

EL MIEDO A LA PERCEPCIÓN, CINE Y CAOS

Christian Federico Rábago Ramírez*

Abstract

El cine, por su mera existencia, confronta al espectador con su experiencia de aquello a lo que llamamos realidad. Ver una película supone invertir nuestro tiempo en experimentar otro tiempo, seleccionado y moldeado para nosotros con una intención. La reflexión acerca de la relación del cine con la experiencia de la realidad nos lleva a la revisión de las estructuras que empleamos para vivir ese tiempo suplementario, ajeno y propio a la vez, en el que nos dejamos llevar por el caos cinematográfico.

Verdad y realidad son términos muy espinosos. Sobre todo si tomamos en cuenta que el primero existe en referencia comparativa, pues si bien la búsqueda de la verdad es un noble ideal, supone la existencia de, cuando menos, una no verdad, incluso de un engaño; mentira se asocia más a un dicho, aunque supone una distorsión de la verdad. La carga ética y moral del término es evidente.

La realidad tiene una apariencia más objetiva, pero no por ello menos herida por la subjetividad humana. Porque ésta no es sino la ilusión de apropiarnos del entorno más allá de nuestras delimitaciones humanas, cuando es precisamente gracias a éstas que tenemos una experiencia empírica con la misma: sólo podemos establecer contacto con lo real a través de los sentidos. Contacto, mas no idea de lo real. Ésta pasa por el uso de la razón, aunque sus insumos serán los del ámbito sensorial.

*Académico del Departamento de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Iberoamericana León
christian.rabago@leon.uia.mx

La *realidad* -lo *real*-, a la Heráclito, fluye constantemente sin detenerse; y la forma en la cual podemos tener contacto con ella es similar a meter la punta de un dedo en el agua fresca de un arroyo: con ello no podemos conocer el río, pero podemos suponerlo. Afortunadamente nuestra razón ayuda a organizar el rompecabezas que suponen los estímulos sensoriales en pos de nuestra supervivencia, y, eventualmente, de nuestra construcción de mundo.

Así, y apoyándome en esta ocasión en Gilles Deleuze y Félix Guattari (1993), avanzo en el desarrollo de mi tema a partir de inquietudes que han surgido al paso de la reflexión sobre la experiencia cinematográfica: ¿cómo abordar un tema que puede ser tocado al mismo tiempo por las ciencias sociales, la filosofía y el arte?, ¿conocen de manera distinta estas disciplinas? Los citados autores dicen que así es.

El hombre en todo momento está buscando ordenar el caos que supone el entorno

Del concepto al percepto

La filosofía, en su afán de apropiarse de lo real, busca la construcción de conceptos, es decir, conocimientos establecidos pero que pueden ser rastreados en su veloz trayecto a la velocidad del pensamiento.

La ciencia, por su parte, necesita detener en algún momento este vertiginoso movimiento, y así poder estudiarle de una manera acotada, delimitada, virtual: va en pos de las funciones.

Pero el arte se aleja de estas coyunturas. Está delimitado por la búsqueda de aquello que le da sentido, y por lo tanto, esencia: los perceptos¹, la forma en la que es percibido, y por lo tanto, construido por el espectador. La obra de arte recrea a quien la experimenta, y es a su vez, recreada.

Ahora bien, todo ser humano está herido por la muerte. De esa manera siempre, de alguna u otra forma, tiene presente el problema de la trascendencia. Al mismo tiempo, casi como una maldición, el hombre en todo momento está buscando ordenar el caos que supone el entorno.

Al construir un cosmos, lo percibido por los sentidos adquiere, a su vez, sentido; es entonces cuando se le puede transformar en signo y, de esa manera, en insumo de razonamiento.

Entonces, el caos

¿Qué pasaría si de pronto nos viésemos inmersos en una serie de sensaciones que carecieran de sentido? De entrada es difícil imaginar tal situación, porque usamos la razón para ello; pero,

¹ Percepto es un término utilizado por Gilles Deleuze para referirse al contenido trascendental generado por la obra artística, una suerte de evolución de los conceptos y la percepción. Es aquello que transferible, más allá del autor, e incluso de su intención.

por ejemplo, si de pronto todos los colores se alterasen, o desapareciese la fuerza de gravedad... ¿podríamos imaginar una respuesta racional a la irracionalidad del hecho? Probablemente éste es el universo de lo que llamamos locura: el estímulo caótico.

Deleuze y Guattari defienden el caos. No como promotores del des-orden (con todo lo subversivo que esto puede sonar), sino como el motor del avance en la filosofía, en las ciencias y en las artes. Porque al enfrentarnos a algo que de entrada nos parece caótico, entramos en una suerte de crisis existencial, en la que intentamos ya sea negarle, o comprenderle y transformarle de nuevo en cosmos (o caosmos², como los autores aluden a Joyce).

Todo avance supuso en su momento un contacto con el caos, aunque fuese solamente momentáneo. Porque de hecho el proceso del símbolo es, en sí mismo, una ruptura caótica con la realidad. Dentro de su arbitrariedad está plasmada la capacidad, la necesidad humana de dotar a la experiencia sensible de un significado trascendente: un beso es mucho, mucho más que labios tocándose.

El arte necesita ser caos para conmover.

Y, por supuesto, una vez que ha pasado el caos, y que el significado arbitrario se asume también como convencional, la crisis pasa... Pero puede regresar en cualquier momento: besos entre hombre y mujer, entre hombres, entre mujeres, entre niños, entre padres e hijos, a las mascotas, a los animales, a los objetos, a las representaciones: imágenes. Besos son besos, lo que varía es la percepción, alimentada por la experiencia de vida: el dosel sagrado al que se refiere Berger.

Un maestro nos comentaba cómo su generación había aprendido a besar gracias al cine. Nadie les había enseñado jamás a colocar los labios, a inclinar la cabeza, a acercarse a la pareja, a respirar de tal o cual forma: esto lo asimilaban mientras veían las películas de su niñez y su juventud temprana. El final original de "Cinema Paradiso", de Giuseppe Tornatore es elocuente en este sentido.

El caos de las emociones

El arte necesita ser caos para conmover. Más allá de un mal entendido estético, la obra artística es capaz de hacernos sentir algo precisamente porque plantea una serie de perceptos que producen un caos dentro de nosotros; por eso es difícil explicar la experiencia, porque la verbalización requiere, forzosamente, de un ordenamiento de ideas, es decir, de traducciones de lo sensible a lo simbólico: caosmos inicial. En todo caso, es probable que la primera reacción sea precisamente la de la irracionalidad, o dicho de otro modo, la de la inmediatez fisiológica: las lágrimas, las risas, las arcadas, los latidos que se aceleran, el cerrar los ojos para no dejar escapar el... ¿momento?

Intervienen entonces todas aquellas cosas organizadas de una u otra forma tanto en nuestro catálogo consciente de experiencias, como en los estantes salvajes de nuestro inconsciente. Nadie

² El caos ordenado, aquello que es consistente en su desorganización.

experimenta (nada) el arte de igual manera, porque la percepción del mismo está determinada por nuestra historia de vida. Así, lo que se proyecta en la pantalla cinematográfica será muy distinto de lo que se proyecte en la pantalla de nuestra psique.

Como ya lo he expresado antes, el cine no es sino una serie de sombras seleccionadas que se proyectan en nuestra caverna personal con una intención más o menos bien delimitada. En su forma, al apelar tanto al sentido de la vista, como al del oído, y, en el mejor de los casos, al del tacto, concedemos a su experiencia una enorme parte de nuestras posibilidades sensoriales; no es de extrañar que en el caso de una película que gane nuestra atención, de pronto olvidemos que estamos en una sala, por la cual pagamos, con una curiosa mezcla de olor a palomitas de maíz y desodorante industrial, y rodeados de desconocidos (o acompañados de algún conocido). Como en los sueños.

Lo onírico

El Caos en el cine comienza precisamente ahí: en la ruptura que supone la aparición frente a los sentidos de una realidad alterna, no siempre paralela, pero definitivamente simultánea, cuya continuidad, aunque la mayoría de las veces intermitente, asumimos como plausible; saltamos en el tiempo, en el espacio, vemos ora unas personas, ora otras, y de alguna forma nos parece perfectamente lógico. En algunos casos incluso usamos el adjetivo *realista*.

La tecnología facilitó la diversidad de tipos de símbolos

No siempre fue así. No sólo sabemos de la anécdota de la llegada del tren a la estación, aquella noche del 25 de diciembre de 1895 en los bajos del Grand Café de París, cuando la gente quiso salir corriendo para no ser arrollada. También aquel arresto del que fue objeto Georges Méliès por haberse decapitado a sí mismo. Y la señora que salió perturbada de una función que exhibía una innovadora película de Porter, y que declaró que nunca había visto tantas cabezas cortadas: la experiencia del novedoso encuadre posteriormente llamado *close up*. Sin embargo, a lo largo del tiempo, poco a poco fuimos aceptando de manera convencional las arbitrariedades heredadas por el cine de otro tipo de artes, principalmente de la pintura.

El uso sistemático de estos símbolos eventualmente generó lenguajes susceptibles de ser estudiados y teorizados. La imagen-tiempo, como le llama Deleuze (1994), fragmentos de realidad capaces de ser utilizados, esculpidos, como diría Andréi Tarkovski (1993). Sucesión de imágenes capaces de ser interpretadas por el espectador quien, en su afán de organizar el caos, descubrirá una serie de, llamémosles, mensajes.

La tecnología facilitó la diversidad de tipos de símbolos. Una película más sensible a la luz permitió la independencia de las condiciones climatológicas, y la noche no tuvo que ser sólo representada, sino presentada en su representación; aunque más adelante, la noche americana —el filmar de día con filtros azules para simular paisajes nocturnos— fue necesario para facilitar el trabajo del creador. El sonido, presente desde el inicio del cinematógrafo, después pudo sincronizarse y enriquecerse tanto

con diálogos, como con efectos especiales y música. Por supuesto, el color y sus experimentaciones: desde el sepia de “El Mago de Oz”, hasta los procesos cruzados de revelado y, por supuesto, la composición digital que permite que en la realidad ambarina de “Amélie Poulain”, exista una lámpara azul rey (2001).

Pero por encima de todas las anteriores el desarrollo del montaje: la concepción de la película, más allá de su realización, el ADN de que se crea una obra original e irreplicable, aunque susceptible de clonación. Nunca una obra igual, pero podemos ver los rasgos definitorios en la criatura.

Aunque, pensándolo bien, ¿qué es lo que podemos ver de la película?, ¿cuáles son los lenguajes que manejamos de tal forma que entendemos aquello que se nos presenta en forma de cine?

La película de lo que percibimos

El cine es esencialmente un producto de la paradójica relación entre el arte y la industria. Es expresión y negocio al mismo tiempo. Y es por eso que no puede permitirse ser autocomplaciente: necesita de una audiencia, como todo arte, aunque ésta tendrá que ser un poco más nutrida. Porque nadie puede permitirse tener en su casa el único ejemplar de una cinta de cine, que sólo puede ser disfrutada por quienes acudan a su hogar; y de ser así, entonces su función deja de ser la original: no es lo mismo el amante del arte que el coleccionista.

El cine es esencialmente un producto de la relación entre el arte y la industria

Así, el creador cinematográfico debe estar sustentado, en principio, en una serie de imaginarios bien establecidos, ya sea para acordar con ellos, o para contrastar. Se parte de premisas de realidad sólidas para poder comenzar siquiera a pensar la película. Es aquí donde probablemente encontremos una definición entre el cine comercial y el que no lo es: el comercial trata de sustentar el imaginario social que se le presenta; el otro cine, lo cuestiona.

Hollywood, como el ente paradigmático del cine comercial, pretende mantener un imaginario más o menos estable, en donde una película de amor es de esa clase de amor, y una película de acción es de esa clase de acción. No hablamos de realidad, sino de realismo: no verdad, pero sí verosimilitud. Y ésta está creada, implantada en nosotros gracias a esa estructura social que supone el imaginario.

Y si funciona de esa manera... ¿podrá funcionar a la inversa?, es decir, una película que, valiéndose de los imaginarios establecidos, logre cuestionarlos y así provocar un caos en la percepción del espectador.

Porque es de percepciones de lo que estamos hablando. Y es a lo que le tenemos miedo: a darnos cuenta de nuestra incapacidad de conocer, sino de suponer. Como cuando escuchamos nuestra voz grabada, o cuando conocemos en persona a nuestro artista favorito “en la fila del pan”, como diría Eliseo Subiela (1992). El cine, junto a las artes escénicas y sus derivaciones vanguardistas, se

valen de seres humanos que proponen personas, personajes, en situaciones específicas. ¿Entonces, el actor es a la película lo que la pincelada de color a la pintura?, ¿y cuál es mi relación con esa pincelada? Robert Bresson no les llamaba actores, sino modelos.

Pero entonces Deleuze y Guattari hacen una aseveración que pone en crisis a quienes seguimos el camino de la semiótica: “Ningún arte, ninguna representación han sido jamás representativos” (1993:195). ¡Pero si se supone que la obra de arte es representación, si no icónica, simbólica de la intención del artista! La obra tiene la capacidad de ser por sí misma: no requiere del referente para existir.

Es decir, cuando vamos al cine, vemos una película y una realidad se presenta ante nosotros, si bien puede partir de elementos que deberemos entender como parte de nuestro imaginario, eso no significa que deberá ser la representación de algo existente *per se*. Y es precisamente esta paradoja la que me lleva a mi intención indagatoria; porque si no es representación, es presentación, y por lo tanto sucede en el momento de ser percibida. De esta forma es, para nosotros, realidad y, por lo tanto, agente de transformación de imaginarios, más allá de lo que nosotros o los creadores deseemos.

La filosofía, la ciencia y el arte transforman al individuo y a la realidad

Porque este proceso, que en esencia es de comunicación, está constituido tanto por un emisor-creador como por un receptor-espectador. Y el mensaje, que no es más que el espacio de interacción entre los imaginarios de ambas partes, sólo puede existir precisamente por la conjunción de dichos actores.

La filosofía, la ciencia y el arte transforman al individuo y, en consecuencia, la realidad. Ya sea por los conceptos, por las funciones, o por los perceptos transmitidos, nuestro imaginario se nutre de estas experiencias, expandiéndose o consolidándose, en la medida en que nuestro acervo de vida nos permite asimilar las experiencias.

REFERENCIAS ■

Berger, Peter (2006) *El Dosis Sagrado*. Barcelona: Kairos.

Deleuze, Gilles (1994) *La Imagen-Movimiento: Estudios sobre el Cine I y II*. Paidós: Barcelona.

Deleuze, Gilles, y Félix Guattari (1993) *¿Qué es la Filosofía?* Barcelona: Anagrama.

Fleming, Victor (1939) *The Wizard of Oz*. Película. Metro-Goldwyn-Mayer. Color. EE.UU.

Jeunet, Jean-Pierre (2001) *Le Fabuleux Destin D'Amélie Poulain*. Película. Claude Ossard Productions, color, Francia.

Tarkovski, Andréi (1993) *Esculpir el tiempo*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, Universidad Nacional Autónoma de México.

Tornatore, Giuseppe (1988) *Cinema Paradiso*. Película. Cristaldifilm, Italia.

Subiela, Eliseo (1992) *El Lado Oscuro del Corazón*. Película. CQ3 Films, color, Argentina.