

MUERTES *VELOCIDADES* y excesos

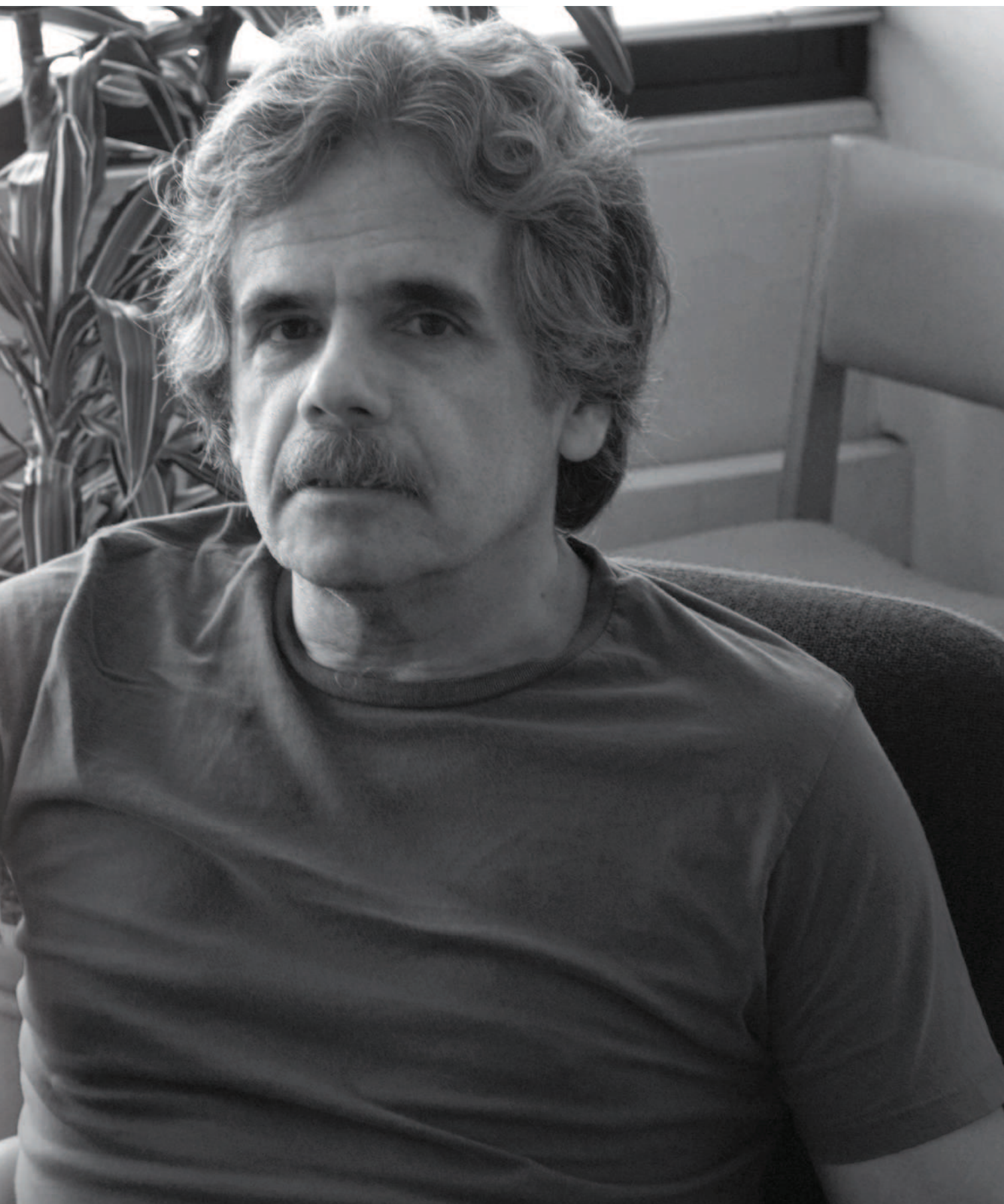
Imágenes del ahora



Entrevista a Julio Hevia

¿Existe una **crisis** en los contenidos **cinematográficos**? ¿Hacia dónde se orientan los **(dis)gustos** del espectador y qué **imágenes** consume? Los **nuevos** recursos tecnológicos influyen en la actualidad del **cine** y determinan su **vínculo** con el público. Conversamos con el comunicador Julio Hevia sobre los **tipos de espectador**, las tendencias **actuales** reflejadas en las pantallas y las **nuevas sensibilidades** que aparecen con ellas.

José Carlos Cabrejo



Las filias y las fobias hacia el cine tienen hoy nuevos canales, como los dispositivos móviles y las tabletas, a través de los cuales las redes sociales han permitido nuevas formas de agrupación de aquellos sujetos interesados por el cine.

A propósito del tema de las filiaciones, en un contexto en el que las llamadas prótesis tecnológicas son cada vez más finas en la captura de la imagen, desde el celular más rudimentario hasta el más sofisticado de los iPod, hay que recordar que el usuario estándar se transforma en una suerte de periodista virtual, en una especie de informante gratuito y fortuito. Se diría que en la actualidad existe un tipo de documentalismo al paso, una generalizada compulsión por el registro. Todo el mundo tematiza la última juerga, datea el último agarre o el último ampay y obviamente, nada de esto pretende detentar el valor de un “gran acontecimiento”. Lo fundamental es que sin el concurso de la foto correspondiente, el evento aludido es cuestionable, no posee valor de verdad, care-

Así, en independencia de lo que se cuente, dramático en extremo o puramente cómico, desde una película de Tarantino hasta un filme de González Iñárritu, habrá un cierto estilo de violentar las acciones y alterar las visiones a través del montaje...

ce de crédito para nuestra coyuntura. De ser cierto que hoy día vivimos absolutamente capturados por el influjo de las pantallas y orientados por sus imágenes, se hace interesante acompañar lo que ha venido ocurriendo con el cine: debe recordarse que la debacle de su histórico protagonismo y la caducidad del ritual que la propia proyección filmica implementó, se daban por descontadas. No obstante y contra todo pronóstico, el cine sigue gozando hoy de plena salud, e incluso habría puesto a prueba una notable capacidad darwiniana para sobrevivir en medio de tanta mutación epocal e incorporar variedad de efectos tecnológicos cuya presencia, como anunciara tempranamente Gubern, es ya indiscutible e inevitable.

En ese sentido, me parece muy interesante lo que ocurre con la cuestión del reciclaje. Desde que se habla de la llamada posmodernidad, se reflexiona sobre cineastas como Tarantino, Burton, Lynch o los hermanos Coen que empiezan a jugar con los géneros. Son muestra de un cine con multiplicidad de referencias y que establecen un vínculo de complicidad con

el espectador, que debe descubrir los guiños a cines del pasado y su “re-procesamiento”. Sin embargo, este mismo espectador ahora también se convierte en un reciclador, que tiene un sistema de edición en su laptop o en su iPod. Coge, por ejemplo, la ahora célebre escena de la cinta *La caída* y le inserta subtítulos para jugar a un Hitler que comenta temas diversos, como los partidos de la selección peruana de futbol.

Así es. Toma especial valor una dicotomía que recuerdo se planteó en la maestría que cursé en Rio de Janeiro a inicios de los noventa. Se trataba de una asignatura sobre el análisis del relato fílmico, donde pudimos apreciar uno de los capítulos de *Historias(s) del cine* de Jean-Luc Godard. Al verlo, me pregunté cómo era posible que uno dijera, casi sin pestañear, que la televisión es un medio recurrente, opaco y de nivel ínfimo, cuando lo que el realizador francés mostraba, con recursos audiovisuales brillantemente empleados, era una verdadera obra maestra. En aquella oportunidad, nos pasamos la mitad de las clases discutiendo sobre la dicotomía narrar-mostrar y claro está, mientras los asistentes intercambiamos diversos argumentos, se levantaban no pocas fricciones. En determinado momento la polémica se centró en la necesidad de aceptar el hecho de que el cine, para decirlo con Baudrillard, se estaba tornando cada vez más mostrativo y contemplativo. Quizá la resistencia, no exenta de componentes nostálgicos, entre algunos de los presentes hablaba de las dificultades para asumir ciertas variantes ensayadas por el videoclip y aprovechadas por el *spot* publicitario: sabemos que tal impronta supuso una renovación de los capitales culturales del consumidor y el usuario, que suelen ser especialmente exigentes con el acabado de los formatos, a veces calificados de impresionistas, y no tanto con la consistencia de los contenidos abordados. Estos últimos habrían sufrido un debilitamiento severo ya que, según plantean los entendidos, los impactos audiovisuales sobre el espectador tienen más que ver con el montaje y la edición del relato propiamente dicho o con sucesiones de *plots* que el público difícilmente reconstruiría si luego se le preguntara por lo que acaba de ver. Se trata, me parece, de otra de las características que anticipó la posmodernidad: como si certificáramos con Lyotard la necesidad de establecer un duelo por la caída de las grandes cosmovisiones occidentales y sus correspondientes valores. No es difícil imaginar, en nombre de esos resquebrajamientos, a un sujeto militantemente dedicado a recorrer el mundo con una cámara en mano: tal nomadismo es un ejercicio que, más que acompañar al cinéfilo en exclusividad, lo hace respecto a un testigo genérico que vira interactivo en la contemporaneidad. Para decirlo de otra manera, la percepción y los afectos que hoy desprende la denominada sociedad del espectáculo son demasiado veloces e inestables para los ritmos y acomodos requeridos por una inteligencia y unos sentimientos notoriamente ralentizados.

Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, en su libro *Pantalla Global*, hablan de una imagen-velocidad y de una imagen-exceso. Así, podemos mencionar películas como *Transformers* en las cuales ve-

mos una serie de robots peleándose con una rapidez tal que las imágenes a veces se tornan tan impactantes como ininteligibles; pero también cintas de terror como *Juego macabro* o de ciencia-ficción como *Dredd*, que presentan salvajes secuencias de tortura, absolutamente explícitas y desbordantes, que rayan en lo gratuito. Las imágenes que gustan en el cine contemporáneo apelan a una sobreestimulación sensorial que parece carecer, por momentos, de “contenido”.

A propósito de ello, Gérard Imbert plantea en el texto *Cine e imaginarios sociales*, que lo que se corrobora por todas partes es el tránsito de una convencional representación de la violencia a otra escena que, vía múltiples dispositivos, da lugar a una violencia de la representación propiamente dicha. Es por eso que nadie dudaría hoy en acogerse a una sentencia del tipo “violencia de la imagen”. Así, en independencia de lo que se cuente, dramático en extremo o puramente cómico, desde una película de Tarantino hasta un filme de González Iñárritu, habrá un cierto estilo de violentar las acciones y alterar las visiones a través del montaje, mediante los movimientos

de cámara o la angulación aberrante de los encuadres. Véase a ese título, las primeras secuencias de la película *Irreversible*, de Gaspar Noé, donde, entre tomas ondulantes y confusas, encontramos secuencias realmente incomprensibles aunque no por ello, interesante paradoja, menos chocantes.

En simultáneo, podríamos hablar ya de otro tipo de espectador que toma distancia de esas imágenes veloces y violentas, que consume ciertas películas “de festival”, compuestas por encuadres de larga duración y tiempos muertos, en los que la influencia de Ozu o Antonioni es muy evidente. Estamos, pues, ante un espectador que busca distinguirse de aquel orientado al blockbuster.

Yo diría, si de tipologías se trata y por citar a Bourdieu, que hay allí una suerte de *enclasmiento* más o menos diferencial, como quien en el mundo literario reivindica el hecho de no leer a Paulo Coelho o rechaza todo producto-basura de la televisión. Se trata de un espectador que afirma: “yo no soy de los otros” y vuelve a trazar, a su manera, la vieja brecha, entre culturosos y aculturados.

Aunque no está directamente ligado a la pregunta que formulas, vale la pena citar un ensayo de O. Mongin, titulado *El miedo al vacío*, donde se habla sobre las pasiones de la democracia, y en el cual se dedica un buen número de páginas a examinar el lugar del desierto. Pero no al desierto geográfico que tanto atrajo a Antonioni o al propio western clásico, sino al desierto de las pasiones, desierto donde los tiempos se dilatan a perpetuidad. Tal abandono lo concibe Mongin como una suerte de mortificación de la imagen, la misma que se vincularía al colapso moderno de los sentimientos. Así pues, cuando se trata de historias familiares en crisis, la toma típica suele mostrarnos a un personaje que está más emparentado con los objetos que lo rodean, con su mobiliario o pertenencias, e incluso con la memoria que ellas pretextan, en vez de vincularse con otros sujetos, sean estos una eventual pareja, alguno de sus progenitores o demás allegados.

Mongin va más allá al hacer de la desertificación un nicho inextricablemente emparentado con el tema de la droga. Cuán desertificado, pues, tendría que estar el mundo, diría el autor, para que el adicto minimice la posibilidad de inscribirse en él y





► *The walking dead.*

opte por una dimensión sensible que promete ser más rica en impresiones y variaciones. Tanto en el cine como en la televisión es común el tema del tráfico de drogas y las correlativas adicciones; así por ejemplo, en la serie *The Wire*, focalizada en el seguimiento, mediante líneas telefónicas intervenidas, a las distintas conexiones de narcotráfico, vemos diversas secuencias de una zona liberada por la policía: un barrio abandonado donde todos los *dealers* de la localidad van a atender a los yonquis que por allí abundan. La cámara recorre un mundo poblado por sombras y fantasmas, un territorio emplazado para la troca nerviosa y la puja incesante entre vendedores y compradores. Las imágenes llegan a tornarse sobrecogedoras, cuando no dantescas, y lo que curiosamente confronta el televidente es un imaginario tipo *The walking dead*. Y es que el yonqui camina con dificultad, cojea, se cae, tartamudea, no pocas veces su descuido lo hace ver harapiento, mientras que el color de su piel va adquiriendo matices indefinidos o, en el extremo, cadavéricos. Advertimos que los gestos y desplazamientos de tales personajes están muy presentes en todas las pantallas: son las credenciales de un

sujeto que se desliza entre la vida y la muerte, en un *borderline* determinado por automatismos involuntarios y sobrevivencias extremas. Más de una correspondencia podría establecerse entonces entre el yonqui y el tan mentado zombi: constituyen un verdadero atentado contra los moldes estéticos e higiénicos de la humanidad burguesa, además de resultar amenazantes en su emergencia grupal y mayoritaria. No en vano su desbordante y canibalística voracidad lo hacen pertenecer a una categoría que equivale a la de los apestados de antaño: se les califica como no-muertos. Recordemos de pasada que *The walking dead* es una de las series recientes de mayor impacto en la televisión por cable, dándole así la razón a quienes plantean que el sexo, la muerte y la violencia son los tres grandes temas de la imagen contemporánea.

Volvamos a un tópico ya referido en esta entrevista: la imagen violenta está hoy despojada de la coartada sociológica o psicológica que antaño pretendía dar cuenta del porqué de las conductas de sus personajes. Otrora los realizadores o guionistas se defendían de la propia temática “malditista” que ellos mismos re-

creaban, bajo el pretexto de indagar en la naturaleza desviada, en el trauma psíquico de los *victimadores* o en las fisuras sociales que podían gestar esas monstruosas divergencias modernas. Hoy, tales engendros son presentados tal cual, sin mayores abordajes sobre la matriz de su maldad. Un caso interesante es el de Dexter, investigador forense televisivo que es, en paralelo, un asesino en serie de asesinos en serie: aunque no falten en muchos capítulos de la serie retrospectivas que nos informen de los antecedentes biográficos de Dexter, lo cierto es que él nos es presentado cual si fuera un mal necesario que irá a aportar su patología para restablecer los justos equilibrios requeridos ante una criminalidad avasallante, o como el clásico ajustador de cuentas que compensa lo que las inercias y las burocracias judiciales suelen amordazar.

Otra tendencia notoria en los últimos tiempos es el gusto por el documental. Tenemos un realizador como Michael Moore, director de *Bowling for Columbine*, que desarrolla su película pero como si fuera ficción, estructurándola como una ma-

niquea película del Oeste, con demócratas buenos y republicanos malos según su posición a favor o en contra del uso de armas.

Hoy, cuando todo se torna materia de encuestas y pretexto para sondeos, podría ser provechoso ponderar los impactos en el público a propósito de los pros y los contras de *Bowling for Columbine* y de *Elefante*; divisar pues hacia donde se orienta el gusto y las preferencias de la gente en el caso de estas dos realizaciones. Ambas tratan el mismo caso vinculado a un asesinato masivo en el escenario escolar y ponen en cuestión, tácita o explícitamente, el uso indiscriminado de armas en los Estados Unidos aunque, claro está, la versión de Moore lo haga desde el documental y la propuesta de Van Sant opere desde la ficción. Gus trabaja de modo magistral el tema del horror al vacío, mostrando personajes que corren en distintas direcciones sin saber dónde refugiarse ante una amenaza armada. Mientras el filme troca los tiempos, la cámara hace de los corredores del centro escolar personajes activos de la puesta en escena. Yo me quedaría, por más de una razón, con *Elefante*, que, por cierto, no está excesivamente preocupada por un realismo objetivista, ni comprometida con una denuncia política, como parece ser el caso de *Bowling for Columbine*. Paul Virilio dijo alguna vez que cuando el personaje está más comprometido con la ficción, esta adquiere mayor valor de verdad y otro tanto había planteado Lacan cuando, hablando de la obra de Edgar Allan Poe, sentenciaba que la verdad solía presentarse bajo la estructura de una ficción.

Hay una película del brasileño Paulo Coutinho llamada *Juego de escena*. Él hace el experimento de grabar a mujeres que contarán anécdotas de su vida al interior de un teatro. Él está sentado y las mujeres cuentan historias realmente dramáticas. Lo curioso es que hay un momento de la película en el cual empiezan a aparecer actrices que uno reconoce en las telenovelas y empiezan a repetir los mismos relatos de aquellas mujeres, pero a su manera. Es un producto mutante, que no es ni exactamente documental ni exactamente ficción y es también parte de esta sensibilidad de la que conversamos y con la cual el espectador contemporáneo está familiarizado de un modo u otro.

Cito a Leonor Arfuch, quien textualmente señaló que el *reality show* encontró su lugar entre la subjetividad y el hiperrealismo. Otra gran especialista del fenómeno, Paula Sibilia, defiende la hipótesis de que en fenómenos y prácticas masivamente expandidas hoy, como son el Twitter o el Facebook, opera cual condición o exigencia el hecho de que los comentarios intercambiados vía Internet supongan que el yo del involucrado ocupe, en simultáneo, el lugar del que narra, del que firma y del que protagoniza los relatos. No otra lógica sigue la moda desbordante, en la industria editorial, de biografías y autobiografías que hacen del anónimo un ente notorio primero, y después una figura notable. Digamos que la llamada hiperrealidad se encuentra, obvia y necesariamente, reflejada en los productos en HD, los mismos que tienden a mostrar o se empeñan en graficar una realidad más nítida y colorida

que la propia realidad, una realidad corregida y aumentada por la ficción. Me parece que lo anterior se encuentra ligado a otro quiebre posmoderno, aquel que viene anunciándose con la llamada disolución de las fronteras entre los espacios públicos y los privados: como se sabe, la televisión resquebrajó gradual e imperceptiblemente esas divisiones antaño veneradas. Para decirlo de modo más directo, la televisión pone la sala hogareña en la vía pública y en paralelo, permite la inserción del entorno ciudadano en el radio de cada vivienda: todo ocurre como si se tratara de un mecanismo giratorio que, a la manera de algunas iniciativas teatrales de vanguardia, juega a permutar los lugares de los actores y los espectadores. Si de recoger indicadores extremos de esas fusiones y confusiones gestadas en el eje público-privado habría que citar, en el ámbito cinematográfico, la magnífica *Réquiem por un sueño*, donde el delirio televisivo de un ama de casa se adhiere al tipo de irrupciones que las emisoras televisivas efectúan, domicilio por domicilio, a fin de mantener a la audiencia en una creciente expectativa.

Recordemos de pasada que *The walking dead* es una de las series recientes de mayor impacto en la televisión por cable, dándole así la razón a quienes plantean que el sexo, la muerte y la violencia son los tres grandes temas de la imagen contemporánea.

En consecuencia, el tema ya no es más la oposición entre lo verdadero y lo falso, sino el del ascenso de todas las escalas, grados y posibilidades de un verosímil que Barthes vinculó, tiempo atrás, con los logros fotográficos; puesta en escena de unos realismos cuya necesaria sedimentación no irá a depender de prueba objetiva alguna sino, tal cual sentenciara Lyotard, de los consensos armados y compartidos entre la audiencia por esos mismos realismos. El tan mentado valor de la simulación ha hecho parte, hay que decirlo, del propio proyecto que las llamadas artes representativas llevaron a cabo desde la noche de los tiempos, teniendo a la pintura como su más prolijo referente histórico. Diremos entonces que de la representación mimética de ayer a la simulación virtual contemporánea hay, recorriéndolas subterráneamente, un viejo mito que las prácticas recreativas de la humanidad persiguen incesantes. En tal sentido, los nuevos recursos tecnológicos procederían hoy a perfeccionar dicha ilusión o a recrear realidades y materialidades alternativas. ◻