, *The cook the thief his Wife & her lover* (1989) nos presenta a personajes que a través de sus disparidades gestuales van construyendo. Entre estos será el rostro del ladrón y dueño del restaurante Albert (30), quien tome mayor predominancia dentro del filme, éste como si hubiese sido extraído de la reproducción del cuadro que decora una de las paredes del restaurante, concentra el exceso visual que acontece a lo largo de todo el filme en su rostro. En cada una de las secuencias, los gestos de Albert se extreman en relación a sus compañeros de mesa, a su mujer y que solo lo acompaña el exceso visual del decorado, la ornamentación y la luz. Cuando habla, las cejas, la boca, sus pómulos, etc. construyen un gesto que acontecerá dominante y que dará paso a otro que será de la misma forma dominante, para marcar una expresividad que en su avance a lo largo del filme retornará diferentemente a sí misma. En una de las escenas finales, éste habla en primer plano sobre la revolución francesa luego de haber asesinado al amante de su mujer, su rostro tiene dos características principales de construcción, la primera es cada una de las frases que va componiendo, están en torno a una gestualidad dominante, tosca y sobre particularizada con respecto a quienes lo escuchan hablar, la segunda es que su rostro es bañado por una luz roja que

difumina su contorno y hace que el rostro permita el acceso del contexto en él (45), que en este caso corresponde a la luz, que es la que construye todo el universo referencial del filme.

Este desplazamiento de la unigestualidad de Albert, desde un gesto dominante en contraste con el contexto hasta el ingreso dentro de los límites de la figuración del rostro, podemos pensarlo como el viaje existente desde la representación de Daumier, históricamente inscrito en el realismo del siglo XIX hasta las figuraciones de Oskar Kokoschka en la primera parte del siglo XX. Daumier en *Scène de comédie, dit aussi un scapin* (1862-1865) (31) construye un contraste evidente en la disposición de ambos personajes, en este contraste existe una escenificación teatral que dispone a la rigidez expresiva de ambos personajes, Greenaway genera una operación de teatralización similar en lo cinematográfico pero que se sustenta en la intervención pictórica de la visualidad a través de la luz y la cámara. Los rostros de Daumier de igual forma no tiene elementos ambiguos ya que se concentra en una gestualidad dominante, pero que aún mantiene una diferencia con su contexto, el pintor no ha permitido que éste se haga parte de él, lo que si acontece en el autorretrato hecho en 1913 por Kokoschka (32), donde el rostro y su contexto comparten una misma coloración pictórica, pero que la línea aún mantiene la condición de unidad figurativa, en dicho ingreso acontece la desarticulación a nivel ideológico del rostro no así visual, desmantelando un ideal de unidad separado del contexto.

\* \* \*

Desprendido de lo anterior, el transito de la exacerbación del gesto estará entorno a pensar la relación con el espacio-contexto como el lugar del protagonismo unigestual del rostro y el tiempo como barrera a la cual sortear para evitar la ambigüedad de los micro-movimientos del rostro. La incompleta *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, nos da avisos de esto, ésta se presenta como la cristalización de una compleja relación entre vanguardia artística y cine, cuestión en la que no pretendemos ahondar, no obstante, en ella encontramos un relación privilegiada con la construcción unigestual del rostro. En ésta acontece una tensión de Contraste con el contexto-espacio para resaltar el rostro y la gestualidad del resto de la imagen. Pensemos en la secuencia en que el personaje femenino (33) entra a la caverna con una vela en la mitad del filme, ésta es iluminada por un foco dirigido directamente a ella justificado por la presencia de la vela, separándola de todo el espacio a su alrededor a través de un alto contraste lumínico. En ella su

unigestualidad acontece en el tiempo sin mayores dificultades, concentrando los micro-movimientos estáticos y dominantes, hasta que un círculo de luz comienza a perseguirla acosándola entre las paredes de la caverna, el espacio comienza a develarse hasta que se concentra en ella, en ese momento los gestos dominantes se suceden uno tras otro en pánico, es una escapada que llega hasta la deformidad visual del rostro agudizando su expresión y retorciendo su padecimiento dramático. Esta separación que se pretende del contexto, provocará una de las imágenes más compleja a nivel del rostro construidas en el cine hacia el final del filme, donde muchos rostros construyen el contexto, donde la masa de ellos constituyen su protagonismo por sobre el espacio (34).

Si Lang produce un contraste del rostro para realizar una promesa dramática de la masa mecanizada por el estado, Eisenstein, en *Bronenosets potyomkin* (1925), usará dicha unigestualidad en contraste con el contexto para emerger la promesa de autoconciencia de la masa como agente revolucionario. Hacíamos referencia a los ojos del mundo anteriormente, pero ahora serán los rostros que enfrentados a la muerte de los marinos en la huelga, que en la exacerbación del gesto se contrastarán con ellos mismos hasta generar una serie ascendente de transformaciones, lo que Deleuze entiende por un salto de una cualidad a otra para lograr la toma de conciencia revolucionaria, esta potencia de contraste desde una inmovilidad gestual hasta una exacerbación del rostro en relación así, nos presentará un estado contextual que influye en el estado del rostro inicial, para finalmente en su movimiento se separé de éste.

Cuando devenga la represión zarista, los soldados del zar carecerán de rostros, por ende estarán imposibilitados de la toma de conciencia. El exceso de la tragedia represiva acontece en la unigestualidad de las mujeres y hombres que van siendo asesinados, mientras esta gestualidad se ve tensionada con la expresividad inhumana de las estatuas de los leones que adornan el palacio de Odessa, mientras son bombardeados por los cañones de los marinos como forma de respuesta a la represión zarita. En el último rostro de la secuencia final de la escalera de Odessa (35), acontece todo el exceso de la tragedia en la exacerbación del gesto, como testigo mudo del padecimiento del hombre, un grito sordo. Que podremos encontrar en el lienzo *Skrik* (1893) de Munch (36), donde el grito de terror deforma toda la unidad del rostro para hacerla fluir a la mano de las sinuosidades del contexto pictórico, pero separadas.

Quizás demasiado influyente será el trabajo de ciertos directores alemanes y europeos en Hollywood, que viajaba en relativa calma por los senderos de la mimesis del gesto, inaugurada por D. W. Griffith (4), donde su proyecto cinematográfico cercano a la edificación de una visualidad propia como nación y la búsqueda de instaurar una tradición sustentada en los géneros, cerraba las puertas o apenas las entreabría para cuestionarse las posibilidades expresivas de lo cinematográfico fuera de dichos límites. No obstante será justamente en el espacio del cine de género, donde la irrupción de la exacerbación del gesto se hará carne. El cine negro, en sus amplias formas, radicalizó la apuesta visual para referir aquello ausente del discurso oficial de la nación norteamericana, a través del contraste entre lo urbano y lo suburbano, el día y la noche. En el cine negro se pondrá al centro al individuo en contraste y confrontación a un contexto amenazador de su propia seguridad moral y física.

*On the waterfront* (1954) de Kazan, por citar un ejemplo más bien periférico en la producción norteamericana, pero significativo en relación a los que hemos trabajado, el contraste acontecerá tras la toma de conciencia individual del personaje Terry Malloy al percatarse en el estado precario en que los trabajadores del puerto viven, de la corrupción del sindicato y el silencio cómplice de la iglesia tras la muerte de un joven sindicalista por manos del propio sindicato. La unigestualidad de Malloy se contrasta en una de las secuencias finales, donde éste queda solo a un lado del muelle y el resto de los trabajadores lo mira desde lejos por temor al sindicato corrupto (37). Este ha acusado al líder del sindicato del asesinato, tras enamorarse de la hermana del joven sindicalista muerto, dicha conciencia individual logra que se cuestione su trabajo en la mafia sindicalista y asuma el rol de héroe que servirá como ejemplo al resto de los trabajadores, que tras un enfrentamiento con los del sindicato van en su ayuda.

La toma de conciencia que acontecía de la masa de Eisenstein, tendrá su respuesta individualista en Kazan, ya que todo debe pasar por el individuo, el cual se transforma en ejemplo a seguir por la masa, es decir, un héroe. En esta medida el contraste con su contexto posibilitará la deslegitimación del poder del sindicato, ya que se separa, se distancia y pierde su condición de masa, se vuelve consciente. La unigestualidad individual de Malloy siempre estará en contraste con la masa obrera y el grupo de sindicalistas en diferentes momentos del filme, rescatando su condición de individuo consciente sobre el todo contextual inconsciente, pero su motivación siempre es individual, el amor de una joven, no las condiciones materiales de

existencia. Esta diferencia es la que posibilita que Malloy se transforme en un héroe individual, diferenciado en su exacerbación gestual, en la contención unigestual de su rostro en contraste a muchos rostros iguales.

Por el contrario, el filme *La passion de Jeanne d'Arc* (1928) de Carl Theodor Dreyer, nos dispone en la tensión con el espacio, cuando el contexto comienza a acosar al rostro para su borradura. A nivel narrativo el acoso y mutilación de Juana de Arco, está anunciado por la máquina de tortura con la cual la amenazan para que asuma que fue guiada por el demonio en su cruzada y a nivel del rostro será cuando le corten el cabello preparándola para la hoguera (38). La unigestualidad dominante y el traspaso de un gesto a otro, se transformará en un intento de escapatoria de las llamas que la acosan, que comienzan a consumirle el cuerpo, esto se ve agudizado por la utilización del círculo negro que se va ciñendo sobre el rostro. En la hoguera el cuerpo cederá dejándose caer por la parte inferior del encuadre y esto se cristalizará en el cuerpo calcinado detrás de las llamas, dicho velo nos deja ver la huella del cuerpo sin posibilidad de identificación, perdiendo toda individualidad. En *De minnaars* (1928) René Magritte (39) nos evidencia la imposibilidad de singularidad de dos cuerpos apremiados por el contexto que lo rodea transformado en paños blancos, dichos velos esconden los rostros y extrañan la situación generando una negación del rostro, lo que en Dreyer estará marcado por su calcinamiento, posibilitando el abandono de la unidad por el acoso del contexto.

A pesar de la violencia sugerida por Dreyer en su búsqueda por desarticular el concepto de unidad, habrá dos directores que nos permitirán entrar a una dimensión diferente de la exacerbación del gesto, quizás en un itinerario paralelo a lo que hasta ahora hemos logrado cifrar, en la producción fílmica de Akira Kurosawa y Kenji Mizoguchi encontramos una exacerbación que no se contrapone al contexto y tampoco lo absorbe, sino más bien ocurre en el rostro como flujo. La unigestualidad se despliega en el tiempo sobre el rostro, transformando a su transcurrir en parte fundamental de la construcción de la dominancia gestual, de esta forma los gestos del rostro parecieran construirse similarmente al movimiento que una mano hace con el pincel entintado sobre el papel de arroz. Esto no implica que exista en éste una pluralidad de micro-movimientos en el rostro, por el contrario en él se concentra todo en una línea, siguiendo la figura del pincel. Pensándolo así podríamos decir que existe una construcción caligráfica del

rostro y la exacerbación, donde se debiera llegar a un movimiento tan particularizado como universal, donde la imagen es de aquél de quien es imagen.

En *Ugetsu monogatari* (1953) de Mizoguchi, los dos personajes masculinos, que en medio de las guerras civiles del siglo XVI en Japón, deciden emigrar con sus mujeres desde su pueblo a la ciudad, generando un plan para hacer fortuna vendiendo piezas de artesanía. El flujo del unigestualidad que se va componiendo a lo largo del filme en sus rostros, está en relación con el flujo del lago que surcan para ir y venir desde su pueblo a la ciudad, este viaje dificultoso se impregna en su paulatino abandono de sus propias raíces, que se han ido destruyendo con la guerra, lo que se ve reflejado en la distancia que generan con sus mujeres, uno por la búsqueda de convertirse en Samurái, el otro por verse fascinado por la figura de una mujer noble que alaba las piezas de artesanía que hace. El lago se transforma en la distancia entre los dos mundos (40), como a su vez la diferencia entre los dos proyectos de los personajes en relación al mundo que los origina y que se convierte en el equivalente simbólico de la gestualidad que avanza hacia su destierro del sentido y en definitiva a la decadencia de los personajes.

Si Mizoguchi nos dispone frente a un discernimiento individual en torno al conflicto bélico, Kurosawa en *Shichinin no samurai* (1954), nos plantea la resistencia colectiva a los saqueos de los pueblos campesinos. Será interesante aquí encontrarnos con una serie de rostros, contruidos desde un patrón ascendente, dicho patrón tendrá que ver con el control y la razón. Los personajes que carecen de control de la situación de crisis a la que se van a enfrentar, tienen una exacerbación de un fluir confuso y desprolijo, son un ejemplo de esto, los campesinos y los dos samurái más jóvenes. Lo contrario ocurre con los personajes con más experiencia y al mando de la resistencia, quienes, con sus movimientos gestuales precisos y el fluir de éstos, componen una gestualidad armónica (41). Por último, se encuentra quien tiene el control absoluto de la razón y la técnica, un samurái que maneja con virtuosismo la catana, en éste el movimiento se detiene y no ocurre la necesidad del desgarramiento emocional provocado por la crisis, en él encontramos un flujo en pausa que está contenido como potencia en el rostro, lo que nos acercará a pensar la ausencia gestual más adelante.

Una colección de xeligrafías monocromas, hechas entre 1835 y 1836 por Katsushika Hokusai (42), basada en temáticas guerreras, nos permitirá acceder al concepto de flujo gestual que

proponemos. Las figuras de los samuráis tienden a configurar un movimiento circular, en el cual los cuerpos amoldan sus cuerpos para potenciar la idea que sostiene el sentido de “lo samurái”. Este movimiento se desprende ya que no existe contacto entre los personajes de las xeligrafías, donde entonces se privilegia una concepción plástica de la ritualidad de la batalla. Esta condición circular, nos propone un movimiento constante que no se detiene en algún incidente, el fluir del movimiento está apuntado a rescatar un espacio de inteligibilidad expresiva entorno a una idea que contendría la propia “naturaleza” del combate y no de rescatar una experiencia individual, fragmentada y cognitiva en relación a ésta, lo que provoca que los cuerpos estén sujetos a la labor deformadora que dicha idea implique, esto es, están al servicio de ésta. De la misma forma los rostros son partes de un flujo global, en el cual su gestualidad exacerbada potencia la intensidad del mismo movimiento circular. Kurosawa y Mizoguchi reelaboran este concepto de flujo para construir la propia exacerbación del rostro en el simulacro del movimiento cinematográfico, donde los micro-movimientos del rostro se encadenan en una gestualidad dominante en movimiento.

Este recorrido paralelo nos vislumbra que la exacerbación encontraba otras formas de relación con respecto al contexto, que no necesitaban de un contraste entre ambos para hacerse operativo. Lo que desde otra perspectiva tendrá un giro que anunciábamos en Greenaway, quien desarticula la unidad mediante el ingreso paulatino del contexto en el rostro en su tarea deformadora, movimiento Absorbente del contexto para mantener una tensión en el tiempo, un segundo estado de la exacerbación del gesto. Si Rosellini y De Sica (11) nos abrían las puertas para un rostro en relación con su contexto en tanto tiempo cotidiano abandonando el idealismo, será Federico Fellini que nos propondrá una anulación del contraste haciendo emerger en conjunto la exacerbación gestual del rostro con la potencia visual del contexto espacial. Los rostros en su exacerbación dependerán del exceso visual que componen en conjunto, esto provocará el desborde del cuerpo como superficie de operatividad visual, en la exacerbación de sus propias dimensiones, posturas y deseos.

En *Satyricon* (1969) encontramos la secuencia en que dos de sus personajes ingresan en una especie de villa grotesca, donde se encuentran con una serie de personajes excesivos y grotescos (43), estos personajes están en directa relación con el exceso y la deformidad propia del espacio, todos los personajes que habitan en la gruta son posible como tal en la medida que habitan la

misma, la gruta constituye su construcción como individuos. Esta dimensión excesiva que desborda los límites de lo humano no ocurre en el neorrealismo italiano, en que todo se ajusta a dimensiones humanas. Fellini recupera operaciones hechas por los directores relacionados con el expresionismo alemán, que aún estando en EEUU deformaban los decorados para generar un estado de extrañeza visual, por ejemplo, en *Sunrise: a song of two humans* (1927) de Murnau. La exacerbación del gesto trabajada por Fellini acontecerá en la proliferación de una serie de gestos dominantes en un tiempo reducido, pasando de uno a otro en una serie intempestiva de gestos al interior del rostro. La extrañeza visual de los rostros de los personajes en complicidad con un contexto visual que ingresa en el rostro, lo vemos por ejemplo en el lienzo *Bildnis Alexander Sacharoff* (1909) de Alexei Jawlensky (44). La unigestualidad del rostro está tensada por un contexto altamente pictórico, pero que no se separa sino cohabitan, tanto las tonalidades de la cara como la disposición de la cabeza, que va en contra de trazo del fondo, se componen en un todo, donde la mayor contradicción estaría con el propio cuerpo que contiene ese rostro, el cual desafiante mira hacia al frente como un enigma que se atisba solamente en la boca roja que se esboza en una sonrisa. Invitación símil del recorrido que nos propone Fellini en cada uno de sus personajes, que en su exacerbación gestual nos ingresa a un contexto extrañado.

Terry Gilliam en *Brazil* (1985) elabora una gestualidad desatada en este avance que será coronado en Greenaway con el ingreso absoluto del contexto al rostro (45). En esta gestualidad desatada como una dictadura del gesto sobre el texto, se construye amarrada a una atmósfera y decoración excesiva que se distancia de todo parangón de lo humano. Pero que apunta a la sobre excitación visual como forma de desarticulación de la unidad, la grandilocuencia de la boca al hablar, la tez tensada en un recorrido vertiginoso de una unigestualidad que se agolpa una tras otra. El distancia entre la gestualidad del personaje principal con los componentes burocráticos del mundo que lo contienen, que podría estar más relacionado con lo que veíamos anteriormente, provocan la construcción paralela de un mundo, constituido por el exceso del deseo hecho carne en la mujer que persigue obsesivamente. Dicha potencia del deseo extremará la vertiginosidad de la gestualidad para llevar al límite la unidad gestual para acontecer como caricaturización de sí misma, en la sobre población apariencial en el rostro del simulacro de una emoción desbordada, para transformar en una bomba de tiempo la unidad del rostro.



Tanto en Fellini, Greenaway como en Gilliam se encuentra una exacerbación histriónica, obsesionada por el color, la composición, el espacio y las materialidades, los rostros absorben un contexto exuberante, ante esto aparecerá la exacerbación de los rostros construidos por Werner Herzog como un contrapunto. El rostro exacerbado absorbe un espacio de lo precario y lo frágil, en filmes tan distantes cronológicamente como *Aguirre, der zorn gottes* (1972), *Fitzcarraldo* (1982) y *Cobra verde* (1987), los personajes principales están rodeados por una carencia que desborda los límites de lo humano (46). Si bien todos sus personajes son mesiánicos, desproporcionados con respecto a su propio contexto, esta gesta siempre estará cruzada por la precariedad y es esta precariedad visual la que ingresará en el rostro para generar una unigestualidad grabada, ya no como gesto histriónico, sino como huella. Esta diferencia marcada y altamente diferenciada, no deja de ser coherente dentro de los procesos de posguerra en Alemania, donde la precariedad vivida tras el gobierno nazi, una precariedad relacionada a la negación de toda tradición cultural por el Weimar y el abrazo al proyecto capitalista del mercado y el consumo impulsado desde EEUU, llevó a filmes en que en todo emprendimiento mesiánico, era a costa de la precariedad del individuo. Esta precariedad entonces es muy diferente a la de la pobreza del neorrealismo italiano o lo trabajado por el cine latinoamericano, ya que no radica en el padecimiento de un agente (político, económico, religioso, racial, etc.) como opresor, sino de asumir las consecuencias del proyecto de una nación en dicha opresión.

En ello radicará entonces que siempre sea un hombre, como paradoja del gran hombre nazi, el que haga funcionar todo el filme, todo padecimiento de la gesta mesiánica queda grabada como huella en el rostro, exagerando sus micro-movimientos unigestuales, mientras estos mismo van creando más surcos y sinuosidades en el rostro. Quizás Joseph Beuys sea el más cercano a Herzog con su proyecto chamánico de una visualidad como curación individual, encontramos esto principalmente en sus acciones o performance, el cual dispone al hombre en un proceso de la memoria, es decir y haciéndose a un lado del culto a lo nuevo de las vanguardias y el arte moderno. La mayor sintonía que podríamos encontrar es en aquellos proyectos excéntricos, es decir que se hacen operativos desde la periferia tanto visual como social, en *Coyote - I like America and America likes me* (1974) (47). El artista alemán en una galería de Nueva York se encerró con un coyote, un cobertor de fieltro, un bastón, unos guantes, un poco de paja y un diario, muy lejos de su centro, que en efecto es Alemania.

Esta acción parte desde el aeropuerto, donde se cubre con el fieltro y va directamente a la galería, en la cual se encierra sin contacto visual, auditivo o táctil con nadie en ella ni en su trayecto hasta ella, excepto con el coyote, con el cual convive durante tres días, al finalizar dicha sesión, vuelve a cubrirse con el fieltro, va al aeropuerto y retorna a Alemania. La particularidad radicará en que se evita cualquier contacto con la cultura norteamericana. Herzog, por su lado, también genera un cine excéntrico, viaja a la selva amazónica del Perú, a África, entre otros, para llevar a cabo sus proyectos fílmicos, donde tanto las condiciones de producción como el tratamiento visual va construyendo una imagen desposeída del exotismo positivista europeo, Beuys despoja de la visualidad capitalista de consumo a la galería cuando ingresa con el animal, haciendo visible la propia carencia a través del encierro, este tipo de emergencia de lo otro, hace confluír la exacerbación del rostro de Herzog y Beuys en sus acciones, ya que hacen chocar el impulso moderno en un ambiente no civilizado, en el primer caso como ingreso de la decadencia, en el segundo como la emergencia que devela la precariedad de la racionalidad moderna.

Habrán dos puntos que serán claves para poner en crisis el proceso absorbente del contexto en la exacerbación del gesto, el primero será la absorción del contexto discursivo como deformidad en *The elephant man* (1980) de David Lynch y su explosión visual hacia el contexto en *Blue velvet* (1986) del mismo Lynch. Esta explosión visual dará pasó, o por lo menos creará las condiciones, a la expansión espacial en la exacerbación del gesto. Y a su vez nos dará una entrada a lo que atenderemos más adelante en la ausencia del gesto como la concepción del gesto decorativo. No obstante, comencemos con *The elephant man*, el rostro deformado exagera dos veces el gesto, por un lado, a nivel de contraste en la época que es una atracción de circo, carente de cualquier integración social que no sea como lo otro, la variedad y la diferencia, la segunda será cuando sea portador de una gestualidad mimética tras ser educado y racionalizado, conteniendo a todo aquello humano en un rostro que no le corresponde, lo interesante de esto radicará en que es doblemente portador de una tragedia, en tanto tragedia física lo que posibilita su deformidad y como tragedia racional lo que posibilita su segregación posterior (48). El doble movimiento será entonces en su contraste figurativo con el contexto que lo cobija pero a su vez la integración de la racionalidad que lo hace sujeto dentro contexto social (a nivel narrativo) y su contexto fílmico. Esta integración abstracta, carente en el caso de *Freaks* (10) que tan sólo se enfrentaba como desarticulación de la idealidad mimética, deforman los límites desde el interior

de la figuración del rostro a través de la racionalidad más que por el incidente físico que la posibilitó.

Esta deformación desde el interior mismo de la figuración en relación a los estragos del ingreso de la racionalidad como potencia, se puede encontrar en la serie de cuadros de Jean Fautrier tituladas *Otages* (1945), que comenzó a desarrollar desde 1943 mientras el pintor estaba recluido en un hospital psiquiátrico para escapar de la ocupación nazi, desde el cual podía escuchar asesinatos y torturas a civiles ejecutados por el ejército alemán en un bosque colindante al centro hospitalario. *Otages* está compuesto por un grupo de cuadros, que el pintor realizó adhiriendo masas de pintura sobre el lienzo, donde se atisba escasamente una figuración en sus contornos, trabajados con espátulas y una masa blancuzca similar a estuco, lograban una especie de óvalo el cual decoraba con pequeño polvos y algunas delineaciones de pincel. Este accionar casi mecánico sin particularidad lo contrasta con títulos violentos, por ejemplo, *Tête d'otage N° 22* (1944) (49) y su disposición espacial en su presentación de exhibición, en hileras monocromas resaltó la concepción mecanizada de la matanza en el exterminio nazi y, a su vez, eran las huellas de la racionalidad nazi operando. De esta forma, y en su diferencia, la deformidad desde el interior provocada por el ingreso de la racionalidad absoluta en lo humano, logra hacer operativa la misma tecnicidad alejándose de un puro gesto expresionista desbordado de subjetividad, en Lynch la deformidad se mantendrá en la unidad del rostro como lo otro y lo mismo, en Fautrier la deformidad esbozará una unidad como huella mecanizada.

Lynch hará un giro al problema de la absorción del contexto para construir un rostro solamente con fragmentos de dicho contexto, pero éste no será el planteado por el filme sino del imaginario visual al cual responde, que en su reunión se transformarán en una exacerbación visual de la cita y la referencia, *Blue velvet* tomará múltiples referencias visuales como lógica interna de la construcción del rostro, como también de todo el filme. Esta expansión visual abrirá el filme al ingreso de la visualidad como materia de construcción, lugar de referencia y contexto de desarrollo. Esto provocará además que el rostro se construya y reconstruya dependiendo del contexto interno del filme, por ejemplo, la secuencia donde Jeffrey, el personaje que articula la historia, es acosado por Frank Booth (50), el amante de Dorothy Vallens, la que mantiene una peculiar relación con Jeffrey. Frank con una serie de hombres lo amenaza en un sitio eriazos, algunos de estos los iluminan con linternas en el rostro, formando claros oscuros irregulares por

el movimiento de las linternas, que van cubriendo y descubriendo sus caras. Esta secuencia nos remite al trabajo pictórico de Velásquez y el barroco español, mientras que en las secuencias iniciales el mismo personaje responde más al imaginario visual de Rockwell (9), como estrategia de construcción de un contexto “cotidiano”, mientras la secuencia donde Jeffrey encuentra el rostro en tanto fragmento, es decir la oreja, nos conecta con Luis Buñuel en *Un chien andalou* (1929) (68), mientras la secuencia en que uno de los secuaces de Frank se encuentra en el departamento de Dorothy parado en el medio de la sala y con un cuchillo enterrado en la cabeza (51), nos propone una lectura diferenciada del cuerpo como sujeto de exposición e intervención, transformándolo en decoración del espacio visual, una reflexión del *body art* y del accionismo vienés (59).

Esta constante reconstrucción en *Blue velvet* con fragmentos visuales que responden tanto al imaginario de la cultura de masas, como en la elección del título del filme, que remite a una canción de cantante norteamericano Bobby Vinton, como del espectro del arte, genera una constante inestabilidad en la construcción misma del rostro, que se mueve paradigmáticamente entre un mimesis gestual extrañada, una exacerbación descontrolada y una ausencia gestual que congela al rostro en el tiempo. El trabajo de Lynch en este filme, como en los siguientes como *Wild at Heart* (1990) (52) y *Lost Highway* (1997), entre otras, deberá ser leído en los quiebres que ya hemos referido a la mimesis del gesto como a lo que escribiremos en la ausencia del gesto. Esta estrategia o lógica de construcción, podría ponerse en relación con el trabajo visual de Duchamp, en su *Gioconda con bigotes*, *L.H.O.O.Q.* (1919), (53) y como a su vez las lecturas de Jasper Johns y del pop art norteamericano (84-92) e inglés. El lienzo como el material foto sensible, se transforman en una superficie donde se adhieren signos culturales, que en su interrelación provocan nuevas formas de significabilidad entorno a ellos. Lynch, hace explotar el rostro para posibilitar nuevas formas de construcción, que van más allá de los límites de la figuración, desleyendo sus límites a través de la sobre acumulación de una unigestualidad marcada por el exceso visual.

Si Gilliam acelera la contención de una multiplicidad de gestos dominantes en un solo rostro y Greenaway permite la absorción de éste en la desarticulación de dicha unidad, la exacerbación traerá consigo otro desplazamiento a la mano de Lynch, el cual se proyectará hacia el contexto, un movimiento de Expansión espacial, donde el rostro encontrará la desarticulación de la

unidad del gesto y se constituirá en su movimiento exterior, invadiendo el contexto para terminar su construcción en él. *Requiem for a dream* (2000) de Darren Aronofsky, propone una vertiginosidad del montaje en relación a unigestualidad de los rostros, paulatinamente los va desmembrando de su unidad particular para generar una unidad global. Donde el rostro se compone de pastillas, manos, agujas, pedazos de rostros, el correr de la sangre por las venas, pupilas, etc. (54), su exacerbación se encontrará en la fragmentación y paridad con respecto al resto de la visualidad del filme, un collage cinematográfico que nos dispone frente al trabajo plástico de Wolf Vostell en *Miss america* (1968), donde la humano se transforma en huella y fragmento adherido superficialmente o también en *Booster* (1967) de Robert Rauschenberg (55), quien compone con fragmentos de radiografías de un cuerpo, una unidad fragmentada adherida a otras figuraciones. Aronofsky construye el rostro de la madre y el hijo en dicha dimensión del collage, uno en relación a las drogas ilícitas y la otra a los fármacos, esta expansión llevará la exacerbación de su unigestualidad a constituirse en el exceso visual de cada uno de los elementos propuestos en el filme.

Aronofsky hará operativa otra forma de expansión, en los primeros planos del hijo y su amigo cuando comienzan a padecer el exceso de drogas como angustia deformadora de toda unidad, sus rostros se extreman en su gestualidad y contornos para contaminar todo el espectro visual que los rodea (56), individualizando cada espacio como parte del propio rostro y su estado de angustia. Los estudios sobre Velásquez de Francis Bacon (57), nos proponen una unidad que invade el espacio que contiene a la figuración, deformidad, sinuosidad y huella del óleo que rompen con la violencia que perpetúa la unidad corporal, cuando dicha unidad es insostenible para lo humano. Aronofsky nos pone en ese mismo límite, donde finalmente toda promesa de unidad se ve clausurada cuando al hijo le amputan uno de sus brazos a causa de las inyecciones de heroína. La expansión del rostro como fragmento logra componer una unidad visual que trasciende los contornos de lo humano, de su figuración y promesa de contención de un mundo, para evidenciar su condición de simulación en la deformación de sus límites.

La expansión también acontecerá como mutilación del rostro en la imagen, en esta perspectiva Quentin Tarantino tiende a ser un catalizador, de toda una estética cinematográfica que hace acontecer a la exacerbación del gesto en la mutilación, fragmentación y despedazamiento del rostro, como un alarde poético del trozo, el *gore* y los filmes de acción.

Hablamos de Tarantino ya que en él se dibuja el no-lugar absoluto de lo humano como unidad, en una búsqueda gimnástica del desborde visual, que se sostiene sobre la conciencia del simulacro total. *Kill Bill* (2003-2004) en sus dos volúmenes será el catalizador de filmes como *Natural born killers* (1994) de Oliver Stone y directores como George A. Romero, Herschell Gordon Lewis, Tobe Hooper y Abel Ferrara, entre muchos otros que hicieron de la sangre y el fragmento su predilección, hasta el propio Andy Warhol y el músico inglés Morrissey se hicieron parte de este cine alterno. En los filmes de Tarantino además encontramos una diferencia, ya que el rostro es sólo residuo objetual (58) y no como en mucho cine gore que es la fascinación de éste en su descomposición, pero asumiendo aún su unidad. En Tarantino el cuerpo y el rostro se esparcen en la imagen sin resistencia alguna, el rostro es rebanado, machacado y despedazado para carecer de cualquier reconstrucción y más aún para potenciar a éste como fragmento sin sentido alguno en la imagen. Solo rastro de su mutilación como posibilidad fílmica, huella del simulacro de unidad corporal en la imagen, el rostro como desperdicio en el espacio.

Si bien en un inicio el *body art* es dependiente de la relectura que hace el accionismo vienés como el grupo Gutai japonés de la abstracción expresionista, por ende muy lejos de la gimnasia visual y el efectismo fragmentario del filmes como los de Tarantino y el propio cine gore, éste hizo del cuerpo el último intento de posicionar los rastros de lo humano en el panorama técnico del arte y la sociedad. Al llevar a cabo su programa de acciones corporales y múltiples acciones sobre éste, hicieron del cuerpo el significante fundamental de la obra de arte, haciendo gala así de su deuda con el Dada de las primeras décadas del siglo XX. Si bien el trabajo sobre el cuerpo reúne un amplia gama de estrategias discursivas, por ende el ataque al cuerpo fue una de las características dentro de una serie de acciones, que van desde el *Grupo Fluxus* y los happening hasta el accionismo vienés (59) o las obras Chris Burden.

A pesar de esto y del radical protagonismo que podría tener el ataque al cuerpo, será la obra de Bruce Nauman, *From hand to mouth* (1967) (60) quien nos permitirá pensar la operación de Tarantino y que hace que se diferencie justamente del cine gore, ya que el fragmento de rostro y de cuerpo, es carente de toda potencia expresiva y perturbadora, existe una frialdad y distancia que inhibe cualquier relación de empatía con dicha objetualidad, se anula la condición representacional. Cosa diferente que ocurre en el cine gore, que estaría más cercano a *Child* (1959) de Bruce Conner (61), donde lo humano es puesto en cuestión, pero como acumulación

de basura y desperdicios, pero sigue siendo algo así como lo humano, atrofiado, deforme, pestilente y podrido, pero que aún es garante de algo que hay que violentar, el caso del cine de *zombies* es quizás el más ejemplificador (62), donde literalmente se va en busca de la depredación última de los rastros de lo humano.

Por su lado, las auto-agresiones que muchas performance *body art* hicieron parte de su lógica rutinaria, lograron finalmente hacer padecer al cuerpo en su frágil condición significante, la auto-flagelación y exposición llevaron el vaciamiento efectivo de la ilusión de éste como portador de una subjetividad y lo llevaron al extremo de ser una materialidad más dentro del amplio espectro de éstas. Se trabaja al cuerpo en tanto objeto en dos sentidos, como superficie permeable a la intervención artística y como cosa territorializada en el cuestionamiento de la subjetividad. Ahora bien, este acción de acceso al cuerpo, tendrá dos desplazamientos, el primero, en relación a la expansión del arte hacia la vida, es decir, hacerse carne y transformarse en ésta. En el segundo, la apertura del cuerpo para desprenderse de su exterioridad, la que encuentra una y otra vez la exterioridad de los órganos que conforman este cuerpo, se fragmenta el cuerpo para encontrar muchas otras formas de exterioridad, ya que la cajita aludida por Nietzsche nunca es encontrada.

El cine *gore*, y a su vez Tarantino, es consciente de dicha condición aparente del cuerpo y hace operativa al extremo la contaminación del contexto con todas las posibilidades de exterioridad del cuerpo y el rostro. En esta exacerbación del gesto como trozo material, encontramos resumida la expansión del gesto sobre el contexto y la apertura del simulacro cinematográfico de contención de la unidad y al mismo tiempo como agotamiento de todas las posibilidades de simulacro posible. El rostro logra realizarse en el contexto, ya que en él se hace operativa su condición aparente y su evidenciación como objeto, pero también no puede sino existir en el desbordamiento en el contexto, el rostro destrozado existe como recuerdo de sí mismo, la expansión gestual podría entenderse como un humanismo de la ruina, un fragmento que recuerda como fue rebanado. Si cuando veíamos en la mimesis una posibilidad reinención, en la exacerbación nos enfrentamos al puro agotamiento de lo humano, ya que justamente a través de la depredación de lo humano como unidad, se llevan al límite a lo humano como rastro fílmico.

## IV

### **Ausencia del Gesto**

Para comprender la categoría de exacerbación la confrontamos a la de mimesis del gesto, dicha tensión nos permitió pensar el desplazamiento hacia la deformidad como rastro y huella. El pensar la ausencia nos acercará a pensar el rostro en su dimensión netamente estructural, ya que reconocemos la carencia de gestualidad en el rostro, refiérase esto no a la absoluta carencia de movimientos en el rostro, lo que sería imposible teniendo en cuenta el habla, por eso lo pensamos en la predominancia o preponderancia temporal de la ausencia de micro-movimientos en el rostro. Esto posibilita que el rostro se relacione con el resto de los componentes de la imagen y del filme sin una predominancia significativa, lo que ya encontrábamos anunciada en el tren de Lumière en relación a la figuración humana, no obstante, ha ido a pérdida en la simulación narrativa cinematográfica. La Ausencia del Gesto nos propone un rostro agestual, donde los micro-movimientos pierden su predominancia para dar paso a un rostro con una densidad objetual latente.

Lev Kuleshov será el primero en sistematizar algunos aspectos de esto, en su famoso trabajo en relación al efecto que tiene un rostro sin gestualidad en asociación a la imagen que lo sigue, dicho ejercicio fílmico que propone una lectura que integra ambas imágenes para componer una tercera imagen (concepto) abstracta dentro del espectador, como el ensimismamiento, la angustia y la alegría. Estas no son parte del material visual, pero son inferidas por el espectador, pero nuestro asunto no tiene que ver con las posibilidades receptoras que propone este juego fílmico, sino en el despojar al rostro de una cualidad expresiva o reflexiva particular e individualizada, para transformarlo en un objeto amarrado a las combinatorias posibles que el montaje cinematográfico disponga, así un rostro que a principio del filme esté referido a X al final de éste puede referir a Z.

Buster Keaton adoptará este elemento para ingresarlo en una estética de la inexpresividad, lo que potenciará toda una línea de comedias donde el personaje principal no pareciera recibir llamado de lo que acontece a su alrededor y lo que él mismo provoca. Si bien en su rostro ocurre una serie de gestos en los sucesos que van sucediendo, cuando su rostro es mostrado en primer



plano, éste carece de micro-movimientos en momentos específicos, cuando la intensidad del movimiento baja, transformando a éste en un objeto visual aparentemente separado de las peripecias visuales que logran sus constantes huidas y su cuerpo en éstas. En *Hard luck* de 1921 (63), éste intenta quitarse la vida gran parte del filme, cristalización metafórica de la constante búsqueda por estar más lejos de los que buscan, aunque sea él mismo, su rostro se distancia del contexto que lo abruma, como su cuerpo se aleja de sus perseguidores y su rostro se retira de su propio cuerpo cuando cada uno de los intentos de suicidio falla. La agestualidad de Keaton se coloca en contraste generando un quiebre visual de la unidad correspondiente del cuerpo y el rostro, la autonomía visual del rostro y sus posibilidades significadoras generan una diferencia entre la sucesión de hechos en progresivo dramatismo que le acontecen al cuerpo y un rostro que no tiene ningún cambio o respuesta a dichos hechos.

Esta separación entre cuerpo y rostro, este quiebre podría encontrarse en *Baigneurs* (1890-1891) o su homónimo de 1890-1892 de Paul Cézanne, donde los rostros van a pérdida en relación al movimiento del cuerpo y el óleo, en el sentido que quedan cifrados en una mancha, sin rol alguno dentro del espacio pictórico, lo que si ocurre con el cuerpo que logra tomar el protagonismo visual en una condición estructural. Así mismo los rostros en el pintor George Pierre Seurat, que su unidad se ve fragmentada por miles y miles de puntos de colores, provocando una extrapolación de la carencia de gestualidad de sus personajes para acceder a un distancia visual que le permite experimentar sobre el color y el plano. *Un dimanche après-midi à l'Île de la Grande Jatte* (1884-1886) (64), nos dispone frente a un escena de una aristocracia ociosa y homogénea, que es posibilitada por el puntillismo y la predominancia del trabajo del color, por sobre la escena. Dicha preocupación estructural se encontrará en Keaton desde la perspectiva del trucaje visual y el montaje a favor del movimiento, el rostro funciona como planteábamos en un contrapunto, pero a la vez, su separación de la unidad del cuerpo lo distancia de una emoción que lo implique como totalidad, para dejar acontecer a lo cinematográfico como unión de fragmentos.

\* \* \*

Si la ausencia del gesto nos invita pensar al rostro en una condición estructural, esto nos posibilitará entrar a la tensión del rostro agestual con el movimiento, al tiempo y la

apariencialidad de la imagen, accediendo a la construcción y la simulación, es desde esta perspectiva que implica pensar al rostro dentro de sus propios límites. Si Keaton lograba sacarlo de la unidad del cuerpo, la Desconstrucción del rostro, nos posibilitará pensar al rostro en su condición fragmentaria, los micro-movimientos despejados de su coherencia como un todo, para abrirse a las relaciones significantes a la par de los otros motivos visuales. Dziga Vertov (nombre real Denis Arkad'evic Kaufman) se hace cargo de esta operación a través de la potencia de la vertiginosidad del movimiento en *Cheloveks kino-apparatom* (1926), la desconstrucción acontecerá no sólo a nivel situacional o espacial sino también del cuerpo, posibilitando acceder a una construcción del rostro a través de sus propios fragmentos (65-66), pequeñas unidades autónomas que construirán en diferentes espacios de tiempo una unidad.

Si bien la potencia del movimiento esconde la superficialidad de la imagen, ésta se encuentra latente al establecer una predominancia en el tratamiento del rostro como objeto visual. La conciencia objetual bidimensional y la fragmentación temporal, nos reclama la relación con los rostros pintados por George Breque y Pablo Picasso más que las obsesiones de un Francois Picabia por el fenómeno del tiempo, ya que el tiempo en Vertov no acontece como flujo, sino en su constante interrupción por el corte del montaje. Esta opción está soportada en la idea de que el ojo humano es capaz de percibir un plano de tres o cuatro fotogramas, de esta forma establece una poética del movimiento en su propia interrupción. No obstante, Vertov se apoyará en la relación de la superficialidad de la imagen al enfrentarnos a la constante fragmentación del cuerpo.

En la serie de retratos femeninos de 1909 de Picasso, el rostro aparece como la composición de una serie de elementos planos que van componiendo una simultaneidad visual, en esta utilización de la geometridad del objeto el rostro se desnaturaliza como portador de una interioridad para acontecer a nivel de superficialidad en el plano pictórico (67). Accediendo así al dominio que ya había sido reconquistado por Cézanne, pero con la anulación de una temporalidad interna en el cuadro, ya que se hacen convivir diferentes puntos de vista del mismo rostro, pero a la vez diferentes temporalidades. En la secuencia del filme y experimento de Vertov, donde se despierta la muchacha esto se hace evidente, ya que no logramos acceder a una mirada de conjunto instantánea de su rostro, sino por partes mediadas por el lento despertar del movimiento de la ciudad, esta operación que no sólo fragmenta el rostro de la muchacha a nivel

de cámara sino también con elementos como la toalla que no nos permite ver su boca luego de lavarse la cara y se nos presenta principalmente los ojos, cuando anteriormente mientras dormía habíamos logrado atisbar la parte inferior del rostro (65) y la parte superior del cráneo (66). La construcción de la unidad del rostro está extendida en el tiempo y no en el movimiento, éste es condición de posibilidad no así estructural. El espesor del movimiento en el rostro está en relación a la posibilidad de ver, de ser testigo de la modernidad, tal cual el propio “ojo de la cámara”, pero no de su constitución como un todo.

La desconstrucción que vemos en Vertov es la maximación de la separación entre rostro y cuerpo de Keaton como parte de su experimentación cinematográfica, no obstante es deudora de los trabajos ya realizados con anterioridad por Méliès. En éste el cuerpo se presenta como excusa para el trucaje visual, donde el rostro está en un segundo plano de la acción o más bien en tercer plano, lo que lo ausenta de la propia imagen, para esto será fundamental el tiro de cámara y el ejercicio visual que se sustenta sobre la base de la paridad de los objetos en la imagen. En *L'Impressionniste fin de siècle* (1899) el cuerpo de la bailarina y el mago se desvanecen, se convierten en papeles picados o en humo, el cuerpo realiza su imposible y así mismo se evidencia en su condición fantasmagórica, lo mismo podemos encontrar en *Le Diable noir* (1905). El cuerpo acontece como intercambio fantasmagórico en relación a su propio contexto, desconstruyendo la coherencia visual del mismo, estableciendo un nuevo régimen de causalidad, el que no hace distinción de los elementos que administra. Donde una silla puede ser muchas sillas como un cuerpo puede ser papel picado, y sus rendimientos como significantes estarán en relación a las posibilidades estructurales de lo cinematográfico.

En este avance al espacio proyectado en Méliès, como el lugar del acontecer del movimiento y de los micro-movimientos del rostro, Buñuel lo repiensa desde una perspectiva de intervención directa a la unidad del rostro para construir una condición contextual extrañada. En *Un chien andalou* será fundamental la secuencia inicial, la mujer está sentada y con su rostro agestual recibe a dos manos que se hacen de él sin resistencia y con una navaja le rebanan el ojo (68). La desconstrucción material del rostro y la gestualidad mutilan su posibilidades de ver al mismo tiempo que fragmenta la acción en un detalle, excluyendo el contexto para comenzar una narración visual extrañada. Buñuel posibilita repensar el espacio que contiene a dicho rostro, el

cuchillo abre una dimensión nueva del espacio al desarticular los músculos motores de los micro-movimientos del ojo.

*MerzBild AI* (1919) de Kurt Schwitters (69), mutila al rostro y lo reconstruye desde otra esfera en su espacialidad, al posicionarlo desde la bidimensionalidad del plano pictórico y espacializar al propio cuadro al adherirle objetos que habían pertenecido a otro espacio externo a lo pictórico. Un pequeño carrito de máquina de escribir, monedas, tablas, alambres, etc. avanzando a una conciencia objetual de la condición de cuadro en lo pictórico. Desplazamiento que hace Buñuel hacia una conciencia fantasmagórica del espacio en lo cinematográfico, atentando contra la coherencia visual. Situación que profundizará al colocar a dos actores para el personaje femenino en *Cet obscur objet du désir* (1977), donde la desconstrucción del rostro radica en desarmar la particularidad del rostro en dos cuerpos (70), para construir el rostro del personaje debemos recurrir a dos agestualidades diferentes, fragmentando y automatizando los micro-movimientos de un todo que no puede sino ser una fantasmagoría entre ambas actrices.

Hitchcock nos dará una entrada particular a las consideraciones agestuales, ya que éste lo asume como punto de inicio para re-construir el rostro, la que sólo puede acontecer en la banda fílmica y borra toda relación anterior con la pretensión de un referente. Muchos acusan al director británico de usar a los actores como títeres, no deja de estar en sintonía con esta forma de aparición del rostro en lo cinematográfico, éste hace una relectura que replantea su condición de unidad, ya que hace operativa su condición objetual. La diferencia con la apuesta mimética radicarán entonces que no parte desde un rostro anterior a lo cinematográfico, sino éste acontece solamente cuando se re-construye en la banda fílmica, en el tiempo y movimiento cinematográfico. Esta concepción de ingeniería fílmica, se verá acusada en la carencia motriz de los rostros de los personajes, al igualar toda relación entre un cuchillo, una bañera, un rostro, etc. estos se entienden como parte de un todo carente de trascendencia fuera del filme. Esta reconstrucción, además asumirá que la interioridad o el espesor psicológico deberá llevarse a cabo solamente en la propia imagen. En *Vertigo* las secuencias de crisis psíquicas del personaje serán trabajadas por un espiral visual de dos colores en movimiento donde Scottie se encuentra en el centro de éste (71), será este motivo que llevará a los personajes a controlar los micro-movimientos hasta una ausencia gestual en la mayoría de sus filmes, ya que confían en que la construcción total de la imagen “vivirá” por ellos.

Lo que encontramos Hitchcock es un puente, asumiendo sus diferencias y ciertas precauciones, con el trabajo pictórico del cubismo analítico, principalmente por intentar llevar las múltiples dimensiones de la figuración a la superficialidad del plano, todo debía ser contenido en el plano pictórico, por ejemplo, en *Jouvencelle avec violon* (1910) de Picasso (67). Esto hizo considerar a Greenberg que el cubismo analítico trabajaba a dos niveles el plano, por un lado, los planos representacionales que empujaban a las figuraciones fragmentadas hacia la superficie del cuadro y el plano literal que sería éste último, es decir, la superficie pictórica. La sintonía frontal entre ambas construcciones, permitirá en la pintura la relectura de la abstracción pura de Piet Mondrian y en el cine a éste rostro-objeto ser depositario del espesor experiencial del tiempo en la gestualidad mimética y en el caso de la ausencia gestual a éste como acumulador del tiempo en tanto abstracción.

En lo que Deleuze entendió como la irrupción del tiempo en tanto protagonista de la imagen cinematográfica, existió un desplazamiento de la relación de la agestualidad con el espacio y el movimiento a la condición abstracta del tiempo. Alejándose del trucaje visual, la desconstrucción y las posibilidades del ejercicio visual, para detenerse en la densidad agestual en una línea de tiempo, en la que intentará reconstruir ese rostro, mantener y sostenerlo visualmente para contener todos los tiempos posibles del rostro, su pasado, presente y futuro. El tiempo, entendiéndolo desde Hegel, se posará en el rostro como un infinito abstracto, que contendrá en sí mismo la condición de subjetividad y negatividad. En esta inclusión encontramos la reconstrucción de un rostro fragmentado por el movimiento, que se sostiene en el tiempo, pero que contiene su propia potencia de vaciamiento, que es la simulación de un interior trascendente a la imagen, que se desvanecerá cuando la condición fantasmagórica acontezca sólo como apariencia de sí, es decir, acontece una agestualidad en Abstracción. Que responderá al rostro como superficie unitaria pero minada constantemente por su autoconciencia ilusionista.

La tensión desarrollada por el tiempo será anunciada ya en los filmes de Ozu según Deleuze, en contraste con la realización cinematográfica japonesa que había incorporado a su tradición teatral en la pantalla como forma visual de lo cinematográfico, Ozu controla la gestualidad de los rostros neutralizando la tradición japonesa provocando su agestualidad (72). Esta operación necesita para su comprensión una comparación con los filmes de Kurosawa, Mizoguchi u otros

(40-41), donde la exacerbación se despliega en la temporalidad del rostro en un flujo continuo, por el contrario, la carencia de movilidad en el tiempo para contenerlo en un momento único, como si se estuviese contrayendo el tiempo en el rostro. Por ejemplo, *Bakushû* (1951) o *Tôkyô monogatari* (1953), los personajes femeninos portadores de una temporalidad que es presionada en sus micro-movimientos, con lo que densifican en un gesto el final del que lo antecede y el comienzo que lo precederá.

Si bien pareciese imposible remitir pictóricamente ésta tensión visual, ya que la densidad temporal es la que posibilitaría la agestualidad. El ingreso del color y geometrización como único sostén y atisbo de la condición de rostro en la pintura, el lugar terminal de la reflexión de la autonomía pictórica, nos podría referir a este ingreso de la densidad del tiempo en el rostro. Las obras pictóricas que llevaron hacia una minimización de la figuración del rostro, *Le déjeuner* (1921) de Fernand Léger (73), se desprende de cualquier rasgo figurativo del rostro, para hacerlo portador del color como materialidad, la tensión existente entre los distintos planos de color, no sólo generan el volumen figurativo, sino también la particularidad en ambas mujeres. A una se le oscurece la parte derecha del rostro a la otra la izquierda, desprendemos que las figuraciones corresponden a mujeres, por la aportación de ciertos volúmenes de color en lo que sería la parte frontal del torso. La condensación del color en el plano pictórico es la que proyecta la figuración, no así la delimitación de un dibujo, al mismo tiempo la minimización de las formas, en una suerte de cubismo decorativo<sup>60</sup>, tensionan la condición figurativa de ambas mujeres al mismo tiempo que las funden en el plano pictórico.

Esta condensación del tiempo en Ozu, dará paso a una geometrización del rostro, como portador de una racionalidad que lo está constantemente tensionado y desnaturalizándolo, esto se llevará al extremo con Stanley Kubrick, donde logra minimizar no sólo la expresividad del rostro y sus micro-movimientos, sino también su condición figurativa. En *2001: A space odyssey* (1968), el rostro se transforma en una mínima expresión, una abstracción pura muy cercana a los trabajos de Kazimir Malevich y Mondrian. El rostro como agente visual portador del ilusionismo de la racionalidad de un cuerpo, se condensa en una estructura simplificada, carente de cualquier

---

<sup>60</sup> Léger toma una de las estrategias de construcción del cubismo analítico, llevado a cabo inicialmente por Picasso y Braque, que es tomar un único elemento notacional para todos los objetos representados en la pintura.

particularidad y donde se renuncia a la motricidad espacial y a la propia micro-motricidad. El rostro es un círculo plateado, negro y rojo conocido como Hal 9000 (74) en la adaptación cinematográfica de Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke de la novela *The Sentinel* (1951).

Esta formación circular es una mínima configuración figurativa, un “grado cero” del rostro en lo cinematográfico, donde el rol del color es fundamental para diferenciar a éste de cualquier otro elemento de la ornamentación. En el centro de esta figuración circular el rojo parpadea levemente en la cadencia de los razonamientos de Hal 9000, transformándose en un resplandor que se desprende de todo ilusionismo humano en lo cinematográfico. Este estado de suspensión abstracta y minimizada lo podemos encontrar en dos obras de Malevich, las conocidas *Cuadrado Negro sobre fondo blanco* (1915) (75), *Cuadrado Rojo; realismo pictórico de una mujer en dos dimensiones* (1915)<sup>61</sup>, donde a través de llevar a la pintura a una mínima figuración del color. Logrando llevar al “grado cero” y responder a su propio resplandor como elemento fundamental de lo pictórico y a su vez la cuadrícula pictórica como problema pilar del arte moderno.

Este último punto será retomado por Mondrian al quitarle el ilusionismo que los cuadros de Malevich contenían y que este mismo identificó en el concepto de pintura áreas, al considerar que los cuadros flotaban en un vacío pictórico. Malevich intentó resolver esto en la obra *Pintura suprematista; blanco sobre blanco* (1918), al colocar el cuadrado blanco de forma diagonal y esquinado tocando dos de sus puntos los bordes del espacio pictórico. Pero, será Mondrian que a través de la abolición de la diferencia entre fondo y no fondo, logró conquistar la cuadrícula pictórica, como una unidad rectangular commensurable donde los planos de color pierden su jerarquía de profundidad, para establecer una relación dialéctica y paralela. Para evitar el parpadeo ilusionista de los colores como también el contraste, Mondrian utilizó líneas negras que limitaban los espacios de color. Esta utilización del negro como frontera es trabajado en el filme de Kubrick justamente para componer un todo entrecruzado pero no contrastado, es decir, tanto Hal 9000 como los tripulantes de la nave son parte de una lógica global y no una relación de choque entre un pensamiento técnico (racionalidad de Hal 9000) y un pensamiento humanista (racionalidad de los tripulantes). Un detalle interesante es que el centro energético de Hal 9000, es una estructura lumínica rectangular dispuesta horizontalmente con una serie de rectángulos

---

<sup>61</sup> Se hace la excepción de referir a estas obras con los títulos traducidos al castellano, principalmente porque esos han sido rebautizados varias veces.

pequeños de forma vertical, formación que se encuentra muy en sintonía con los trabajos con los neones de minimalista Dan Flavin.

El trabajo de Jean-Pierre Melville trabajará la agestualidad desde otra dimensión en su relectura del cine negro norteamericano, que desmontó ciertos elementos latentes en los códigos del héroe propios del género, para reconfigurar un rostro como superficie de mecanización. *Le samourai* (1967), presenta un asesino a sueldo, que se confunde entre detective privado y un caza recompensa, que es protagonista de una tragedia ritual. Su rasgo principal será que tomará la inexpresividad característica de la mayoría del filmes de cine negro, que en su mayoría era parte del sub-mundo conocido como cine B, que carentes de grandes presupuestos trabajaban con actores que habitaban los extremos de la inexpresividad y la sobre exageración por carencias técnicas, para transformarlo en una estrategia de construcción cinematográfica, llevando a un grado extremo la idea de un protagonista frío, racional y solitario. Su rostro es una superficie inexpresiva, carente de pequeños detalles, donde no acontece “nada”. Esto que en el cine negro norteamericano es parte del misterio del profundo trauma o las carencias afectivas del personaje, en el personaje interpretado por el actor francés Alain Delon (76), es pura apariencia significativa carente del ilusionismo vital de los personajes cinematográficos. De esta forma, el rostro se transforma en una condensación de color ausente de cualquier rastro de anterioridad.

Desde esta perspectiva cuestionarse las posibilidades del tiempo, como acumulación del pasado en el presente para proyectar un futuro, se vuelve una tarea infructuosa, por el contrario, será fundamental pensarlo como acumulación de tiempo en tanto agente de mecanización, es decir, el rostro inalterable a lo largo del filme se desgasta al presentarse una y otra vez igual así. Mecanizado su propia relación con la temporalidad de su aparición, para finalmente confluir en el agotamiento de éste como personaje al final del filme. Y esto es posibilitado justamente porque en él no existe ningún cambio ilusionista como personaje, sino es el agente de la carencia de cualquier particularidad de un rito, un engranaje dentro de una máquina cinematográfica. *Le samourai*, nos presenta un rostro que in-humaniza la temporalidad para transformarla en puro efecto maquinal y, a su vez, su propia destrucción.

El paralelo con la serie de obras conocidas como *Dead in America* (1962-1968) de Warhol es evidente, en éstas se reúnen una serie de obras que trabaja sobre la base de reproducciones de



imágenes periodísticas sobre pequeños desastres urbanos, más de alguna de éstas sin poder publicarse por la violencia de las escenas. El trabajo de repetición de la huella de la figuración humana, anula su condición de simulación en tanto conexión transparente con la realidad, para hacer emerger el fragmento en su mecanización de destrucción, para aflorar una visualidad limítrofe entre las huellas de la catástrofe y el vaciamiento total. Si bien esto se lleva a cabo principalmente en *White burning car III* (1963) (77) o *Lavander disaster* (1963), en relación al rostro será el díptico de Marilyn Monroe, *Dptych Marilyn* (1962) que hace manifiesto el tránsito existente entre el tratamiento decorativo del rostro y su propia destrucción, no en una dimensión humanista, sino más bien como resultado de la mecanización llevada a sus consecuencias más extremas.

A diferencia del tiempo como abstracción geometrizada o mecanizada, Alain Robbe-Grillet logra abstraer al rostro de sí mismo a través de la contención temporal y luego un frenesí de tiempo que despoja al rostro de cualquier gestualidad en un vertiginoso flujo de micro-movimientos carentes de cualquier control. Un puente entre la abstracción de la gestualidad y la exacerbación en expansión, un puente que respira entorno al exceso de tiempo contenido en el rostro. *L' Eden et après* (1970) (78) filme que es parte de la distancia que la *nouvelle vague* marca con ciertos problemas heredados del neorrealismo italiano para sumergirse en toda la densidad de lo falso, éste nos plantea en una de sus secuencia un momento radical que excede toda contención, la abstracción del exceso de tiempo que no es abarcada por un rostro y se vuelve en puro gasto y vertiginosidad. El detonador será el consumo de una droga africana por la protagonista, el que desarticula toda relación con la racionalidad en tanto control del espacio que la rodea y es atacada por una serie de imágenes en que confluye el erotismo y la muerte.

Esto explotará el rostro en una serie intempestiva, diría Deleuze, de micro-movimientos caóticos y paranoicos, ya no dialécticos como en Eisenstein, pero tampoco unigestuales como en Greenaway, sino porque nunca se logra un gesto, es sólo potencia de tiempo. Con esto también explotará la narración, ya que desde ese momento el filme se trasladará sin ningún tipo de restricción a secuencias que confunden la realidad fílmica con imaginarios oníricos, los límites geográficos y la consecuencia de los hechos de una débil intriga de un cuadro robado. La gestualidad hace caótica la contención abstracta del tiempo para dar paso a un rostro que se pierde en el flujo de la contención que desata, el rostro se vuelca al espacio como tiempo

desbordado, un flujo constante de potencia temporal. El agua, que en Renoir componía un rostro que experimentaba la naturaleza, en Robbe-Grillet nos retornará a una figuración agestual, pero carente de toda posibilidad de contención del tiempo como espesor de lo cotidiano o como mera abstracción, sino más bien como pura carencia de un tiempo que se ha volcado en el espacio, un flujo de tiempo irracional.

La construcción del rostro de Robbe-Grillet como pérdida y flujo, es un movimiento desde una acumulación temporal pasando por un flujo abstracto de micro-movimientos irracionales para acabar en una unidad inestable del rostro, logra una sintonía con la obra de Jackson Pollock en tanto su proceso de transformación que desarrolló desde inicios de la década del 40 hasta inicios de los 50. Si hiciéramos una ficción temporal con tres de obras de él, donde en el centro temporal tuviéramos *One* o *N° 1* (1948) (**80**), al principio *Moon woman cuts the circle* (1943) (**79**) y el final a *N° 14, 1951* (1951) (**81**). Veríamos como Pollock hizo un paulatino abandono de la figuración para llegar a una abstracción distante de la geometrización y la mecanización conocido como expresionismo abstracto. Camino que tuvo su partida en una pintura que mezcla el regionalismo norteamericano de Thomas Hart Benton y la pintura mural mexicana, del cual fue estudiante en la década del 30 y que podemos encontrar en de *Moon woman cuts the circle*, donde encontramos una figuración tribal que está atacada constantemente por una abstracción que va desleyendo sus límites desde adentro para hacer explotar dicha figuración en el lienzo en un madeja pictórica.

En *One*, como segundo momento, logra una abstracción de la horizontalidad y la gravedad, donde su técnica del goteo quebró la idea de verticalidad del cuadro y constituyó una abstracción en que la subjetividad y el irracionalismo tuviesen un rol preponderante en el arte moderno, que había carecido en la mecanización y en la abstracción pura. Para finalmente en *N° 14, 1951* como parte de sus trabajos tardíos, atisbar el retorno de cierta figuración en sus cuadros, en que las figuraciones empezaron a emerger de la propia abstracción, figuraciones precarias e inestables, que se pueden ver en el sector izquierdo del cuadro, unos ojos y un rostro alargados que se confunde en la masa negra que organiza el lienzo, lo que éste expresó como “algo de mis imágenes tempranas viniendo”. Este retorno a la figuración se transforma tanto en Pollock (en su caso fugaz) y Robbe-Grillet, en una unidad desestabilizada por un movimiento irracional, una vertiginosidad expresiva que eliminó todo límite figurativo en Pollock y toda racionalidad en los

micro-movimientos de Robbe-Grillet., esto hizo ingresar en el ceno abstracto una figuración precaria y expresionista en un contexto de pura inestabilidad.

En la entrada del tiempo en el rostro como una gestualidad en abstracción, en sus variadas dimensiones, permitió que dicho rostro dejara la simulación de contención de una interioridad o narrador de un movimiento, el rostro ausente del gesto entonces se relaciona con la imagen en un plano netamente superficial. Esto pone en entredicho el concepto de tiempo, desvaneciéndolo para dejar al rostro en una unidad vacía de sentido y que logra solo en referencia a otra unidad vacía de sentido su lugar de significación, esta agestualidad la definimos como Decoración. En el último estadio de la agestualidad, ésta recupera para así la condición bidimensional de la imagen, poniéndose en sintonía con todos los objetos de la imagen en una relación que privilegia la composición, es decir, la relación de tamaño, forma, color, luz y textura dentro del encuadre y en relación a la totalidad de las secuencias y el filme.

La agestualidad decorativa aparece como forma de olvido del propio rostro, para concentrarse en todo aquello que acontece a su alrededor y como excusa para establecer una serie de operaciones visuales, que tienden a conectarlos con otras formas de la visualidad. Pasolini insistió en mantener la cámara unos segundos tras la retirada del rostro en los primeros planos, permitiéndonos sospechar que había algo que ese rostro no podía sostener en la imagen, que era su condición de igualdad en relación al fondo y al mismo tiempo su tendencia a la inmovilidad, que rompía con el abandono del plano. *Blade runner* (1982) de Ridley Scott, con sus humanoides deseosos de contener a la subjetividad (82), hace emerger al rostro enfrentados a una visualidad grandilocuente y de tono fascista. La agestualidad de los rostros de lo humanoides enfrentados al contexto visual que los enmarca en el encuadre, se define desde una asociatividad que forjará el deseo mismo de dicho rostro de acontecer grandilocuente y fascista, entendido esto como la maximación del ejercicio de la subjetividad en relación con el mundo, y no con el programa político social del fascismo. Toda ausencia gestual dentro del filme permite que la construcción de dicho rostro finalice en este contexto visual ya que el cuerpo humanoide es construido por esta subjetividad maximizada, que se ha hecho carne tanto en éste como en las edificaciones que los contienen, pero que son dependientes entre sí. Esto posibilita al filme colocar a los no humanoides en un mundo desbordado y extrañado, que no les pertenece. Esta

relación no puede desprenderse si no es por la condición objetual del rostro en condición apariencial y bidimensional.

*Leningrad cowboys go america* (1989) de Aki Kaurismäki, nos propone un rostro sobre caracterizado de un imaginario visual externo en tensión con el lugar de origen de dicho imaginario visual (83). Este grupo de música finlandés caracterizado con la estética del Rock de Elvis Presley, viaja a Estados Unidos para intentar tener alguna presentación musical. Toda la construcción de estos rostros se jugarán en la tensión y contraste visual existente entre ellos inicialmente como copia a un referente que es sólo un recuerdo en el contexto que se enfrentan en Estados Unidos. Esta distancia se establece por la visualidad y a favor de la misma, lo que transformará a los rostros en la sobre inflación de un referente ausente y acontecerán entonces como el residuo del original, pero en la carencia acontecen como originales. Esta tensión se verá reflejada en el matrimonio de mexicanos al que asisten a tocar, donde la agestualidad y la estética de los europeos generan un contraste visual que evidencia esta imposibilidad visual. Si bien, los rendimientos e implicancias son diferentes, cuando Warhol integra la imagen de Elvis Presley al mundo del arte (84), éste acontece también como copia y residuo de su original, pero de la misma forma no tiene ningún diálogo interno con el arte, en tanto figura, por ende no puede comparecer como copia, sino tan sólo como un original magullado por la serialidad. Este gesto de tensión netamente visual, corresponderá entonces a una de las posibilidades que hace emerger el rostro en su condición decorativa, ya que privilegia su construcción visual que su condición narrativa o de portadora de una subjetividad.

Este contraste visual que ocurre en el filme recién referido, aparecerá en la filmografía de Jim Jarmusch, como la total desarticulación de un imaginario colectivo. El rostro ausente de gesto de sus personajes principales al entrar en contacto con su contexto referido, lo vuelven extraño, disponen a éste como todo lo otro que desarticula el universo convenido. Ahora bien, esto estará en relación directamente con el contraste visual, entre los rostros que más bien tienden a una cotidianidad del gesto mimético, mientras el otro en su agestualidad decorativa al sostenerse temporalmente más que el anterior, lo desarticula y lo vuelve una caricatura de sí mismo, es decir, la mímica de un rostro con una gestualidad mimética. *Stranger than paradise* (1984), *Dead man* (1995) y *Broken flowers* (2005) (85), nos presentan personajes que carecen de toda relación de cotidianidad con su contexto, en la primera son inmigrantes, en la segunda es un

norteamericano del este que viaja a un oeste extrañado y en la última es un vecino que rodeado por un mundo que le es indiferente, viaja en busca de su descendencia. El rostro protagónico en general en Jarmush se eterniza en relación a la temporalidad de los otros rostros y es donde radica su potencia des-articuladora.

En el caso del director chino Wong Kar-Wai (nombre real Kar Wai Wong), dispondrá al rostro como una capa más dentro de una visualidad que piensa en la textura y en el color de la bidimensionalidad cinematográfica. La profundidad de campo en sus filmes funcionarán más bien como capas visuales que se van agrupando una sobre otra, lo que nos refiere a un concepto más cercano al de espesor que a una profundidad de campo al estilo de Wells. En *Fa yeung nin wa* (2000) y *2046* (2004), ambos filmes de drama-amoroso en un contexto extrañado donde su horizonte de sentido está igualado a la visualidad que lo contiene, donde lo oriental se sostiene en los rasgos físicos de los rostros y el mundo se construye dominado por un imaginario norteamericano que pertenece y no pertenece al mismo tiempo. La construcción de los rostros estará entonces dependiente de su relación con papeles murales, lámparas, cortinas, contornos de puerta, refrigeradores, muebles, ropas, etc. (86) donde cada uno de los elementos van tomando el primer plano sin una justificación narrativa o ascendente sino puntal y contingente. El celuloide o la banda de imagen digital se asume en su bidimensionalidad neutralizando tanto el movimiento como el tiempo para dar paso al diseño gráfico, la luz y el color como pilar de la construcción cinematográfica.

Wong Kar-Wai hace emerger desde el fondo de lo cinematográfico lo decorativo y ornamental precarizando la narración, haciendo cinematográfica la operación con respecto al cuerpo que podemos encontrar en el lienzo *Figure décorative sur fond ornamental* (1925-1926) de Henri Matisse (87), donde éste hace evidente la condición decorativa del cuerpo. En la disposición del cuerpo en relación al fondo construye un plano pictórico donde las figuraciones se confunden con el contexto en la anulación de la perspectiva. En el que el follaje de la planta forma parte del fondo con influencia árabes y el masetero se confunde con el otro fondo componiendo un tránsito pictórico, posibilitando el fluir del color por las diferentes figuraciones, que se transforman en una excusa, para las tensiones de contraste, equivalencias, etc. Y donde el rostro aparece como una máscara carente de gestualidad que se separa de la postura corporal, anulando la tensión de ésta con el movimiento del color en el cuadro.

El trabajo de capas anunciado en Wong Kar-Wai, nos asoma a su vez el trabajo visual de los collages del norteamericano Tom Wesselmann, el que acumula diferentes elementos sobre el plano pictórico fundiéndolo con el óleo y el acrílico para disponernos un rostro neutro como un todo significante (88). En el cual emerge el espesor de la materialidad de los elementos representacionales a nivel de texturas, esta condición táctil de la obra pictórica, entra en relación con la apuesta de ambos filmes, en las posibilidades que genera la luz y los elementos seleccionados por el director para que compongan el encuadre junto al rostro, en el cual se genera una textura de capas que se van superponiendo para constituir la imagen cinematográfica. Capas que contienen las propias texturas de los elementos dispuestos como una densidad visual, para esto será fundamental el uso de la luz, el fuera de foco, el grano fino del celuloide y el lente teleobjetivo, que tenderán a aplanar la imagen y a rescatar los detalles de color y textura de los elementos (89).

Operación decorativa y ornamental que en *Sky captain and the world of tomorrow* (2004) de Kerry Conran, apuntará al cartel publicitario del cine norteamericano y al género de ciencia ficción cinematográfico. La película se centra en la invasión de unos extraños robot-aviones a una ciudad, donde un grupo de aviadores intentan protegerla. Todo el imaginario visual refiere a las películas desarrolladas entre los años 40 y 60 en Hollywood en el género de ciencia ficción, de guerra y aventuras (90), construyendo el horizonte de sentido de esta simulación de mundo en el propio cine. En este sentido, el maquillaje y el retoque de color utilizados en la imagen publicitaria de las diferentes figuras del *star system* (91), serán el referente para construir la agestualidad y espesor pictórico de los rostros en el filme, estos tendrán una capa de maquillaje que anularán los micro-movimientos y una iluminación que difuminará sus contornos, simulando el tipo de imagen de la época, para componer un rostro acorde al mundo visual simulado.

Esta operación podríamos ponerla en tensión con el ingreso del la historieta gráfica en el plano pictórico que hace Roy Lichtenstein, el puente de entrada en su obra de la estructura industrial y comercial de la producción visual de masas, donde el referente referido se construye con un puntillismo decorativo que tensiona los colores en una máximación de las proporciones del formato de la historieta gráfica (92). Este ingreso acontecido junto con varios otros, posibilita repensar la relación entre arte y cultura de masas, donde se insiste en el desmantelamiento de la

condición aurática de la obra. En tanto dismantelamiento, Conrar coloca en el filme toda imposibilidad de constituir un mundo fuera de los límites de lo cinematográfico y entonces éste acontece como fantasía de sí mismo, siendo el único horizonte posible.

En esta medida, las pretensiones de Sandro Chia con otros artistas agrupados en la transvanguardia italiana y americana, de retornar a la pintura como horizonte de sentido fragmentado, relativo e indiferente, que recupera el pasado para dimensionar el espesor del presente carente de todo proyecto político y ya no como proyecto utópico de superación del arte. Con este gesto re-posiciona las figuraciones particulares de cada tradición, en un plan de particularización del artista para separarlo de la internacionalización del arte en las vanguardias y neo-vanguardias. Pero siempre asumiendo su incapacidad de posicionar esta recuperación figurativa y pictórica de forma originaria, sino más bien contaminada por los procesos culturales de las industrias culturales, se ve maximizado en las posibilidades que lo cinematográfico establece consigo mismo, ya que en filmes como *Sky captain and the world of tomorrow*, no se padece esto como crisis des-articuladora, sino justamente al ser consciente de no pertenecer a la estética e imaginario al cual refiere o retorna, aunque su apuesta con lo único que tiene que ver es con esto al cual no pertenece, pone de manifiesto a lo aparente como un doble movimiento dicha imposibilidad es el lugar de lo posible.

Esto se acusa en la dependencia y potencia de la operación digitalizadora de su operación cinematográfica, ya que simula una imagen que responde a las condiciones materiales de producción de una época particular del cine, pero la cual no es posible sin una diferencia radical de dichas condiciones. De esta forma al ingresar el cartel publicitario como pilar de la construcción del rostro en el filme de Conrar, transforma a la condición comercial e industrial de la imagen cinematográfica como un recurso representacional, como una forma de desdoblamiento continuo de la imagen, donde es una, otra y la misma a la vez. Será necesario que esta potencia acontezca en el contexto industrial de la producción cinematográfica, ya que el ingreso de éste deberá a su vez establecer una operación global, masiva y de reproducción de la misma condición comercial e industrial de lo cinematográfico.

La potencia y, a su vez la diferencia, de lo cinematográfico estará en la conciencia plena de las operaciones de simulación cinematográfica en todos los niveles de su producción, donde el

rostro se construye netamente desde su condición objetual para extraviarse en los pliegues del simulacro, abriéndonos las puertas para considerar a lo cinematográfico como el lugar privilegiado para pensar la gravedad y el rendimiento de lo aparente. Ya que su problema no radicará en la crisis de la representación, sino justamente la puesta en duda de cualquier representación es el germen de su operación, es su condición de posibilidad. Es quizás en esta medida que lo cinematográfico es el arte de la Modernidad, como lo piensan algunos autores, ya que ésta en su devenir ha establecido la crisis como el lugar de desenvolvimiento y desplazamiento en el tiempo, poniéndose a sí misma y todo tipo de representación en sus fauces en un constante estado de crisis. Desde aquí la acción representativa de lo cinematográfico hace emerger la pura imposibilidad de la experiencia, de experimentar la sustancia, la cosa y el espíritu, en definitiva la subjetividad. Representa la imposibilidad del sujeto como sustancia en el tiempo, y sólo acontece su apariencia objetual, su aparecer como máscara de lo humano, una máscara que tiene conciencia de su desvanecimiento con la entrada de los primeros rayos de luz sobre la sala, parafraseando a Marx, todo lo humano y lo cinematográfico inevitablemente se desvanecen en el aire.



### LA ÚLTIMA IMAGEN

Inicialmente proponíamos que el trayecto de un *travelling in* terminaba en una imagen que le saca un pedazo al todo inicial conteniendo en ella el trayecto que la hizo posible, mientras un *zoom in* se transformaba en un todo nuevo en tanto abstracción de su recorrido, desde esta perspectiva, hemos hecho este doble movimiento para llegar a esta última imagen. Por un lado, las consideraciones clasificatorias del trabajo sobre el rostro, que fue la última estación de reflexión, se asume como la cristalización de las tensiones entrecruzadas entre apariencia y simulación y rostro, entrando en diálogo con las artes visuales, es decir, el resultado de un *travelling* hacia el rostro. Dicho desplazamiento nos propusieron nuevas consideraciones de lo humano, en tanto espectro como artefacto, que desjerarquizará la relación entre objeto y lo humano dentro de la representación cinematográfica. Y en tanto sombra como lo otro, que desarticulará las garantías de la experiencia del sujeto en lo cinematográfico.

Para llegar a estas consideraciones fue necesario cuestionarse en qué medida la emergencia de la imagen técnica digital nos podría proponer un nuevo estado de la imagen cinematográfica, para lo cual trabajamos el concepto de apariencia de Hegel y Nietzsche, entendido como la primera mediación que la sustancia, la cosa o el espíritu genera para habitar la realidad, un primer estadio representacional y discursivo condensado en un signo, es decir, una imagen. Y por el concepto de simulación significativa trabajado desde Stoichita, que nos propone al cine en el padecimiento del efecto Pígalión, es decir, la dotación de existencia (movimiento y tiempo) a un objeto inanimado. Esta doble operación que encontramos en la perturbación de la imagen técnica digital, nos permitió proponer un concepto, imagen-simulacro, como nuevo estatus de la imagen cinematográfica. Habrá que consignar nuevamente, que esta es una ponderación o preponderancia de elementos que la imagen cinematográfica contenía en su propia operación de construcción desde sus inicios y que habían ido a pérdida por la

preponderancia del movimiento en una primera etapa y por el tiempo en un segundo momento.

Al trabajar el rostro, la cristalización de lo humano como signo, proponíamos que su gobierno era el primer plano, en los conceptos de Entidad y rostro ascético, que lo extraen del contexto narrativo para preponderar su construcción significante, lo que lo transforma en un problema privilegiado para la construcción visual de lo cinematográfico, que en su ensayo y ejercicio desarrolla problemas internos a lo cinematográfico, como a su vez sus propios códigos de entendimiento, los que nos proponen líneas de lectura y organización del devenir del cine. Las que hemos llamado aquí, Mímesis del Gesto, Exacerbación del Gesto y Ausencia del Gesto, pero que también podrían entenderse como realismo (también relación entre arte y vida), expresionismo (huellas de lo humano) y constructivismo (autoconciencia de las formas representacionales). O por último, también lo podríamos entender como la pretensión en lo cinematográfico de la edificación de lo humano como una unidad trascendente. La explosión de dicha unidad como evidenciación de su simulacro y lo humano como presencia de la catástrofe o ruina. Y finalmente, como la conciencia de la condición objetual y aparente de lo humano.

Ahora bien, en dicha acción clasificatoria, se establecieron una serie de detenciones como puntos de acceso a cada una de las categorías, esta selección habrá que considerarla más como una posibilidad de identificación de desplazamientos y giros, que como un transcurso evolutivo o progresivo, los cruces parecieran ser, más bien, de constantes tránsitos, retornos y confusiones, a pesar de estar descrito de una forma esquemática por una conveniencia escritural. Es desde esta perspectiva que los filmes considerados no deben entenderse como puntos de cambios definitivos, sino como identificación de procesos que van aconteciendo en el camino y que se hacen más patentes en ciertas operaciones formales de uno u otro cineasta, ya que lo cinematográfico tiende más bien a encontrar que experimentar sus posibilidades. En el sentido de que va develando zonas oscuras mientras oscurece nuevas o viejas zonas, ya que no apunta a agotar todas sus posibilidades en un gran momento, algo así como experimentar todas las posibilidades de un plano o un plano absoluto. Por lo cual habrá filmes y directores ausentes, como también cierto sesgo de empatía con los investigados.

Los filmes como elementos complejos y abiertos, no pueden ser comprendidos entonces, en una dimensión única y con todos los “problemas” resueltos, los filmes contendrán su relación con un pasado, presente y un latente futuro en que podremos avizorar estos desplazamientos, que ponderarán dimensiones en la imagen pero que no anularán de forma definitiva a otras. Es por esto que encontraremos constantemente el movimiento, al tiempo y lo aparente en la propia imagen, como a su vez habrá filmes donde se encuentren complejas relaciones visuales entre gestualidad mimética, exacerbada y ausente, por ejemplo, en algunos filmes de Akira Kurosawa o en las complejas comedias del grupo británico Monty Python y en la densa producción de Orson Welles (estos dos últimos no analizados en este texto), como así mismo las filmografías cambiantes y móviles de Godard o los más contemporáneo David Lynch y Takashi Miike. Pero siempre atendiendo que existirían líneas de fuerza internas que se van desarrollando en lo cinematográfico en el horizonte de la visualidad y las formas de producción social.

Cuando pensábamos a la imagen-simulacro como el triunfo de la operación de la simulación, pensábamos de esta misma forma el acceso a la apariencia, la cual, a la luz de la argumentación llevada a lo largo de lo escrito, reúne lo que entendemos como Transparencia en la mimesis, Expansión en la exacerbación y Decoración en el caso de la ausencia en relación al rostro. Este tránsito propuesto, funciona en la medida en que entendemos las problematizaciones principales en que se encontraría el rostro envuelto, las líneas de fuerza que traspasan por la composición y construcción del mismo. Esto nos permite pensar que en los tres primeros estados del rostro, entiéndase por esto el gesto Ideal, el Contraste y por último la Desconstrucción, están cruzados por la pregunta por el movimiento. En el gesto Experiencial, Absorbente y Abstracto están atravesados por la pregunta del tiempo. Pero qué es lo que está latente en los últimos tres estados ya anunciados, es decir, la Transparencia, Expansión y Decoración.

Hemos respondido con una posibilidad, una imagen construida en *zoom in*, la cual es pensar la densidad del simulacro como triunfo de la apariencia de la realidad. En este triunfo, pensamos que existe un estado del pensamiento que retoma su lugar, a pesar de su ida a pérdida en relación al concepto de esencia, sustancia o espíritu y que éste último ha posibilitado el despliegue de las reflexiones en torno al espacio y al tiempo, los que han dominado la filosofía occidental. La apariencia nos propone no sólo un estado de lo visible, sino la posibilidad de pensar un nosotros en Hegel y un mundo como representación en Nietzsche, pero a su vez, una doble imposibilidad,

la primera en relación a la negación de la experimentación del otro como sustancia o espíritu, por ende, pensar un nosotros sólo puede estar circunscrito al espacio de la representación. Y la segunda, es que el rostro cinematográfico es la convicción de que no es posible el sujeto en sí en el tiempo, sino su pura representación, construcción, imagen, apariencia. La apariencia acontece como un todo cifrado que niega la experiencia, a su vez, que nos propone en ellas las huellas de la misma, con las cuales construye la realidad, el mundo de representación nietzscheano.

Esto se hará carne en una imagen cinematográfica que devela su simulacro significativo para constituir una imagen transparente que exalta su propia simulación quebrando su relación de pretendida dependencia con la sustancia, la cosa o el espíritu al hacerse sólo de los rastros de la apariencia. En el capítulo *Las potencias de lo falso* en *Imagen-tiempo* Deleuze hace una descripción comparativa entre lo que él entiende por una imagen orgánica y una imagen crónica, es decir, una imagen de la acción y del tiempo, en la primera encontraríamos una imagen diferenciada del objeto descrito y en la segunda una imagen portadora de una doble imagen indiferenciada (actual y virtual). Durante el texto hemos entendido que la imagen-simulacro sería una anulación de ambas, para hacer de éste un estado de lo aparente, pero asumiendo la dependencia y reconstrucción al mismo tiempo. Entonces, si en la primera se pretendía una relación objetivizada y en la segunda subjetivizada, podríamos plantear que la imagen-simulacro refiere a una desubjetivización, que no implica un retorno a la objetividad, sino el deseo de una imagen portadora de un sentido, de una distancia, que funciona como pulsión.

En la imagen-simulacro existiría dicha anulación para obtener una imagen de lo aparente en la que deviene el tiempo y el movimiento, donde desaparece toda relación entre verdad y falsedad, de normalidad y anormalidad, donde el espacio, el movimiento y el tiempo se anulan, en contraste a la opticalidad y sonoridad pura deleuzeana, una simulación que refiere a ella misma como movimiento y tiempo, para pensar en su gravedad a la propia imagen, a la imagen de las cosas, a las imágenes de las imágenes, a la realidad como lo aparente, es decir, a la realidad como signo y discurso. Es esta dimensión del simulacro, que se piensa más allá de una tematización o estrategia de construcción, sino como forma de acceso a la apariencia y a la jerarquización de la realidad, proponemos que es a lo cual lo cinematográfico y sus ramificaciones nos permite pensar en su gravedad contemporáneamente, como antes ya lo había

posibilitado en relación al tiempo y al movimiento. No como un último estadio, sino más bien como los componentes de un todo que se han ido fragmentando para nuestra comprensión, pero que funcionan siempre en su interrelación, re-actualizando sus relaciones de preponderancia en la imagen cinematográfica, en tanto movimiento, tiempo y apariencia.

(1) Roman Polanski - Nóż W. Wodzie (1962)



(2) Jean Vigo - L'Atalante (1934)



(3) Gustave Courbet  
La femme à la vague (1868)



(4) D. W. Griffith - The birth of a nation (1915)



(5) Jacques Louis David - Les sabines (1779)



(6) Victor Fleming - Gone with the wind (1939)



(7) John Ford - The searchers (1956)



(8) John Ford - The searchers (1956)



(9) Norman  
Rockwell -  
Freedom from  
want (1943)

(10) Tod Browning - Freaks (1932)



(11) Vittorio De Sica - Ladri di biciclette (1948)



(12)  
Vincent Vang Gogh -  
Cabeza de una  
campesina con cofia  
blanca (1885)

(13) Jean Renoir - Partie de campagne (1936)



(14) Jean Millet - Le semeur (1851)



(15) Pier Paolo Pasolini  
Salò o le 120 giornate di Sodoma (1975)



(16) Pier Paolo Pasolini  
Salò o le 120 giornate di Sodoma (1975)



(17) Shigeko Kubota - Vagina painting (1965)



(18) Jean Luc Godard -  
Masculin féminin; 15 faits précis (1966)



(19) Woody Allen - Zelig (1983)



(20) Andrei Tarkovky - Zerkalo (1975)



(21)  
Arman  
Premier portrait-  
robot d' Yves  
Klein (1960)

(22) Woody Allen - Deconstructing Harry



(23) Gus Van Sant - Elephant (2003)



(24) Claudio Bravo - Abullah y las Esponjas (1974)



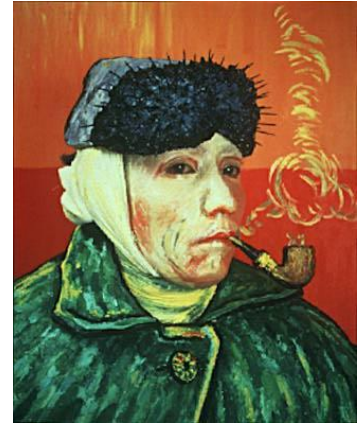
(25) Takashi Miike - Ôdishon (1999)



(26) Takashi Miike - Bijitâ Q (2001)



(27) Yasumasa Morimura  
Portrait-Van Gogh (1985)



(28) Lars Von Trier - Dogville (2003)



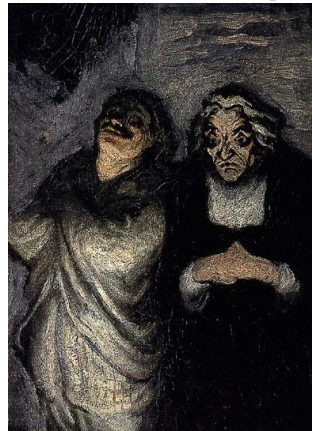
(29) Lars Von Trier - Dogville (2003)



(30) Peter Greenaway -  
The Cook the Thief His Wife & Her Lover (1989)



(31) Honoré Daumier  
Scène de comédie, dit aussi un scapin (1862-65)



(32) Oscar Kokoschka -  
Selbstbildnis (1913)



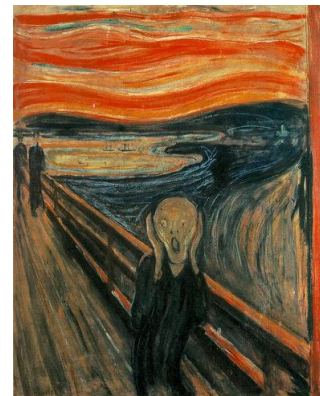
(33) Fritz Lang - Metropolis (1927)



(35) Sergéi Eisenstein - Bronenosets potyomkin



(34) Fritz Lang - Metropolis (1927)



(36)  
Edvard Munch -  
Skrik (1893)



(37) Elia Kazan - On the waterfront (1954)



(38) Carl Theodor Dreyer - La passion de Jeanne d'Arc (1928)



(39) René Magritte - De minnaars (1928)



(40) Kenji Mizoguchi - Ugetsu monogatari (1953)



(41) Akira Kurosawa - Shichinin no samurai (1953)



(42) Katsushika Hokusai - Shinozuka Hachirō (1835-1836)



(43) Federico Fellini - Satyricon (1969)



(44) Alexei Jawlensky - Bildnis Alexander Sacharoff (1909)



(45) Peter Greenaway - The Cook the Thief His Wife & Her Lover (1989)



(46) Werner Herzog - Aguirre, der zorn Gottes (1974)



(47) Joseph Beuys - Coyote - I like America and America likes me (1974)



(48) David Lynch - The elephant man (1980)



(49) Jean Fautrier -  
Tête d'otage N° 22 (1944)



(50) David Lynch - Blue velvet (1986)



(51) David Lynch - Blue velvet (1986)



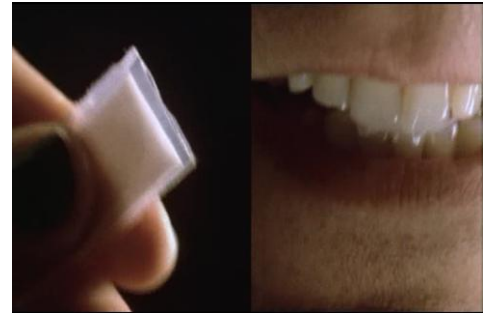
(52) David Lynch – Wild at Heart (1990)



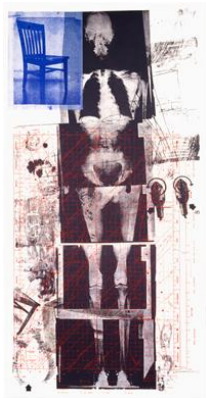
(53) Marcel Duchamp -  
LHOOQ (1919)



(54) Darren Aronofsky -Requiem for a dream (2000)



(55) Robert Rauschenberg -  
Booster (1967)



(56) Darren Aronofsky -Requiem for a dream (2000)



(57)  
Francis Bacon -  
Study after Velasquez;  
Portrait of Pope Innocent  
X (1953)



(58) Quentin Tarantino - Kill Bill 2 (2004)



(59) Günter Brus - Selbstbemalung (1964)



(60)  
Bruce Nauman -  
From hand to mouth  
(1967)

(61) Bruce Conner - Child (1959)



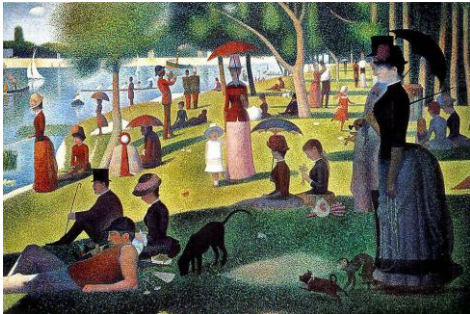
(62) Tobe Hopper - The Texas Chain Saw Massacre



(63) Buster Keaton - Hard luck (1921)



(64) George Pierre Seurat - Un dimanche après-midi à l'Île de la Grande Jatte (1884-1886)



(65) Dziga Vertov - Cheloveks kino-apparatom (1929)



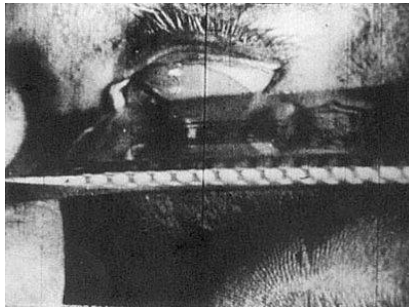
(66) Dziga Vertov - Cheloveks kino-apparatom (1929)



(67) Pablo Picasso - Muchacha con mandolina (1910)



(68) Luis Buñuel - Un chien andalou (1929)



(69) Kurt Schwitters - Merzbild A1 (1919)



(70) Luis Buñuel - Cet obscur objet du désir (1977)



(71) Alfred Hitchcock - Vertigo (1958)



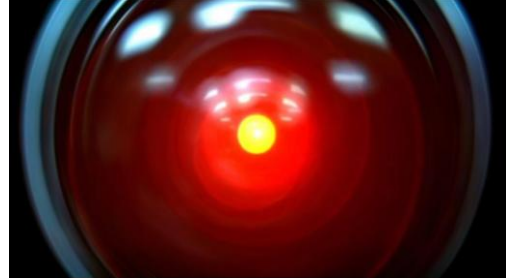
(73) Fernand Léger - Le déjeuner (1921)



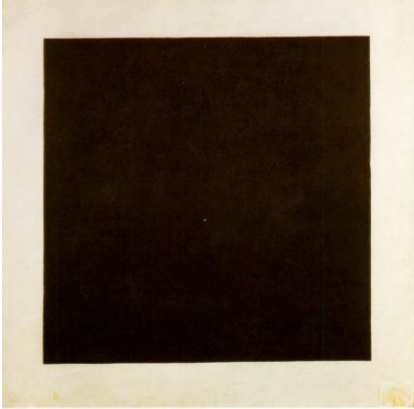
(72) Yasujiro Ozu - Tôkyô monogatari (1953)



(74) Stanley Kubrick - 2001: A space odyssey (1968)



(75) Kazimir Malévich - Cuadrado negro sobre fondo blanco (1913)



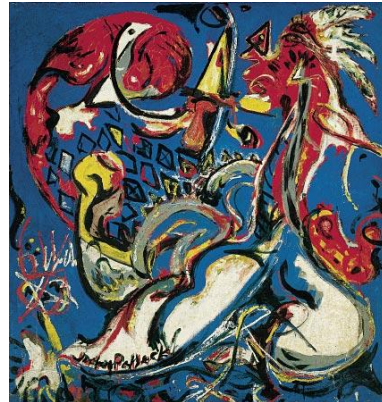
(77) Andy Warhol - Green burning car I (1963) (1968)



(76) Jean-Pierre Melville - Le samouraï (1967)



(79) Jackson Pollock - Moon woman cuts the circle (1943)



(78) Alain Robbe-Grillet - L' Eden et après (1970)



(80) Jackson Pollock - One (1948)



(81) Jackson Pollock - Number 14 (1951)



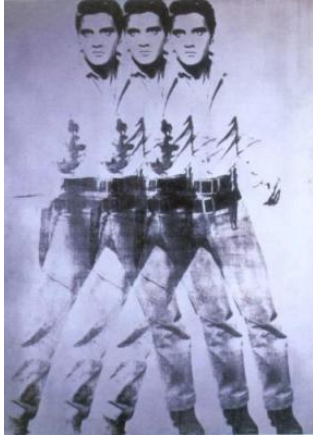
(82) Ridley Scott - Blade runner (1982)



(83) Aki Kaurismäki - Leningrad Cowboys Go America (1989)



(84) Andy Warhol -  
Elvis (1963)



(85) Jim Jarmush - Broken flowers (2005)



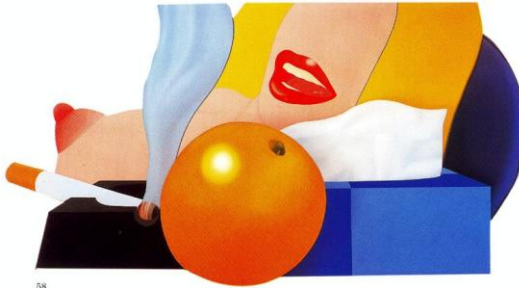
(86) Wong Kar-Wai - Fa yeung nin wa (2000)



(87) Henri Matisse -  
Figure décorative sur fond ornamental  
(1925-1926)



(88) Tom Wesselmann - Geat american nudes (1968)



(89) Wong Kar-Wai - Fa yeung nin wa (2000)



(90) Frank Tuttle -  
This Gun for Hire (1942)



(91) Kerry Conran -  
Sky captain and the world of tomorrow (2004)



(92) Roy Lichtenstein - In the Car (1963)



## BIBLIOGRAFÍA

- ARGAN, Giulio Carlo. El arte Moderno; Del Iluminismo a los movimientos contemporáneos. Madrid, Ediciones Akal, 1991.
- AUMONT, Jacques. El ojo interminable, Cine y pintura. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1997.
- AUMONT, Jacques. El rostro en el cine. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1998.
- BAZIN, André. ¿Qué es el cine?. Madrid, Ediciones Rialp S.A., 1966.
- BENJAMIN, Walter. “Discursos Interrumpidos” La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. [Documento PDF], <<http://www.philosophia.cl/biblioteca/Benjamin/la%20obra%20de%20arte.pdf>>. Escuela de Filosofía, Universidad ARCIS.
- BOZAL, Valeriano. Mímesis, las imágenes y las cosas. Madrid, Visor Distribuciones-Ediciones, 1987.
- BRYSON, Norman. Visión y pintura; La lógica de la mirada. Madrid, Alianza Editorial, 1991.
- BURKE, Peter. Visto y no visto, el uso de la imagen como documento histórico. Barcelona, Biblioteca de Bolsillo, 2005.
- CASSETTI, Francesco. Teorías del cine. Madrid, Ediciones Cátedra S.A., 1994.
- CAMUS, Albert. La Peste. Santiago, Editorial Six Barral, 1985.
- CRARY, Jonathan. *Las técnicas del Observador: Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia, Cendeac, 2008.
- DEL AMO, Alvaro. El cine en la crítica del método. Madrid, Editorial Edicusa, 1969.
- DELEUZE, Gilles. La imagen-movimiento, estudios de cine I. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2001a.

- DELEUZE, Gilles. La imagen-tiempo, estudios de cine II. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2001b.
- EISENSTEIN, Sergei. La forma del cine. México D.F., Siglo Veintiuno Editores, 1997a.
- EISENSTEIN, Sergei. El sentido del cine. México D.F., Siglo Veintiuno Editores, 1997b.
- EWEN, Stuart. Todas las imágenes del consumismo. México D.F., Editorial Grijalbo S.A., 1991.
- FOSTER, Hal. KRAUSS, Rosalind. BOIS, Yve-Alains. BUCHLOH, Benjamin H.D. Arte desde 1900; modernidad, antimodernidad y posmodernidad. Madrid, Akal Ediciones, 2006.
- GUBERN, Román. Historia del Cine Vol. I y II. Barcelona, Editorial Lumen, 1974.
- HEGEL, G. W. Friedrich. Fenomenología del espíritu. Valencia, Editorial Pre-Textos, 2006.
- LOTMAN, Yuri M. Estética y Semiótica del Cine. Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1979.
- METZ, Christian. Ensayos sobre la significación en el cine Vol. 1 y 2. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2002.
- MICHAUD, Yves. El arte en estado Gaseoso. México D.F., Fondo de Cultura Económica, 2007.
- NIETZSCHE, Friedrich. El origen de la tragedia. Buenos Aires, Ediciones Andromeda, 2008.
- ROMAGUERA I RAMO, Joaquim. ALSINA THEVENET, Homero. Textos y manifiestos del cine. Buenos Aires, Ediciones Corregidor, 1988.
- STOICHITA, Victor I. Breve Historia de la Sombra. Madrid, Ediciones Siruela S.A., 1999.
- STOICHITA, Victor I. Simulacros, El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock. Madrid, Ediciones Siruela S.A., 2006.
- TARKOVSKI, Andrei. Esculpir en el tiempo, reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine. Madrid, Ediciones Rialp S.A., 1997.

THE INTERNET MOVIE DATEBASE. [en línea] <<http://www.imdb.com/>>.

ZIZEK, Slavoj. *Lacrimae Rerum, ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 2006.

ZUNZUNEGUI, Santos. *La mirada cercana; microanálisis fílmico*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1996.

ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid, Ediciones Cátedra S.A., 1989.



## FICHAS DE FILMES

(por orden de aparición en el texto)

**Le Dèjeneur de bébé (o Bébé mange sa soupe)**

de Louis Lumière

Título en Castellano - El bebe toma su sopa

País - Francia

Año - 1895

Duración - 1 min.

Blanco y Negro

Muda

**Frank Miller's Sin City**

de Robert Rodríguez

Título en Castellano - Sin City; La ciudad del pecado

País - EEUU

Año - 2005

Duración - 124 min.

Color / Blanco y Negro

Sonora - Inglés

**Vertigo**

de Alfred Hitchcock

Título en Castellano - Vértigo

País - EEUU

Año - 1958

Duración - 128 min.

Color

Sonora - Inglés

**Nosferatu, eine Symphonie des Grauens**

de Friedrich Wilhelm Murnau

Título en Castellano - Nosferatu, la sinfonía del horror

País - Alemania

Año - 1922

Duración - 94 min.

Blanco y Negro

Muda

**The Fearless Vampire Killers, or Pardon Me, But Your Teeth Are in My Neck**

de Roman Polanski

Título en Castellano - La danza de los vampiros

País - EEUU / Reino Unido

Año - 1967

Duración - 108 min.

Color

Sonora - Inglés

**Bram Stoker's Dracula**

de Francis Ford Coppola

Título en Castellano - Drácula de Bram Stoker

País - EEUU

Año - 1992

Duración - 128 min.

Color

Sonora / Inglés

**L' Arrivée du train en gare de La Ciotat**

de Louis Lumière

Título en Castellano - La llegada de un tren a la estación de La Ciotat

País - Francia

Año - 1896

Duración - 1 min.

Blanco y Negro

Muda

**Stachka**

de Sergei M. Eisenstein

Título en Castellano - La Huelga

País - Unión Soviética

Año - 1925

Duración - 98 min.

Blanco y Negro

Muda

**Obyknovennyy fashizm**

de Mikhail Romm

Título en Castellano – El fascismo cotidiano

País – Unión Soviética

Año – 1965

Duración – 138 min.

Blanco y Negro

Sonora / Ruso

**Nóz w wodzie**

de Roman Polanski

Título en Castellano – El cuchillo en el agua

País – Polonia

Año – 1965

Duración – 94 min.

Blanco y Negro

Sonora / Polaco

**L'Atlante**

de Jean Vigo

Título en Castellano – El Atlante

País – Francia

Año – 1934

Duración – 94 min.

Blanco y Negro

Sonora / Francés

**The birth of a nation**

de David Wark Griffith

Título en Castellano – El nacimiento de una nación

País – EEUU

Año – 1915

Duración – 165 min.

Blanco y Negro

Muda

**Stagecoach**

de John Ford

Título en Castellano – Stagecoach

País – EEUU

Año – 1939

Duración – 96 min.

Blanco y Negro

Sonora / Inglés

**Gone with the wind**

de Victor Fleming

Título en Castellano – Lo que el viento se llevó

País – EEUU

Año – 1939

Duración – 226 min.

Color

Sonora / Inglés

**A streetcar named desire**

de Elia Kazan

Título en Castellano – Un tranvía llamado deseo

País – EEUU

Año – 1951

Duración – 122 min.

Blanco y Negro

Sonora / Inglés y Castellano

**The searchers**

de John Ford

Título en Castellano – Más corazón que odio

País – EEUU

Año – 1956

Duración – 119 min.

Color

Sonora / Inglés

**Freaks**

de Tod Browning

Título en Castellano – Fenómenos (o El espectáculo de monstruos)

País – EEUU

Año – 1932

Duración – 64 min.

Blanco y Negro

Sonora / Inglés y Alemán

**Ladri di biciclette**

de Vittorio De Sica

Título en Castellano – El ladrón de bicicletas

País – Italia

Año – 1948

Duración – 93 min.

Blanco y Negro

Sonora / Italiano

**Roma città aperta**

de Roberto Rossellini

Título en Castellano – Roma ciudad abierta

País – Italia

Año – 1945

Duración – 100 min.

Blanco y Negro

Sonora / Italiano y Alemán

**Valparaíso mi amor**

de Aldo Francia

Título Internacional - Valparaiso My Love

País – Chile

Año – 1969

Duración – 90 min.

Blanco y Negro

Sonora / Castellano

**Partie de campagne**

de Jean Renoir

Título en Castellano – Un día de campo

País – Francia

Año – 1936

Duración – 40 min.

Blanco y Negro

Sonora / Francés

**Il Decameron**

de Pier Paolo Pasolini

Título en Castellano – El Decamerón

País – Italia, Francia y Alemania Federal

Año – 1971

Duración – 112 min.

Color

Sonora / Italiano

**I racconti di Canterbury**

de Pier Paolo Pasolini

Título en Castellano – Los cuentos de Canterbury

País – Italia y Francia

Año – 1972

Duración – 112 min.

Color

Sonora / Italiano e Inglés

**Il fiore delle mille e una notte**

de Pier Paolo Pasolini

Título en Castellano – Las mil y una noche

País – Italia y Francia

Año – 1974

Duración – 130 min.

Color

Sonora / Italiano

**Salò o le 120 giornate di Sodoma**

de Pier Paolo Pasolini

Título en Castellano – Salò o los 120 días de Sodoma

País – Italia y Francia

Año – 1975

Duración – 116 min.

Color

Sonora / Italiano, Francés y Alemán

**Blow Up**

de Michelangelo Antonioni

Título en Castellano – Blow Up, deseo de una mañana de verano

País – Reino Unido, Italia y EEUU

Año – 1966

Duración – 111 min.

Color

Sonora / Inglés

**Masculin féminin: 15 faits précis**

de Jean-Luc Godard

Título en Castellano – Masculino, femenino

País – Francia y Suecia

Año – 1966

Duración – 110 min.

Color

Sonora / Francés, Inglés y Sueco

**Zelig**

de Woody Allen

Título en Castellano – Zelig

País – EEUU

Año – 1983

Duración – 79 min.

Blanco y Negro / Color

Sonora / Inglés y Alemán

**Zerkalo**

de Andrei Tarkovsky

Título en Castellano – El espejo

País – Unión Soviética

Año – 1975

Duración – 108 min.

Color / Blanco y Negro

Sonora / Ruso y Castellano

**Deconstructing Harry**

de Woody Allen

Título en Castellano – Desconstruyendo a Harry

País – EEUU

Año – 1997

Duración – 96 min.

Color

Sonora / Inglés

**Elephant**

de Gus Van Sant

Título en Castellano – Elefante

País – EEUU

Año – 2003

Duración – 81 min.

Color

Sonora / Inglés y Alemán

**Sábado**

de Matías Vice

Título Internacional – Sábado, una película en tiempo real

País – Chile

Año – 2003

Duración – 65 min.

Color

Sonora / Castellano

**Seul contre tous**

de Gaspar Noé

Título en Castellano – Solo contra todos

País – Francia

Año – 1998

Duración – 93 min.

Color

Sonora / Francés

**Ôdishon**

de Takashi Miike

Título en Castellano – La Audición

País – Coreo del Sur y Japón

Año – 1999

Duración – 115 min.

Color

Sonora / Japonés

**Dead or Alive: Hanzaiasha**

de Takashi Miike

Título en Castellano – Vivo o Muerto

País – Japón

Año – 1999

Duración – 105 min.

Color

Sonora / Mandarín y Japonés

**Bijitâ Q**

de Takashi Miike

Título en Castellano – El visitante Q

País – Japón

Año – 2001

Duración – 84 min.

Color / Blanco y Negro

Sonora / Japonés

**Dogville**

de Lars Von Trier

Título en Castellano – Dogville

País – Dinamarca, Suecia, Noruega, Finlandia, Reino Unido, Francia, Alemania y Holanda

Año – 2003

Duración – 178 min.

Color

Sonora / Inglés

**The cook the thief his Wife & her lover**

de Peter Greenaway

Título en Castellano – El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante

País – Francia y Reino Unido

Año – 1989

Duración – 124 min.

Color

Sonora / Inglés

**Metropolis**  
de Fritz Lang

Título en Castellano – Metrópolis  
País – Alemania  
Año – 1927  
Duración – 116 min.  
Blanco y Negro  
Muda

**Bronenosets potyomkin**  
de Sergei M. Eisenstein

Título en Castellano – El acorazado Potemkin  
País – Unión Soviética  
Año – 1925  
Duración – 75 min.  
Blanco y Negro  
Muda

**On the waterfront**  
de Elia Kazan

Título en Castellano – Nido de ratas  
País – EEUU  
Año – 1954  
Duración – 108 min.  
Blanco y Negro  
Sonora / Inglés

**La passion de jeanne d`Arc**  
de Carl Theodor Dreyer

Título en Castellano – La pasión de Juana de Arco  
País – Francia  
Año – 1928  
Duración – 110 min.  
Blanco y Negro  
Muda

**Ugetsu monogatari**  
de Kenji Mizoguchi

Título en Castellano – Cuentos de la luna vaga  
después de la lluvia  
País – Japón  
Año – 1953  
Duración – 94 min.  
Blanco y Negro  
Sonora / Japonés

**Shichinin no samurai**  
de Akira Kurosawa

Título en Castellano – Los siete samuráis  
País – Japón  
Año – 1954  
Duración – 206 min.  
Blanco y Negro  
Sonora / Japonés

**Satyricon**  
de Federico Fellini

Título en Castellano – Satiricon  
País – Italia y Francia  
Año – 1969  
Duración – 128 min.  
Color  
Sonora / Latín e Italiano

**Sunrise: a song of two humans**  
de Friedrich Wilhelm Murnau

Título en Castellano – Amanecer  
País – EEUU  
Año – 1927  
Duración – 95 min.  
Blanco y Negro  
Muda

**Brazil**  
de Terry Gilliam

Título en Castellano – Brasil  
País – Reino Unido  
Año – 1954  
Duración – 132 min.  
Color  
Sonora / Inglés

**Aguirre, der zorn gottes**  
de Werner Herzog

Título en Castellano – Aguirre, la ira de Dios  
País – Alemania Federal, Perú y México  
Año – 1972  
Duración – 93 min.  
Color  
Sonora / Alemán

**Fitzcarraldo**

de Werner Herzog

Título en Castellano – Fitzcarraldo

País – Perú y Alemania Federal

Año – 1982

Duración – 158 min.

Color

Sonora / Inglés

**Cobra verde**

de Werner Herzog

Título en Castellano – Cobra verde

País – Ghana y Alemania federal

Año – 1987

Duración – 111 min.

Color

Sonora / Alemán

**The elephant man**

de David Lynch

Título en Castellano – El hombre elefante

País – Reino Unido y EEUU

Año – 1980

Duración – 124 min.

Color

Sonora / Inglés

**Blue velvet**

de David Lynch

Título en Castellano – Terciopelo azul

País – EEUU

Año – 1986

Duración – 120 min.

Color

Sonora / Inglés

**Un chien andalou**

de Luis Buñuel

Título en Castellano – Un perro Andaluz

País – Francia

Año – 1929

Duración – 16 min.

Blanco y Negro

Muda

**Wild at Heart**

de David Lynch

Título en Castellano – Corazón Salvaje

País – EEUU

Año – 1990

Duración – 124 min.

Color

Sonora / Inglés

**Lost Highway**

de David Lynch

Título en Castellano – Carretera perdida

País – Francia y EEUU

Año – 1997

Duración – 135 min.

Color

Sonora / Inglés

**Requiem for a dream**

de Darren Aronofsky

Título en Castellano – Requiem por un sueño

País – EEUU

Año – 1987

Duración – 102 min.

Color

Sonora / Inglés

**Kill Bill: Vol. 1 y 2**

de Quentin Tarantino

Título en Castellano – Kill Bill: Vol. 1 y 2

País – EEUU

Año – 2003 / 2004

Duración – 111 min. /136 min.

Color / Blanco y Negro (ambas)

Sonora / Inglés, Japonés y Francés / Inglés, Mandarín,  
Cantonés y Castellano

**Natural born killers**

de Oliver Stone

Título en Castellano – Asesinos por naturaleza

País – EEUU

Año – 1994

Duración – 118 min.

Color / Blanco y Negro

Sonora / Inglés

**Hard luck**  
de Buster Keaton

Título en Castellano – Mala suerte  
País – EEUU  
Año – 1921  
Duración – 22 min.  
Blanco y Negro  
Muda

**Cheloveks kino-apparatom**  
de Dziga Vertov

Título en Castellano – El hombre con su cámara  
País – Unión Soviética  
Año – 1929  
Duración – 68 min.  
Blanco y Negro  
Muda

**L' Impressionniste fin de siècle**  
de Georges Méliès

Título en Castellano – El impresionista de fin de siglo  
País – Francia  
Año – 1899  
Duración – 1 min.  
Blanco y Negro  
Muda

**Le Diable noir**  
de Georges Méliès

Título en Castellano – El diablo negro  
País – Francia  
Año – 1905  
Duración – 4 min.  
Blanco y Negro  
Muda

**Bakushû**  
de Yasujiro Ozu

Título en Castellano – Inicio del verano  
País – Japón  
Año – 1951  
Duración – 124 min.  
Blanco y Negro  
Sonora / Japonés

**Tôkyô monogatari**  
de Yasujiro Ozu

Título en Castellano – Viaje a Tokio  
País – EEUU  
Año – 1953  
Duración – 136 min.  
Blanco y Negro  
Sonora / Japonés

**2001: A space odyssey**  
de Stanley Kubrick

Título en Castellano – 2001: Odisea al espacio  
País – Reino Unido y EEUU  
Año – 1968  
Duración – 141 min.  
Color  
Sonora / Inglés y Ruso

**Le samourai**  
de Jean-Pierre Melville

Título en Castellano – El samurái  
País – Francia  
Año – 1967  
Duración – 105 min.  
Color  
Sonora / Francés

**L' Eden et après**  
de Alain Robbe-Grillet

Título en Castellano – El edén y después  
País – Francia y Checoslovaquia  
Año – 1970  
Duración – 93 min.  
Color  
Sonora / Francés

**Blade runner**  
de Ridley Scott

Título en Castellano – Blade runner  
País – EEUU y Singapur  
Año – 1982  
Duración – 117 min.  
Color  
Sonora / Inglés, Alemán, Cantonés y Japonés

**Leningrad Cowboys Go America**

de Aki Kaurismäki

Título en Castellano – Leningrad Cowboys van a América

País – Finlandia y Suecia

Año – 1989

Duración – 78 min.

Color

Sonora / Finlandés e inglés

**Stranger than paradise**

de Jim Jarmusch

Título en Castellano – Extraños en el paraíso

País – EEUU y Alemania Federal

Año – 1984

Duración – 89 min.

Blanco y Negro

Sonora / Inglés y Húngaro

**Dead man**

de Jim Jarmusch

Título en Castellano – Hombre muerto

País – EEUU, Alemania y Japón

Año – 1995

Duración – 121 min.

Blanco y Negro

Sonora / Inglés

**Broken flowers**

de Jim Jarmusch

Título en Castellano – Flores rotas

País – EEUU y Francia

Año – 2005

Duración – 105 min.

Color

Sonora / Inglés

**Fa yeung nin wa**

de Kar Wai Wong (Wong Kar-Wai)

Título en Castellano – Con ánimo de amar

País – Hong Kong y Francia

Año – 2000

Duración – 98 min.

Color

Sonora / Cantonés, Shanghainés y Francés

**2046**

de Kar Wai Wong (Wong Kar-Wai)

Título en Castellano – 2046

País – China, Francia, Alemania y Hong Kong

Año – 2004

Duración – 129 min.

Blanco y Negro / Color

Sonora / Cantonés, Japonés y Mandarín

**Sky captain and the world of tomorrow**

de Kerry Conran

Título en Castellano – Sky Captain y el mundo del mañana

País – EEUU, Reino Unido e Italia

Año – 2004

Duración – 106 min.

Color

Sonora / Inglés, Tibetano y Alemán