



Facultad de Arquitectura

Escuela de Cine

METACINE: FORMAS DE AUTO-REFLEXIÓN

Tesis para optar al título de cineasta con especialidad en Producción ejecutiva
y Guión y libreto

Alexandra Herrera Vásquez

Profesor guía: Edgar Doll Castillo

Índice

I. Presentación

1.1 Introducción.....4

1.2 Planteamiento y problematización.....5

1.3 Aporte del proyecto a la disciplina.....7

1.4 Objetivos.....7

II. Proceso investigativo

2.1 Marco teórico.....9

2.1.1 El lenguaje de la imagen.....9

2.1.2 Artes visuales y arquitectura.....17

2.1.3 Metaficción y literatura.....24

2.1.4 Conceptos básicos.....25

2.1.5 Metacine.....28

2.2 Marco metodológico.....32

2.2.1Tipo de investigación.....32

2.2.2 Diseño de investigación.....33

2.2.3 Técnicas de recolección de datos.....33

2.2.4 Criterios de selección.....33

2.2.5 Análisis de datos.....34

III. Análisis

3.1 Inicios del metacine.....35

3.1.1 *El hombre de la cámara* (Dziga Vertov).....35

3.2 Cine sobre cine.....40

3.2.1 *La rosa púrpura del Cairo* (Woody Allen).....40

3.3 Carácter teatral en el cine.....44

3.3.1 *Dogville* (Lars Von Trier).....44

3.4 Carácter multidisciplinar en el cine.....49

3.4.1 *Las maletas de Tulse Luper* (Peter Greenaway).....49

3.5 Interacción con el exterior.....54

3.5.1 *Una mujer es una mujer* (Jean-Luc Godard).....54

3.5.2 *Funny Games* (Michael Haneke).....58

3.6 Ficción/documental.....62

3.6.1 Ficción y documental en *Close up* (Abbas Kiarostami).....62

3.6.2 Documental a partir de una ficción en *Hombre marcado para morir* (Eduardo Coutinho).....66

3.6.3 Documental ficcionado en *Los rubios* (Albertina Carri).....69

3.6.4 Documental y ficción en *Y las vacas vuelan* (Fernando Lavanderos).....75

3.7 Límites entre ficción y realidad.....78

3.7.1 *Holy motors* (Leos Carax).....78

IV. Conclusiones

4.1 Conclusiones.....84

4.2 Bibliografía.....85

I. Presentación

1.1 Introducción

El análisis de la delgada línea entre realidad y ficción toma como su motivación inicial el problema de la ilusión. Me llama mucho la atención aquél recurso en el cual se deja al espectador –o lector– con la incertidumbre de si lo que acaba de presenciar es real o falso, diegéticamente hablando. La mentira suele resultar interesante cuando llega al punto de que ya ni siquiera importa que sea mentira. Pero llevando esta temática desde el cine hasta el propio cine, resulta interesante el reflejo que se forma cuando se reflexiona sobre la ilusión de esta industria desde los propios filmes que dentro de su creación, forman parte de este proceso ilusorio.

Cuando un filme se auto-reflexiona, forman parte del juego elementos como el verosímil o lo real, ya que la única forma en que el cine se piense a sí mismo es reflexionando sobre su condición de ser la tecnología más fiel a la realidad. Por lo tanto, ya deja de ser diégesis pura para salirse de la pantalla e interactuar de cierta manera con el espectador.

Esta interacción estará dada por diversas características, según el hilo del filme: discurso autoral, contexto histórico, puesta en escena, espectador. Lo importante es ver de qué manera juega el cine con estos elementos para manifestar su propia presencia. Al estar inscrita la temática dentro del metalenguaje, se hará previamente un estudio del lenguaje y sus características.

En esta tesis finalmente se llevarán estos métodos de trabajo a distintos filmes que ocupan la metafiction como práctica. Y aunque el documental queda fuera de este estudio por la obvia razón de que desde su naturaleza está mostrando una realidad a través del registro de imágenes, se agregarán a la filmografía analizada algunos documentales que justamente en el sentido contrario, reflexionan hacia la ficción como elemento del cine que se puede agregar a la realidad.

1.2 Planteamiento y problematización

El tema escogido propone una investigación sobre la auto referencialidad del cine a través de diversos estudios, teorías y filmes en este contexto.

Se quiere realizar un análisis de la autorreferencialidad presente en el cine a través de la manifestación de su falsedad, mostrando de esta forma su propia realidad procesual. Es decir, el cine que muestra sus procesos técnicos y/o creativos poniendo en evidencia al espectador su carácter artificial con la intención de más que un espectáculo, conformar un discurso.

Para lograr este análisis, surgirán interrogantes como por qué el cine se revisa a sí mismo, bajo qué circunstancias lo hace, cuáles son los motivos del autor para hacer esto y de qué maneras puede lograrlo.

Se puede hablar entonces de la aparición del meta-cine, es decir, el cine que habla de cine o se refleja a sí mismo, el cual puede manifestarse de diferentes maneras. Cada una de ellas se estudiará detenidamente.

El principal objeto de investigación de esta tesis será el cine que se refleja como un espejo, problematizando de esta manera su propia identidad. La identidad referida a la cualidad que tiene el cine de ser la representación de imágenes más fiel a la realidad, pero que se usa en su mayor parte para crear ficciones y entretenimiento. Una obra de ficción, por lo tanto, le presenta al espectador una historia con una verosimilitud que se quiebra cuando se auto-reflexiona, poniendo de manifiesto que es tan solo una ficción. Hecho que por supuesto, el espectador sabe, pero no lo toma en cuenta al tener su atención orientada a la historia en sí.

Pero no se analizarán tan sólo sus cualidades relacionadas a su imagen, sino que de igual manera se estudiará al cine como texto, como un discurso ideológico que presenta su proceso. Se utilizará la semiótica como herramienta que ayude a entender este tópico del cine que tiene directa relación con la reflexión del lenguaje mismo. Se le dará importancia a los elementos de la semiótica que aporten a la lectura de los filmes como elementos autorreferenciales, tomando como base variados estudios y antecedentes artísticos, filosóficos y literarios.

La auto-reflexión está presente en distintas manifestaciones del arte, desde tiempos muy antiguos, siempre con el objeto de problematizar la relación entre proceso-obra-receptor, entendiendo que el proceso deja en claro el punto de vista del autor. De esta manera esta auto-reflexión o metalenguaje presente en las artes siempre es parte de un discurso o un punto de vista de un autor. En cuanto a las manifestaciones del arte que utilizan la narrativa, se habla de metaficción, y engloba la música, la literatura, cine, cómics, poesía, entre otros.

La problematización principal de este estudio busca responder la pregunta ¿De qué maneras la auto-reflexión de una pieza fílmica pone de manifiesto el dispositivo cinematográfico y de obra? Entendiendo que esta pregunta abre la puerta a variadas problemáticas referidas a la representación del cine y por lo tanto, su identidad. ¿Qué se entiende por verdadero y falso dentro del cine? ¿Cómo funciona la verosimilitud y de qué manera ésta misma es “quebrada” con la aparición del meta-cine? El análisis de las teorías y de los distintos filmes creará a su vez muchas más interrogantes que tienen como base la reflexión sobre la naturaleza del cine.

Los métodos diferentes en que funciona el meta-cine pueden darse tanto implícita como explícitamente, o mediante innovaciones técnicas e ideológicas según la época. En el estudio se ejemplificarán estas maneras de auto-reflexión con filmes específicos: *El hombre de la cámara* (Dziga Vertov), *Una mujer es una mujer* (Jean Luc-Godard), *Holy motors* (Leos Carax), *La rosa púrpura del Cairo* (Woody Allen), *Close up* (Abbas Kiarostami), entre otros.

Al evidenciar la realización de un filme y todos los elementos que ella implica, se está buscando una reflexión por parte del espectador sobre la ficcionalidad y por lo tanto, la falsedad de lo que está viendo. Lo mismo ocurre en casos de piezas fílmicas que jueguen con la realidad y la ficción utilizando actores sociales, poniendo un elemento real dentro de una ficción para crear un choque entre ambos.

En resumen, la tesis buscará “desmembrar” el cine: conocer su anatomía y su estructura para lograr ver de qué manera el meta-cine juega con su propio lenguaje interno.

1.3 Aporte del proyecto a la disciplina

Desde hace mucho tiempo que existe la auto-reflexión en diversas manifestaciones del arte. Las problemáticas sobre los propios procesos de una obra han sido estudiadas por diversos teóricos, y el cine no queda fuera de estos estudios. Un ensayo acabado sobre la auto-reflexión presente en el cine resultará muy interesante, tomando en cuenta que se basará tanto en material antiguo como nuevo (en vista de que no existe mucho material sobre el tema ejemplificado con películas más actuales).

El proyecto investigará el metalenguaje del cine a través de corrientes tanto filosóficas como artísticas, queriendo develar el por qué se desarrolla esta modalidad.

Las teorías en cuanto a la representación de la realidad en el cine son variadas a través de la historia, y resulta interesante lograr una teoría utilizando tanto la auto-observación como la manipulación de los propios códigos y del lenguaje cinematográfico, descubriendo de esta manera por qué motivos este arte se piensa a sí mismo.

1.4 Objetivos

Generales: Identificar y observar cómo el cine logra reflexionar sobre sí mismo, reconociendo su identidad y estudiando previamente su lenguaje y semiótica para observar cómo su auto-reflexión juega un papel importante en la percepción de lo real y lo falso desde el punto de vista del espectador.

Analizar las distintas formas en que se presenta el metacine en una serie de filmes escogidos, que van desde la antigüedad del cine hasta la actualidad.

Específicos: Analizar según el contexto de época los motivos por los cuales el autor utiliza esto. Comparar y relacionar a distintos movimientos artísticos, filosóficos o manifestaciones de literatura que utilicen y/o estudien el mismo método de creación de obras.

Lograr una contemplación de la triada “proceso-obra-receptor” presente en las manifestaciones artísticas y aplicar y relacionarla al cine.

Descubrir la existencia de estas manifestaciones de meta cine en las distintas películas escogidas, analizando los detalles tanto técnicos como ideológicos y detallar la intención discursiva que se esconde detrás de estas reflexiones.

II. Proceso investigativo

2.1 Marco teórico

2.1.1 El lenguaje de la imagen

Al momento de investigar la función de la realidad y de la ficción dentro de una pieza de características meta-fílmicas, es imposible no remontar a la alegoría de la caverna de Platón. En ésta, se pone de manifiesto un pensamiento sobre el mundo de las apariencias, a partir de una situación hipotética en la cual unos hombres han pasado toda su vida amarrados en una caverna mirando hacia una pared, sin posibilidad de mover el cuello y mirar hacia otro lado. Detrás de ellos, está la salida que da al exterior de la caverna, por la cual entra la luz del sol. Los prisioneros, de esta manera, toman como verdad las sombras que se proyectan en la pared de los objetos y personas que se mueven afuera de la caverna. La alegoría sigue, poniendo en cuenta que uno de esos personajes es liberado y llevado hacia la realidad, muy diferente a la suya propia.

Es importante tomar estas teorías antiguas como base para el cine, ya que son las primeras reflexiones sobre la percepción de la realidad en cuanto a una imagen. Esta teoría explica la existencia de dos mundos: el sensible (de los sentidos) y el inteligible (de la razón). *“Y si la prisión contara con un eco desde la pared que tienen frente a sí, y alguno de los que pasan del otro lado del tabique hablara, ¿no piensas que creerían que lo que oyen proviene de la sombra que pasa delante de ellos? (...) ¿Y que los prisioneros no tendrían por real otra cosa que las sombras de los objetos artificiales transportados?”* (Platón, p.131). El mundo real en el que predomina el sol y la iluminación, representa el conocimiento. El prisionero liberado representa el aprendizaje de la verdad, y por lo tanto, las sombras proyectadas en la pared representarían la ignorancia ante ésta.

Esta problemática se encuentra muy presente en el cine, al tratarse éste de una representación de la realidad, representación que a través de la historia ha sido estudiada y cuestionada en varios aspectos referentes a la percepción del espectador sobre dónde termina la realidad y dónde empieza la ficción. Si bien la alegoría va por el camino de la ignorancia y del conocimiento, se puede comparar con el cine en la medida de que éste crea un mundo ilusorio que aunque el espectador sepa que es ficción, resulta verosímil durante toda su duración. El

espectador está entonces en un período de “trance” en el cual toma aquellas imágenes como simples verdades dentro de su universo diegético.

Pero, ¿es posible sacar de este trance al espectador, para hacerle notar que está frente a un espectáculo? Obviamente, el espectador lo sabe pero no lo toma en cuenta. Es entonces cuando aparecen las innovaciones en el cine referentes a su auto-reflexión.

El problema de la percepción de las apariencias toma como base la alegoría de la caverna, y va mutando a través del tiempo a medida que se van inventando nuevos dispositivos tecnológicos con que se puede representar la realidad. Como puede verse, desde la antigua Grecia que aparece la noción de la percepción de las cosas a través de la mirada, como objeto importante y como entrada para el conocimiento. En cuanto a la representación de algo, desde tiempos aún más remotos aparece en las manifestaciones artísticas la intención de plasmar algo para que su imagen perdure en el tiempo. Surgía en sus inicios como un rito relacionado a la muerte, en el que los antepasados sobrevivieran al tiempo a través de su representación pictórica.

Se explica esta condición en el texto *Vida y muerte de la imagen*: “*Ídolo viene de eidôlon, que significa fantasma de los muertos, espectro, y sólo después imagen, retrato. El eidôlon arcaico designa el alma del difunto que sale del cadáver en forma de sombra intangible, su doble, cuya naturaleza tenue, pero aún corpórea, facilita la figuración plástica. La imagen es la sombra, y sombra es el nombre común del doble*”. (Debray, p.21) El autor también afirma que entre representación y representado existe una transferencia de alma.

Todo esto quiere decir que los inicios de la representación de una figura tienen que ver con una intención de “momificar” o rescatar al objeto o personaje de la muerte causada por el tiempo, y mostrarnos una imagen vitalizada del objeto.

La llegada de la fotografía, por ejemplo, supuso un total cambio en la percepción humana de las imágenes representativas y variados pensamientos y teorías sobre la ontología de éstas. “*Al enseñarnos un nuevo código visual, las fotografías alteran y amplían nuestras nociones de lo que merece la pena mirar y de lo que tenemos derecho a observar. (...) Por último, el resultado más imponente del empeño fotográfico es darnos la impresión de que podemos*

contener el mundo entero en la cabeza, como una antología de imágenes” (Sobre la fotog., Sontag, p.13).

Tal como expresa Susan Sontag, muy pronto las imágenes fotográficas, al ser la innovación más parecida a la realidad, comenzaron a suplantarla. De esta forma, las personas preferían la fotografía que immortalizaba una imagen en el tiempo. Hasta el día de hoy puede verse este fenómeno, cuando la gente prefiere sacar fotografías e immortalizar instantáneamente el momento mismo a simplemente apreciarlo.

La imagen fotográfica así, surgió como una necesidad de immortalizar un referente a través del tiempo. *“Tan sólo el objetivo satisface plenamente nuestros deseos inconscientes; en lugar de un calco aproximado nos da el objeto mismo, pero liberado de las contingencias temporales”* (Bazin, p.28)

Para entonces, la fotografía aunque no reprodujera los colores –como podía hacerlo un retrato pintado- era el dispositivo más cercano a la imagen real. Esto, hasta la aparición del cine. El cine, si bien reproducía imágenes, también reproducía los movimientos. Esta fue la ilusión que rápidamente se convirtió en industria hasta nuestros días. Aunque no reprodujera ni color ni sonido en sus inicios, el espejismo era tal que cuentan los mitos que la gente salía corriendo de las salas cuando veía un tren acercarse hacia la pantalla.

“En esta perspectiva, el cine se nos muestra como la realización en el tiempo de la objetividad fotográfica. El film no se limita a conservarnos el objeto detenido en un instante como queda fijado en el ámbar el cuerpo intacto de los insectos de una era remota, sino que libera el arte barroco de su catalepsia convulsiva. Por vez primera, la imagen de las cosas es también la de su duración: algo así como la momificación del cambio”. (Bazin, p.29), lo cual quiere decir que el espectador desde ahora en adelante comenzaría a percibir la imagen más cercana posible a la realidad misma.

Desde tiempos remotos el cine se ha encargado de hacer que el espectador se vea sumido en la pantalla de cine a tal punto de enfocar su atención en la verosimilitud de aquellas imágenes. El cine de entretenimiento, sobre todo, se ocupa de transparentar las acciones hasta tal punto de que ni siquiera se note la presencia de un ente creador, un creativo detrás de cámaras. Que se note lo mínimo posible en el montaje un cambio de plano, o en la foto una composición pensada de antes. Por otro lado, aparece un cine que sí intenta demostrar un

discurso a través de un uso adecuado del lenguaje cinematográfico. Dentro de este último, existe un cine que a través de los pensamientos anteriormente nombrados sobre cómo la realidad es suplantada por las apariencias, llega a la auto-reflexión. Es decir, aquel que aplica estas teorías y pensamientos sobre cine dentro de los propios filmes.

Esta disciplina está relacionada al meta-lenguaje, que es descrito como el lenguaje utilizado para referirse al mismo lenguaje.

“(...) la necesidad de distinguir entre dos niveles de lenguaje; a saber, el <<lenguaje objeto>> que habla de cuestiones ajenas al lenguaje como tal, y por otra parte un lenguaje en el que hablamos del código verbal mismo. Este último aspecto del lenguaje se llama <<metalenguaje>>.” (Jakobson, p.85). Como puede verse, dentro del lenguaje se han creado diversos conceptos diferentes para explicar el proceso en el cual el lenguaje se estudia a sí mismo. En la introducción al *Tractatus Logico-Philosophicus* de Wittgenstein, Bertrand Russell propone la teoría de los niveles del lenguaje.

El lenguaje objeto sería el común y corriente, el usado periódicamente para referirse a cualquier realidad, excepto el lenguaje. El metalenguaje es un lenguaje en el cual su objeto de estudio es al mismo tiempo, un lenguaje (por ejemplo, un estudio sobre gramática). Se establece entonces, sobre el metalenguaje, el siguiente orden: Metalenguaje → lenguaje-objeto → realidad.

“(...) que todo lenguaje tiene, como Wittgenstein dice, una estructura de la cual nada puede decirse en el lenguaje, pero que puede haber otro lenguaje que trate de la estructura del primer lenguaje y que tenga una nueva estructura y que esta jerarquía de lenguaje no tenga límites.” (Russell, p.12)

Russell establece esta teoría con objeto de resolver paradojas de la lógica en el lenguaje, disponiendo que a su vez, el metalenguaje puede ser incluso el lenguaje objeto de un metalenguaje de orden superior. Los niveles serían vistos entonces, de esta manera:

Nivel 1: lenguaje objeto → Nivel 2: metalenguaje → Nivel 3: meta-metalenguaje → nivel n.

Se dice que para un lenguaje-objeto existe el uso de la palabra, mientras que para un metalenguaje que hace referencia a la gramática de la palabra o de

signos en general, se hace uso de la *mencción*. La palabra entonces suele ir entre comillas. Por ejemplo:

Lenguaje-objeto	uso	El gato tiene hambre
metalenguaje	mencción	“gato” tiene cuatro letras

Como puede verse, desde la antigüedad el estudio del lenguaje se ha enfocado a la reflexión de sí mismo. Tanto en corrientes teóricas como en manifestaciones artísticas, el hombre ha empleado la auto-referencia mediante el lenguaje.

Siguiendo las teorías de Wittgenstein, principalmente de su libro *Tractatus lógico-philosophicus*, su corriente filosófica reflexiona sobre el lenguaje afirmando que éste no es tan sólo un medio entre individuo y realidad, ni sólo un accesorio para representar las ideas que se quieren expresar, sino que posee entidad propia que impone sus reglas y límites, y de esta forma determina al pensamiento, y también a la propia realidad. Esta corriente filosófica a la cual se le llamó “giro lingüístico” descubrió que por estos motivos más que estudiar contenidos de otras índoles, la filosofía debía avocarse al estudio del propio lenguaje, estudio que resultaba menos incierto y totalmente necesario.

Sobre el *Tractatus lógico-philosophicus*: “El libro trata de problemas de filosofía y muestra, al menos así lo creo, que la formulación de estos problemas descansa en la falta de comprensión de la lógica de nuestro lenguaje. Todo el significado del libro puede resumirse en cierto modo en lo siguiente: Todo aquello que puede ser dicho, puede decirse con claridad: y de lo que no se puede hablar, mejor es callarse. Este libro quiere, pues, trazar unos límites al pensamiento, o mejor, no al pensamiento, sino a la expresión de los pensamientos; porque para trazar un límite al pensamiento tendríamos que ser capaces de pensar ambos lados de este límite, y tendríamos por consiguiente que ser capaces de pensar lo que no se puede pensar. Este límite, por lo tanto, sólo puede ser trazado en el lenguaje y todo cuanto quede al otro lado del límite será simplemente un sinsentido.” (Wittgenstein, p.14)

El autor propone la teoría pictórica de la proposición utilizando como objeto de estudio las pinturas en general, que signifiquen una representación de algo. Las representaciones pueden ser fieles o infieles a la realidad, por lo cual se toma en consideración en primer lugar qué representa, y en segundo lugar si la representación es fiel o no, lo cual se corresponde en la proposición con su significado, y después si la proposición es verdadera o falsa. En la pintura, los elementos internos se relacionan pictóricamente con los objetos exteriores. Esta similitud se denomina *forma pictórica*, y es lo que une la pintura con la realidad. Wittgenstein aplica estas teorías al pensamiento y a las proposiciones. Un pensamiento vendría a ser la pintura –lógica– de un hecho, lo cual quiere decir que una proposición es una forma de expresión del pensamiento. En resumen, los elementos que posee el lenguaje suelen ser correspondientes a las categorías del pensamiento, ya que no se puede separar lo pensable de lo decible, y viceversa. De aquí viene su conclusión de que los objetos tanto reales como del pensamiento, al ser figurados por los signos lingüísticos, lo decible debe ser expresado con claridad o de otra forma, simplemente callarlo.

El lenguaje como imagen entonces, tiene como objetivo representar el mundo y entregar una imagen a través de la comparación con lo real, con lo que supuestamente debería tener similitud de forma.

Siguiendo con este tema, para lograr un análisis completo del lenguaje, que finalmente recaiga en el objeto de estudio que es el cine, se debe poner atención a aquellos elementos que tengan directa relación con la lingüística –como se pudo ver anteriormente– y la semiótica.

Para entender de semiótica hay que partir desde la base, y un elemento de suma importancia es el signo lingüístico. *“El lenguaje, en su acepción más general, es un complejo de signos por medio de los cuales se establece la comunicación. El lenguaje llega a ser el signo de una realidad, designa un objeto.”* (Ivelic, p.103) El signo lingüístico se cataloga como una realidad que puede ser advertida por el hombre a través de sus sentidos (como las artes en sus diversas manifestaciones, principal objeto de estudio de este preámbulo al meta-cine), pero que sin embargo se atiene a otra realidad que no está presente. Esto quiere decir que el signo lingüístico es un representante, o sea, una representación mediante imágenes (o no), con relación a un referente, es decir, a lo que se está refiriendo o designando. Según la RAE: *“(del lat. Signum): objeto, fenómeno o acción material que, por naturaleza o convención, representa o sustituye a otro.”*

El signo lingüístico es, por lo tanto, un fenómeno natural que conlleva significados culturales y que puede ser descrito como un objeto material percibido sensorialmente, pero que sustituye o representa otro objeto o cosa.

Ahora, el proceso de significación, según Ferdinand de Saussure, autor de la “Teoría General de los Signos”, empieza con la unión de dos términos: el significado y el significante. El significado es el concepto, es decir, qué significa realmente lo que se muestra, mientras que el significante es su imagen acústica, o sea, la imagen sensorial del objeto, lo que se puede ver. Éste último es de carácter material ya que se percibe sensorialmente, mientras que el primero es un concepto más abstracto ya que es un término de asociación, arbitrario por lo demás a la imagen.

“Ahora bien, el vínculo entre ambos es arbitrario, o también, puesto que entendemos por signo el total que resulta de la asociación de un significante con el significado, podemos decir que el signo lingüístico es arbitrario; así, por ejemplo, la idea de caballo no está vinculada por ninguna relación interna con la sucesión de sonidos c-a-b-a-l-l-o, que es su significante; puede, perfectamente, estar representada por cualquier otra sucesión de sonidos y prueba de ello son las diferencias entre las lenguas y la existencia misma de lenguas diferentes” (Ivelic, p.104)

Los signos lingüísticos también desarrollan una linealidad en la cual están puestos en una cadena hablada uno detrás de otro, que no es más que un conjunto de productos vocálicos significativos. Tiene carácter temporal de secuencia. En el caso de la escritura, esta temporalidad está dada por los espacios entre los signos gráficos. Presenta inmutabilidad, ya que no es decisión de la sociedad modificar los signos, ya que éstos ya están dados de una época precedente en la comunicación. Sin embargo, también pueden mutar en diferentes lenguas o jergas a través del tiempo, según las características socio-culturales. En cuando a vocalidad, se ha llegado a la conclusión de que a pesar de que la escritura ha alcanzado un grado de importancia considerable, los signos lingüísticos son prioritariamente vocales, ya que gran parte de los seres humanos saben hablar, aún siendo analfabetos.

Ahora bien, el signo lingüístico además de constar de significado y significante y tener una serie de características, se divide en tres categorías bien determinadas: el ícono, el indicio (o índice) y el símbolo.

El ícono se refiere al signo que posee alguna semejanza con su referente, como un retrato, una fotografía o una estatua. *“(el ícono) se parece a la cosa, sin ser la cosa. No es arbitrario sino que está motivado por una identidad de proporción o forma.”* (Debray, p.183)

El indicio es el signo que sostiene una relación directa con su referente, o sea que el objeto estuvo ahí alguna vez y dejó una huella. Por ejemplo el humo del fuego, las huellas o estampados. *“Es un fragmento de un objeto o algo contiguo a él, parte de un todo o tomado por el todo. En ese sentido, una reliquia es un indicio: el fémur del santo en un relicario es el santo.”* (Debray, p.183)

El símbolo, por último, tiene una relación arbitraria con su referente y convencional, y conocida y aceptada por la sociedad. Por ejemplo, una bandera, o una cruz utilizada con fines religiosos. *“No tiene ya relación analógica con la cosa sino simplemente convencional: arbitrario en relación a ella, el símbolo se descifra con ayuda de un código”.* (Debray, p.183)

Según Debray en su texto *Vida y muerte de la imagen*, estos tres tipos de signos no corresponden a naturalezas de objetos, sino tipos de adquisición por la mirada del hombre. Según él, las tres edades de la mirada corresponden a la escritura, la imprenta y el audiovisual. Cada época refleja claramente la visión de mundo, enfocada a la percepción de lo visible por el humano.

“A la logosfera correspondería la era de los ídolos en sentido amplio (del griego eidolon, imagen). Se extiende desde la invención de la escritura hasta la de la imprenta. A la grafosfera, la era del arte. Su época se extiende desde la imprenta hasta la televisión en color (más pertinente, como veremos, que la foto o el cine). A la videosfera, la era de lo visual (según el término propuesto por Serge Daney).” (Debray, p.176)

Debray afirma que la primera era, la de los ídolos, reflejan una imagen inmóvil, viva y eterna. Como ya se nombraba anteriormente mediante otros estudios, tiene una función religiosa, espiritual. Marca una presencia cuyo referente trascendental es lo sobrenatural. En la segunda era, el régimen del arte, la imagen se vuelve física, es una representación ilusoria de lo real. Mientras que

la última era, la videosfera, tiene ritmos veloces y la imagen es una percepción, es virtual.

2.1.2 Artes visuales y arquitectura

Ahora bien, ¿para qué analizar todos estos términos referentes a la semiótica y estructuración del lenguaje? Pues porque todos guardan relación con los procesos artísticos, y de igual manera con la visión de cierta realidad de parte de un espectador.

“En el lenguaje artístico, el significante y el significado se reencuentran armoniosamente: el artista rescata el significante y le confiere un valor que había perdido hasta lograr que éste sugiera, en sí mismo, el significado. Está implícito en el significante, en cierto modo, la cuasi corporeidad del significado, el cual se muestra en la materialidad de aquél a la manera del gesto corporal que, más que un signo exterior de una interioridad, es uno con esa interioridad que se manifiesta y se muestra. Es tan íntima esta unión, que cualquiera modificación o alteración que sufra el signo, basta para destruir la obra como tal”. (Ivelic, p.109)

Como puede verse, dentro de la estética de la obra artística el lenguaje y sus elementos toman un valor crucial para el significado. En muchas manifestaciones artísticas se ha hecho uso del lenguaje interno para lograr una auto-reflexión de la obra y del arte en general. El autor explica que cambiando algo que puede parecer pequeño como lo es el lenguaje interno de una obra, cambia todo el sentido de ésta.

Según Milan Ivelic en su libro *Curso de estética general*, existen prejuicios tradicionales en cuanto al arte, uno de las más importantes es la creencia de que la obra de arte tiene que ser una reproducción fiel a la realidad. Volvemos entonces al inicio, en el cual la obra artística o la representación de algo debía duplicar ese algo. Ivelic afirma que esto es trivializar el arte, buscar simplemente el doble de la realidad. Asegura que el arte debe desprenderse de toda función imitativa para lograr una identidad propia. Debe eliminar su función práctica, y de la misma manera, modificar su valor de signo para convertirse en otra cosa.

Otro prejuicio importante que aclara Ivelic en su texto es aquél que somete al arte a cánones o normas, que finalmente conducen al academicismo. El autor afirma que al poner estos arquetipos en el arte, éste queda desvalorizado, ya que

se tiene la creencia de que la obra se disfruta sólo con la idea de que debe ser un embellecimiento de la realidad.

Es importante recalcar estos prejuicios sobre el arte, ya que finalmente el objeto de estudio referido a la auto-reflexión, justamente toma como origen la teoría de la mimesis, pero va mutando y transformándose a través del tiempo para lograr una suerte de vanguardia en las distintas manifestaciones del arte. La auto-reflexión invita a salirse de las reglas académicas de las artes para comenzar a razonar sobre el proceso de la obra y el discurso del autor e cuanto a ésta. Justamente el objeto de estudio principal de esta tesis: estas reflexiones enfocadas en el cine.

Como ya se ha expresado antes, diversos movimientos artísticos han logrado utilizar el propio lenguaje artístico como tema central. Si bien los primeros artistas en crear esto fueron parte del academicismo (los cánones antiguos), de igual manera supusieron un quiebre en la reflexión del arte por parte del público.

Alberto Durero en el Renacimiento Alemán infundió ideas innovadoras para el arte alemán, más conservador, creando lazos con aspectos del arte italiano. Durero creó una serie de obras y grabados que evocaban al procedimiento de la pintura y las artes.



Fig. 1 *Artista dibujando una mujer desnuda*, Alberto Durero, 1525. Imagen tomada de: <http://www.idixa.net/Imag1/iVoix/durer-ThDeLaPerspective.jpg>

Como puede verse, la xilografía muestra a un artista dibujando a través de una cuadrícula a una mujer. Esto demuestra que ya desde el siglo XVI se quería poner de manifiesto el proceso de una obra a través de la misma obra.



Fig. 2 Artista dibujando un laúd, Alberto Durero, 1525. Imagen tomada de: <http://www.schillerinstitute.org/newspanish/InstitutoSchiller/Arte/DaVinciRevolCientif.html>

Esta serie de xilografías de Durero mostraban a artistas dibujando retratos u objetos a través de una serie de artilugios.

Una famosa obra sujeta a variados estudios es *Las Meninas*, de Diego Velázquez, obra barroca que ha sido sujeta a variados estudios. En aquella obra existen diversos elementos cada uno con su significado, pero el que interesa en este ensayo es el hecho de que el pintor en la obra –que cabe dejar en claro que es el mismo Velázquez– está apelando directamente al espectador, como si al público le estuviera haciendo un retrato.

“El pintor contempla, el rostro ligeramente vuelto y la cabeza inclinada hacia el hombro. Fija un punto invisible, pero que nosotros, los espectadores, nos podemos asignar fácilmente ya que este punto somos nosotros mismos: nuestro cuerpo, nuestro rostro, nuestros ojos. Así, pues, el espectáculo que él contempla es dos veces invisible; porque no está representado en el espacio del cuadro y porque se sitúa justo en este punto ciego, en este recuadro esencial en el que nuestra mirada se sustrae a nosotros mismos en el momento en que la vemos.” (Foucault, p.14)

Existe reciprocidad en este cuadro. El público mira un cuadro, y dentro del cuadro el pintor mira al público. Velázquez une el objetivo del cuadro (que es ser contemplado), al modelo mismo que es el inicio de cualquier obra.

Pero sin embargo, hay otro elemento aún más curioso, y es que al fondo de la sala del cuadro hay un espejo que refleja al retratado: los reyes Felipe IV y Mariana. Velázquez de esta forma pone obligadamente al espectador en una posición aún más privilegiada que la de ser un simple retratado.

Dado que esta obra ha estado sujeta a múltiples interpretaciones a través de diferentes estudios en la historia del arte, hay que centrarse en este análisis particular, en la capacidad de Velázquez de crear una interacción con el público de su obra a través de una apelación directa a él.



Fig. 3 Acercamiento de “Las Meninas”, Diego Velázquez, óleo sobre lienzo, 1656 Imagen tomada de: <http://museografo.com/diego-velazquez-el-sevillano-que-conquistó-europa/>

Pero enfocando el trabajo más contemporáneamente en cuanto a movimientos artísticos, se deben estudiar aquellos aparecidos en el s. XX

Dentro de la corriente surrealista podemos encontrar al artista René Magritte, quien en su obra a través de la caracterización del lenguaje plantea interrogantes sobre la relación entre el arte y el mundo visible. En particular, su obra *La traición de las imágenes*, muestra sobre el lienzo una pipa pintada, pero debajo una inscripción que dice “esto no es una pipa”. De esta manera, Magritte se desenvuelve su arte en los problemas del mundo lingüístico al poner un escrito que parece contradictorio en primer lugar, pero luego puede notarse que es totalmente cierto. Por una parte, se vuelve al tema del signo lingüístico, en el cual el significante del referente, que vendría a ser la palabra “pipa”, no es la pipa en sí, sino que un signo totalmente arbitrario para representar al objeto. Por otra parte, también se puede interpretar como que la pipa pintada no es materialmente una pipa, sino una serie de trazados y líneas que resulta una representación ficticia de este objeto para fumar.



Fig. 4 *La traición de las imágenes.* René Magritte, óleo sobre lienzo, 1928-1929. Imagen tomada de: <http://farmacon.files.wordpress.com/2013/04/renc3a9-magritte-la-trahison-des-images-1929-la-county-museum-of-art.jpg?w=639>

“En efecto, el cuadro no tiene otro contenido que lo que representa y, sin embargo, este contenido sólo aparece representado por una representación. La disposición binaria del signo, tal como aparece en el siglo xvii, sustituye a una organización que, a partir de modos diferentes, fue siempre ternaria desde los estoicos y aun desde los primeros gramáticos griegos; ahora bien, esta disposición supone que el signo es una representación desdoblada y duplicada sobre sí misma. Una idea puede ser signo de otra no sólo porque se puede establecer entre ellas un lazo de representación, sino porque esta representación puede representarse siempre en el interior de la idea que representa. Y también porque, en su esencia propia, la representación es siempre perpendicular a sí misma: es a la vez indicación y aparecer, relación con un objeto y manifestación de sí. A partir de la época clásica, el signo es la representatividad de la representación en la medida en que ésta es representable.” (Foucault, p.71)

De cualquier manera, a través de esta obra Magritte refleja una realidad, la plasma en el lienzo imitándola, pero no representa la realidad en sí, como ninguna pintura o retrato lo ha hecho jamás, y se lo pone de manifiesto al espectador del cuadro. Por este motivo el título del cuadro: las imágenes representadas son un engaño, una traición.

El arte conceptual es uno de los movimientos artísticos que más reflexionó sobre la lingüística y los procesos de significación, ya que el interés es el proceso de ideación o formación de la obra. *“En tal sentido, como se comprende, queda aparentemente invertido el proceso artístico, al subrayarse sólo la importancia de la idea, la teoría y el pensamiento en detrimento de la obra (objeto). Del mismo*

modo, queda puesta en cuestión la realidad del arte, si la idea junto al proceso pasan a constituir la realidad artística” (Urbina, pág. 1)

En el arte conceptual el proceso de la obra queda abierto al público, saliéndose de las nociones tradicionales de objeto artístico. Los artistas conceptuales se negaban a realizar obras tradicionales y se enfocaban en la idea de que el discurso artístico era una forma de arte en sí mismo. De esta manera, es utilizado el metalenguaje en este movimiento.

Marcel Duchamp, pionero de éste movimiento, cuestionaba la autoridad con respecto a la definición de arte diciendo que los espectadores eran los que hacían los cuadros. Ya ponía el arte en manos del intelecto y percepción del público a través de sus obras ready-made pertenecientes al dadaísmo. Estas obras generalmente tenían juegos de palabras que buscaban la ironía, siempre enfocado en la percepción del arte y su lenguaje interno. Desde ya existía una conciencia de búsqueda de la naturaleza del arte.

Joseph Kosuth fue un artista conceptual importante, y una de sus obras más características y que refleja de manera simple y explícita la postura conceptualista es *Una y tres sillas*. Es una instalación en la cual hay una silla, una foto de una silla y la definición de diccionario de *silla*.



Fig. 5 *Una y tres sillas*, Joseph Kosuth, 1965. Imagen tomada de: http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//3750/3979/html/20081102_kosuth_01big.jpg

Kosuth mediante esta obra hace una investigación en torno a la naturaleza del arte, y volviendo al tema de investigación de esta tesis: la auto-reflexión de una pieza artística por medio de su propio lenguaje. Se aproxima a la misma realidad –

la silla- desde tres perspectivas diferentes. Pone al medio, el objeto mismo, a un lado su representación o índice (la fotografía) y al otro lado su significante y su significado (la definición). A través de esta maniobra lingüística Kosuth busca plantear que el arte no se encuentra en los objetos, sino en sus conceptos, poniendo de manifiesto las tres realidades del objeto mismo.

De esta manera obraban los artistas conceptuales, quienes consideraban que la idea o concepto detrás de la obra goza tanta importancia como la obra en sí misma, y que la función del artista era crucial para la provocación de un proceso intelectual.

Tanto como en el arte, la arquitectura también ha tenido estilos que utilizan elementos que evocan a su realización. La arquitectura del hierro surgió en el siglo XIX a partir de la incorporación de diversos materiales de construcción como hierro, hormigón, vidrio o acero a raíz de la Revolución Industrial. Construcciones como la Torre Eiffel o el Crystal Palace tienen sus elementos o estructuras exteriorizados.

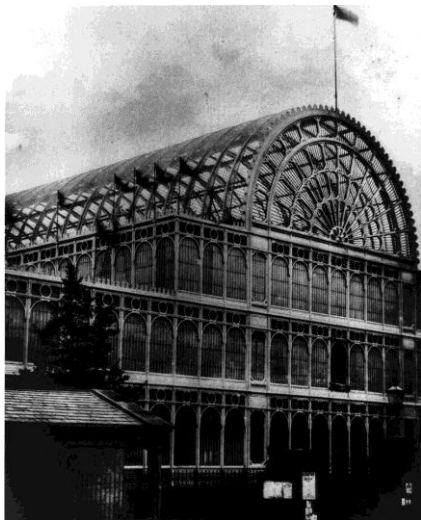


Fig. 6 Crystal Palace, Joseph Plaxton, 1851. Londres. Imagen

tomada de: <http://s1107.photobucket.com/user/Archibird/media/A%20Machine%20for%20Living/1851CrystalPalace-ext2.jpg.html>

Generalmente esta arquitectura construía edificios espaciosos y funcionales, y desde afuera se podía ver el esqueleto de vigas y acero complementado por vidrio. De esta manera, estas construcciones dejaban al descubierto la estructura interna de un edificio, utilizándola como la misma fachada.

2.1.3 Metaficción y literatura

Ahora bien, se han revisado varios de los antecedentes que se refieren a la auto-referencialidad de distintas manifestaciones artísticas. Pero existe un término específico para la auto-reflexión en materias narrativas, y es la meta-ficción.

“La metaficción es un acto de autorreflexión que ocurre dentro del mismo texto (sobre el lenguaje, la escritura, la literatura), y en este sentido es una especie de autocrítica.” (Vizcaíno, p.1)

La metaficción se entiende como una práctica narrativa autoconsciente, que fija la atención en su propia estructura y a sus procesos de creación. En cualquier arte literario o plástico que haya existencia de ficción, puede darse la metaficción como herramienta. Se puede dar en literatura, cómics, teatro, televisión, videojuegos, y por supuesto, en el cine.

“La lectura de materiales metaficcionales es una actividad riesgosa. El lector de metaficción corre el peligro de perder la seguridad en sus convicciones acerca del mundo y acerca de la literatura. También corre el riesgo de modificar sus estrategias de lectura y de interpretación del mundo. Pero el mayor riesgo al leer estos textos es tal vez su poder para hacer dudar acerca de las fronteras entre lo que llamamos realidad y las convenciones que utilizamos para representarla.” (Zavala, p.353)

Zavala en esta introducción a su texto lo resume claramente. La meta-ficción es un recurso narrativo que genera en el lector o espectador una estrategia distinta al momento de la percepción de lo que se le está dando a conocer. Es riesgosa en el sentido de que una vez que un lector se sume en una historia metaficcional, no habrá retorno a la simplicidad de una historia común y corriente, sino que se adentrará en un mundo de mentiras e ilusiones. Escritores como Cortázar hacen que el lector se pierda en un mundo en el que la ficción parece mezclarse con otras ficciones interiores en aquel universo diegético, y preguntarse entonces cuál de todas aquellas historias es la “real”.

Cada texto o manifestación metaficcional fabrica sus propias propuestas sobre lo probable mediante las posibilidades del lenguaje, es decir, crea estrategias nuevas de representación de la realidad.

Dentro de la literatura metaficcional, es necesario destacar la que es considerada la primera novela moderna, *Don Quijote de la Mancha*, de Miguel de

Cervantes. Esta novela emplea novedosas técnicas narrativas, muchas de las cuales dan a conocer la presencia de la novela como una mera ficción. En primer lugar, hay existencia de parodias a géneros literarios, en cuanto a la propia forma de escritura o utilizando la intertextualidad, como aquél capítulo de la quema de libros, en el cual se van nombrando y analizando diversos escritores y sus obras, incluyendo al propio Cervantes.

“Es lógico, por tanto, que los primeros modelos sean las propias obras del género que pretende parodiar: Amadís de Gaula, Tirante el Blanco, Amadís de Grecia..., todas ellas bien conocidas por el novelista” (Saramango, p. 374)

Pero el elemento metalingüístico más importante parece ser el hecho de que partir del capítulo VIII se da a conocer la identidad del narrador omnisciente. *“Cervantes inventa un sabio moro, redactor de la historia, al que burlescamente llama Cide (señor) Hamete Benengeli (berenjena).”* (Saramango, p. 376) Hacia el segundo tomo del libro, la novela ya es conocida por los propios personajes los cuales *“ahora intervienen, que opinan acerca de los descuidos e inexactitudes del cronista y conocen perfectamente las andanzas y comportamiento de Don Quijote y Sancho”* (Saramango, p. 376)

Sin embargo, la presencia de metaficciones se remonta a tiempos más antiguos. Un claro ejemplo de esto es el libro medieval *Las mil y una noches*, conjunto de relatos tradicionales del oriente medio, que utiliza el método de poner una historia dentro de otra, o historias que surgen a partir de otras historias. En cuanto a literatura contemporánea, se destacan autores como Jorge Luis Borges, que dentro de su obra siempre aparece el concepto de laberinto, o Julio Cortázar, que utiliza la doble ficción para crear un juego entre su relato y el lector.

2.1.4 Conceptos básicos

“La metaficción constituye, por su propia naturaleza, una estrategia de deconstrucción de las convenciones lingüísticas y literarias.” (Zavala, p.365)

La deconstrucción considera un análisis de las estructuras que forman el elemento discursivo, y que busca diferir de la autoridad del lenguaje alejándose de las teorías estructuralistas. Esta filosofía tiene su origen en Jacques Derrida, quien postula argumentos a favor y en contra del estructuralismo, sin embargo acuña el

término “deconstrucción” para referirse a los estudios de la estructura debajo de la estructura del lenguaje.

Pero esta filosofía ya no se limita tan sólo a reflexionar sobre cierto origen de un sistema lingüístico, sino que funciona como una intervención activa que con sus estrategias afecta a toda la construcción cultural occidental: los códigos, valores, normas, etc.

“Así entonces, la deconstrucción, la experiencia deconstructiva, se coloca entre la clausura y el fin, se coloca en la reafirmación de lo filosófico, pero como apertura de una cuestión sobre la filosofía misma. Desde este punto de vista, la deconstrucción no es simplemente una filosofía, ni un conjunto de tesis, ni siquiera la pregunta sobre el Ser, en el sentido heideggeriano. De cierta manera, no es nada. No puede ser una disciplina o un método. A menudo se la presenta como un método, o se la transforma en un método, con un conjunto de reglas, de procedimientos que se pueden enseñar, etc.” (entrevista a Derrida, 1992).

De esta manera, esta filosofía va tomando –y negando- elementos de otros movimientos filosóficos para crear un análisis y modificación activos hacia los procesos de lenguaje, método –o no método según el propio Derrida- que serviría para empezar un análisis sobre el lenguaje de una metaficción.

Clemencia Ardila, en su texto *“Metaficción. Revisión histórica del concepto en la crítica literaria colombiana”* (2009) establece en orden los conceptos, declarando que en el campo de la metaficción desde sus inicios, existen dos corrientes, dentro de las cuales se emplean distintos conceptos para referirse a las maneras en que ésta puede darse: la Escuela anglosajona y la Escuela o Teoría continental europea.

Dentro de la Escuela anglosajona los conceptos más importantes aparecidos (referidos a literatura) que cita la autora fueron la novela autoconsciente, la cual según Robert Alter *explora su condición de artificio relacionándolo con la realidad* (*Partial Magic. The Novel as a Self-Conscious Genre*, 1975), la sobreficción, que según Raymond Federman *trata de explorar las posibilidades de la ficción porque muestra la ficcionalidad de la realidad* (*Surfiction:*

Fiction Now and Tomorrow, 1981), la novela reflexiva, que según Michel Boyd revisa el acto de escribir en sí mismo y sus propios mecanismos (*The Reflexive Novel: Fiction as Critique*, 1983), entre otras. Por otra parte, dentro de la Teoría continental europea aparecen conceptos tales como la antinovela, la cual en palabras de Jean Paul Sartre se *niega a través de sí misma, sin eliminar la narración imaginaria con personajes* (*Portrait d'un inconnu*, 1957), la Mise en abyme, o puesta en abismo, que según Lucien Dällenbach es *todo enclave que guarde relación de similitud con la obra que lo contiene* (*Le recit spéculaire*, 1977), o metadieгético-metalepsis, que es en palabras de Gérard Genette, el *discurso dentro de un discurso* (*Figures III*, 1972).

Según la autora Clemencia Ardila, hoy en día los conceptos anteriores podrían constituirse de esta manera:

Hacer ficción sobre/ dentro de la ficción	Autorreflexividad
Indagar, observar, razonar sobre la ficción desde la ficción misma	Autoconciencia
Problematizar la relación ficción y realidad	Autorreferencialidad

Por su parte, el concepto de *mise en abyme* ha cobrado gran importancia por sí solo. Fue nombrado por primera vez por André Gide, en 1893 en sus diarios (Journal 1889-1939). “*Debe su denominación a un procedimiento heráldico que Gide, con toda certeza, descubrió en 1891 (...) abîme: corazón del escudo. Se afirma que una figura está abismada cuando se halla con otras en el centro del escudo, pero si contacto con ninguna de ellas.*” (Dallénbach, p. 16) Es decir, a lo que se refería Gide era “*la imagen de un escudo que recoge, en su centro, una réplica de sí mismo en miniatura.*” (Dallénbach, p. 16).

Partiendo de este origen, finalmente se denomina puesta en abismo a la obra dentro de la obra, o re-duplicación del texto dentro de sí mismo.

Lucien Dällenbach en su texto *El relato especular* realiza un análisis a fondo sobre este fenómeno que es la puesta en abismo. Según él, existen tres tipos de puesta en abismo: la *duplicación simple*, que es cuando un fragmento tiene relación con la totalidad de la obra, la *duplicación al infinito*, que es cuando el fragmento incluye otro fragmento, que incluye otro fragmento, y así

sucesivamente, y la *duplicación aporística*, que es cuando el fragmento incluye la obra que lo incluye, creando un círculo que impide avanzar hacia otros niveles. *"todo espejo interno en que se refleja el conjunto del relato por reduplicación simple, repetida o especiosa"* (Dallénbach, p.49).

Actualmente se acuña el término para cualquier elemento (ya sea imagen, dibujo, fotografía, literatura, cine, televisión o videojuego), que acapare estas características laberínticas de mostrarse a sí mismo repetidas veces, siguiendo el concepto de un fractal.

2.1.5 Metacine

Adentrándonos más en el tema principal, existe un nombre específico para la auto reflexión en el cine: el *metacine*. Básicamente es la misma definición que metaficción pero aplicada a la cinematografía: aquellos filmes que tienen un discurso autorreferencial y hablan sobre sí mismos partir de distintas herramientas técnicas o argumentales que logran describir sus propios procesos discursivos.

La diferencia del cine con otras artes, es que el cine en sí mismo tiene una estructura formada por diversos elementos, tales como el sonido, montaje, foto o espacio fílmico, que pueden ser modificados de tal manera que cambien totalmente el sentido clásico de una película hacia una auto-referencia. Es entonces cuando aparece el meta-cine, que puede funcionar con distintos tipos de estructura: El "cine dentro del cine", quizás el más utilizado y el más simple, que son filmes que tratan sobre el mundo del cine, es decir, la creación de una película, la vida de un actor o director, etc. También está el cine que reflexiona sobre sus medios expresivos, es decir, que transforma el acto de enunciación del propio filme en su tema principal, o el cine que remite a la intertextualidad, entre otros.

El meta-cine y su alteración de los elementos reales y ficticios no sólo juega con la estética del cine, sino también con su lógica de filme convencional, creando sus propias lógicas internas que, sin embargo, buscan poner de manifiesto la extra diégesis en torno a la propia película.

Si el cine funciona como espejo reflejándose a sí mismo, es para poner de manifiesto un mensaje relacionado directamente a la percepción que tiene el

espectador sobre las imágenes que le son mostradas, que las toma como una representación de la verdad, pero no se cuestiona –hasta la aparición de un meta-cine– sobre su ficcionalidad. Tal como los artistas citados anteriormente, que muestran el procedimiento artístico para develar el origen el por qué la creación de su obra va de tal manera, cae el peso en el sentido de querer desenvolver una percepción diferente en el espectador. Sin embargo, el lenguaje del cine es diferente al representar imágenes en movimiento, por lo cual el espectador se ha acostumbrado a través del tiempo a tomar aquellas imágenes como realidades –a pesar de tener el conocimiento de que son ficciones– desde que comienza a ver la película hasta terminarla.

La idea de que el cine funcione como un espejo tiene que ver con que es un cine en el cual lo primordial no es contar una historia (en el sentido de espectáculo), sino que es un discurso ideológico sobre los propios medios de representación. Para entender esto, se debe tener en cuenta la triada de autor-obra-espectador, ya que el autor expondrá su discurso mostrándole al espectador la falsedad de la historia que está viendo.

Finalmente, a través del análisis del metacine y de una serie de piezas fílmicas con estas características, este estudio buscará responder la pregunta ¿De qué maneras la auto-reflexión de una pieza fílmica pone de manifiesto la propia falsedad del cine? Entendiendo el término falsedad como falsedad de la historia que se le cuenta al espectador, o por el contrario, mostrando a través de segmentos documentales la propia realidad de la historia. De ambas maneras, se dejan a la luz los dispositivos cinematográficos a la hora de filmar la obra. Esta pregunta abre la puerta a variadas problemáticas referidas a la representación del cine y por lo tanto, su identidad. ¿Qué se entiende por verdadero y falso dentro del cine? ¿Cómo funciona la verosimilitud y de qué manera ésta misma es “quebrada” con la aparición del meta-cine? El análisis de las teorías y de los distintos filmes creará a su vez muchas más interrogantes que tienen como base la reflexión sobre la naturaleza del cine.

Los filmes que se analizarán serán los siguientes:

El primero será *El hombre de la cámara*, de Dziga Vertov, (*Chelovek s Kinoapparátom*, 1929), que muestra a un operador soviético que filma una ciudad durante todo el día, poniendo de manifiesto a través del montaje los procesos de creación, producción y consumo del cine. Esta obra es importante en la medida que inició una reflexión en la historia del cine sobre la propia representación y

procesos artísticos y técnicos. Hacia más adelante en la historia ya se podrán ver más autores que toman esto como un discurso dentro de sus filmes. Jean Luc-Godard aborda este método para la mayoría de sus filmes, dadas las innovaciones creativas de la *nouvelle vague* en el cine francés. En *Una mujer es una mujer* (*Une femme est une femme*, 1961) Godard juega con los elementos visuales y sonoros de tal manera que pone de manifiesto el espectáculo que es el cine, parodiando además a las estructuras clásicas del género del humor a través de la banda sonora, y apelando al espectador haciendo que los personajes hablen directamente a la cámara.

La rosa púrpura del Cairo de Woody Allen (*The Purple Rose of Cairo*, 1985) muestra de manera simple el mundo del cine como una parodia, haciendo que un personaje se salga literalmente de la pantalla de cine para escaparse a la realidad que veía todos los días mientras actuaba lo mismo. De esta manera a través del humor se logra reflexionar sobre la representación de la realidad dentro de la reproductividad masiva de una pieza cinematográfica.

Las maletas de Tulse Luper (2003) de Peter Greenaway pone de manifiesto la biografía de un personaje que se pasa la vida de cárcel en cárcel, a través de un tratamiento acelerado que muestra diálogos e imágenes simultáneas, texto, el casting a los actores al inicio, entre otras cosas.

Close up (1990) de Abbas Kiarostami, nos muestra una historia que ha sido recreada a partir de un hecho verídico, manifestándonos tanto la realidad del hecho mismo como la falsedad de la re-creación, utilizando de actores a los mismos protagonistas que fueron partícipes en el hecho. Durante momentos del filme se le hace creer al espectador que está en presencia de un documental, mientras que la parte del juicio –es una historia sobre un caso de suplantación de identidad– es lo único del filme totalmente documental.

El filme argentino *Los rubios* (2003) de Albertina Carri, si bien se sale de los parámetros de los filmes anteriores por ser un documental, sirve al estudio en la medida de que trata directamente una problemática de la autora del filme, quien mezcla el documental con la ficción al poner a una actriz que la interprete a ella. El sentido del documental radica en la búsqueda de identidad de la autora tras el secuestro de sus padres por la dictadura militar argentina en 1977.

Hombre marcado para morir (1984), el filme del brasileiro Eduardo Coutinho, es un documental surgido a partir de una ficción: la historia de una película que

Coutinho no pudo terminar al ser requisada tras el Golpe de Estado de 1964 en Brasil. Años después el autor recuperó el material y convirtió la historia en un documental, volviendo al lugar, entrevistando a los personajes que participaron en ella y mostrándoles el filme.

En cuanto a cine chileno, *Y las vacas vuelan* de Fernando Lavanderos (2004) cumple con estas características al poner la historia de Kai, un danés que quiere grabar un cortometraje en las calles de Santiago, y allí conoce a una mujer que se volverá la protagonista de su película. Pero es allí cuando la película de Kai va progresando, y él termina siendo grabado por el equipo real, por lo cual se va transformando en documental. De esta manera este filme mezcla la falsedad con la ficción.

Dogville (2003), de Lars von Trier será analizado para este estudio a causa de su producción que busca imitar la teatralidad, utilizando escenarios dignos de una obra de teatro (construye un barrio a partir de un fondo negro con una tarima, donde se dibujan en el suelo las medidas de las casas y edificaciones, reduciendo éstos a unos pocos elementos como puertas, muebles, etc.). De esta forma se crea una comparación y una búsqueda de identidad del cine a través del teatro.

Funny Games (1997) de Michael Haneke se utilizará a causa de ser un thriller en el cual uno de sus personajes traspasa el límite entre ficción y realidad, llegando incluso a tener poder sobre las acciones que ocurren en la película.

Holy motors (2012) de Leos Carax auto-reflexiona sobre el cine de manera particular, presentándonos a un actor que debe realizar 9 “citas” durante un día, que básicamente consisten en actuaciones realizadas sin un espectador que las aprecie o una cámara grabando. Una limosina lo traslada a través de todo París, y es allí donde se maquilla, cambia de ropa y disfraza de sus personajes. Resulta interesante el hecho de que a momentos se confunde la realidad con la ficción. En algunas “citas” no se sabe con certeza quién más es actor como él, o quienes son peatones normales. Tampoco se sabe con certeza si durante todas sus citas está actuando o a veces simplemente está siendo él mismo. Este filme problematiza las representaciones de la realidad confundiendo al espectador con los diferentes personajes que encarna el protagonista sumado a los constantes cambios de género cinematográfico (cabe decir que en ciertas partes del filme, agrega secuencias de los experimentos de Marey).

En un par de estas películas, se puede ver la presencia del actor y el teatro en sí como un elemento importante para el cine. El meta-cine busca justamente, basarse en la identidad teatral que se pone de manifiesto de manera explícita e interactiva hacia el espectador. En una obra de teatro, el público tiene presente en todo momento que no es más que una representación ficticia interpretada por actores, lo que no impide que logre estar pendiente de la historia. Muchas veces el meta-cine utiliza estos elementos y características teatrales para mostrar su ficcionalidad.

Como puede verse, las películas que analizará el estudio tratarán sobre el cine que reflexiona sobre su propio lenguaje y naturaleza, cada película tratando el tema a su propia manera e intentando no repetir las temáticas o métodos.

2.2 Marco metodológico

2.2.1 Tipo de investigación

El estudio presenta el nivel de investigación descriptiva, ya que caracteriza un hecho, la auto-reflexión presente en el cine, con el fin de establecer su estructura.

El tema trata sobre el metacine, es decir, el cine que habla sobre sí mismo o pone de manifiesto su propia puesta en escena, mostrando así su carácter artificial y dando a conocer las diferencias y límites entre lo que es realidad y lo que es ficción. Las preguntas que se deben responder entonces, son ¿por qué el cine se revisa a sí mismo? ¿Bajo qué circunstancias o motivos lo hace? Y por último, ¿De qué maneras se puede lograr esto?, entendiendo que a partir de los varios filmes escogidos, existen muchas vías diferentes de representación que acuden al metalenguaje.

El objetivo, por lo tanto, consiste en dar a conocer mediante la respuesta a las preguntas una descripción rigurosa de los procesos meta-fílmicos y un establecimiento de sus estructuras, apoyándose en anteriores estudios sobre la imagen y la lingüística.

2.2.2 Diseño de investigación

La investigación tendrá un carácter documental, ya que pretende fundamentarse en la búsqueda, estudio, interpretación y crítica de textos, es decir, registros que se obtengan de otros investigadores sobre los temas tratados. La determinación de este proyecto es contribuir con nuevos conocimientos sobre el tema.

Se obtendrán análisis y datos provenientes de la bibliografía escogida aplicados a filmes analizables que presentan características metalingüísticas.

El material escogido buscará temáticas tales como la lingüística, el estudio de la imagen, literatura y movimientos artísticos que presenten un carácter auto-reflexivo, y movimientos filosóficos que traten aquel tema. Los principales autores que se citarán son Régis Debray, Gerard Genette, Bertolt Brecht, Milán Ivelic, Michel Foucault, Ludwig Wittgenstein, entre otros.

Es importante la utilización de variados textos de autor al momento de definir conceptos, ya que en ésta investigación se utilizará mucho la aplicación de conceptos específicos a los filmes que ejemplificarán los procesos metalingüísticos.

2.2.3 Técnicas de recolección de datos

La recolección de datos fundará su método en el análisis documental, el cual consistirá en una elección bibliográfica pertinente y la posterior sintetización de los conceptos e información entregada. Estos datos serán trabajados para después generar un nuevo documento que entregue una identificación precisa del metacine.

2.2.4 Criterios de selección

El criterio de selección de las obras a analizar responde a la búsqueda de maneras o disciplinas de autorreflexión. Se buscó una serie de filmes que representaran estas características de modos diferentes, sin embargo más adelante en el análisis se podrá notar que de todas maneras, las obras presentan

algunas similitudes entre sí, ya sea en cuanto a forma como en cuanto a contenido.

Las obras en su mayoría son ficción, ya que la tesis al querer hacer una distinción entre lo verdadero y lo falso en el cine debería dejar fuera al documental por su naturaleza de registrar circunstancias reales, sin embargo se agregan obras documentales a la tesis, que justamente problematizan la relación entre ficción y realidad en determinadas situaciones.

2.2.5 Análisis de datos

Para empezar, se hará una clasificación, definiendo las temáticas de los filmes con tal de elegir un orden de análisis, y además con la intención de que la materia tratada vaya progresando gradualmente a través de los distintos métodos utilizados para hacer metacine.

Luego, se comenzará el análisis de cada filme escogido aplicando los siguientes criterios:

- **La puesta en escena:** cómo se pone de manifiesto el metalenguaje en el filme visualmente.
- **El discurso autoral:** qué pretende comunicar el filme desde la subjetividad del autor.
- **El espectador:** La posición en que el autor deja al espectador con respecto al filme, es decir, si éste es un ente externo o pasa a formar parte de la película, participar.

Luego, los conceptos analizados en el marco teórico y con ayuda de la bibliografía escogida, se aplicarán al cine y de esta forma se detallará el proceso con el que cuenta cada filme, es decir, si estamos en presencia de una auto-reflexión, de una auto-conciencia o de una auto-referencialidad, entre otros.

La información que presenten los datos empleados se definirán a través de métodos analíticos e inductivos.

III. Análisis

3.1 Inicios del metacine.

Si bien los orígenes del cine tuvieron un carácter documental (*Llegada de un tren a la Ciotat*, hermanos Lumière, 1895) en que se presentaban pequeñas situaciones cotidianas, conjuntamente surgió la ficción, y de ahí los diferentes géneros cinematográficos con el fin de crear un espectáculo de entretención al público. La ficción surgía al principio de manera implícita: escenas documentales corrientes eran, en realidad, ficcionadas (*La salida de la fábrica*, hermanos Lumière, 1895) volviéndose así el cine desde temprano en un engaño, una ilusión de la realidad, para pasar luego a la ficción de entretenimiento (*El regador regado*, hermanos Lumière, 1895). A partir de allí van surgiendo variaciones en cuanto a las formas de hacer cine, en las cuales ya se van mezclando elementos de la realidad con elementos de la ficción, con la notoria intención de lograr en el espectador una reflexión sobre el cine mismo.

3.1.1 *El hombre de la cámara* (Dziga Vertov)

Dentro del cine soviético, el cual estaba enfocado principalmente en la propaganda política, destaca el autor Denis Kaufman, más conocido por su seudónimo Dziga Vertov, quien dedicado al documental y los noticiarios, crea el filme experimental que marca el origen del metacine: *El hombre de la cámara* (1929).

El filme trata sobre un camarógrafo que recorre filmando la ciudad de San Petersburgo, mostrando la jornada de un día en la ciudad y dando a conocer que la dinámica de la ciudad guarda directa relación con la dinámica del proceso de filmación de la propia obra.

Los créditos iniciales del filme indican: "*Este Film es un experimento en la comunicación cinematográfica de los acontecimientos cotidianos. Sin la ayuda de intertítulos (una película sin intertítulos). Sin la ayuda de un guión (una película sin guión). Sin la ayuda de un teatro (una película sin decorados, actores, etc.). Este trabajo experimental tiene como objetivo crear un verdadero y absoluto lenguaje internacional del cine basado en su total ruptura con el lenguaje del teatro y de la literatura*"

Después de esta introducción, comienza el filme. La secuencia inicial muestra de inmediato al hombre con la cámara, parado a su vez sobre una cámara gigante (fig. 7). Luego el escenario cambia y muestra a este hombre llegando al teatro, el cual comienza a prepararse, las sillas se abren solas, para recibir al público, y finalmente, cuando el público está expectante, el director da la señal y comienza a tocar la orquesta que acompañará la obra.

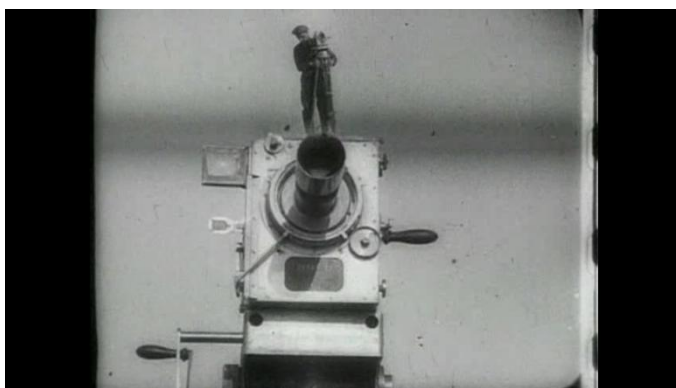


Fig 7 *Man with a movie camera*, Dziga Vertov, 1929. Min. 01:33

En primer lugar, hay que comprender el contexto de la obra según el estilo de Vertov. Como dice en los créditos iniciales, el documental busca retratar la realidad, sin uso de actores ni falseamiento de escenas. Más bien, el rechazo a cualquier tipo de estructuramiento antes y durante el rodaje del filme. Ésto tenía que ver con la postura política del cine de aquél país: la intención de registrar hechos que ocurrían en la Unión Soviética sin reconstrucciones o manipulaciones de ningún tipo.

Vertov con colaboración de otros cineastas crea la teoría del cine-ojo (Kino Glaz), la cual analiza la obtención de imágenes objetivamente y sin preparaciones previas. Es decir, abogaba por un cine documental que mostrara la realidad, pero superando incluso la visión humana.

“Adoptamos, pues, como punto de partida la utilización de la cámara en tanto que cine-ojo mucho más perfeccionado que el ojo humano, para explorar el caos de los fenómenos visuales que llenan el espacio.” (Vertov, p. 24)

El cine-ojo argumentaba que la cámara superaba al ojo humano, ya que podía observar y llegar a todos los lugares a los que éste último no era capaz de llegar, por lo cual este objeto se volvía lo más importante, la esencia del cine para estos autores.

“Hasta hoy, nosotros violentábamos la cámara forzándola a copiar el trabajo de nuestro ojo. Cuando mejor lo habíamos copiado, más contentos estábamos de las tomas. A partir de ahora, liberamos la cámara y la hacemos funcionar en una dirección opuesta, muy alejada ya de la copia. Mostremos la puerta a las debilidades del ojo humano.” (Vertov, p.24)

Como puede verse, Vertov llevaba una opinión firme y decidida sobre el poder de la cámara de cine, y sobre el propio cine como lenguaje. Si bien, antes querían copiar la visión humana, ahora querían superarla gracias a la tecnología existente, que de manera sobresaliente lograba verlo todo, no se le escapaba nada de la realidad evidente.

Ahora, volviendo a la secuencia inicial del filme, se manifiesta de inmediato la cámara (gigante) como el ente poderoso y superior en todo sentido (fig.7). Pero también se nos muestra en el mismo plano, al director con su cámara bajo el brazo, poniendo en revelación que a pesar de la omnipresencia de la cámara, ésta necesita al camarógrafo que es quien le da vida. Existe una reciprocidad entre cámara y hombre, son ambas presencias las que observan la ciudad desde arriba (por esto utiliza un plano contrapicado, para demostrar la supremacía de ambos entes). Sólo después de mostrar al camarógrafo llevándose su cámara con su trípode, comienza la sucesión de acciones.

Este filme se ciñe al concepto de autoconciencia, ya que razona sobre los procesos cinematográficos desde el propio cine, mostrándonos la realización de la misma película que se está viendo. Dado el enfoque sobre cómo mostrar la realidad según Vertov, resulta curioso, entonces, la manera en que es incluido un personaje en el filme como ente creador de la obra. Porque a pesar de que se está poniendo un personaje a propósito en el film, éste cumple justamente la función de hacer reflexionar al espectador sobre la importancia de la cámara, por sobre ya, la visión humana de las cosas, y de esta manera consolidando al cine como una manifestación superior a los sentidos humanos.

Existe autoconciencia a cada momento: el espectador a su vez, también es mostrado al llegar al teatro que mágicamente abre sus sillas para recibirlo. Sólo después de la señal del director, comenzará a tocar la orquesta y el filme empezará luego de esta introducción. El montaje por su parte es segmentado: por ejemplo, se muestran planos detalle de los instrumentos para representar a sus intérpretes, o planos detalle de las sillas, con el objeto de demostrar que la cámara no pierde ningún detalle de la vida.

Otra secuencia digna de ser recordada es aquella en la cual el camarógrafo recorre filmando la ciudad en auto. A través de un montaje paralelo aparece el camarógrafo siguiendo a una carroza, e imágenes de un tren preparándose para partir, asociando de esta manera las ruedas del tren con el movimiento de la mano del camarógrafo echando a correr la cámara de cine. De pronto, la imagen se queda congelada en el caballo de la carroza, y luego muestra varias fotografías de la ciudad. Al rato se da a conocer que estas fotografías son en realidad fotogramas de la cinta celuloide que está siendo revisada por una mujer quien hace el montaje. Luego cada una de estas imágenes congeladas se pone en movimiento, a medida que esta mujer va montando las cintas y la obra va tomando forma.

La presencia del cine se muestra cada vez más explícita: esta vez hace referencia al proceso de montaje de la obra, pero incluyéndolo al mismo filme: mientras la mujer va montando las imágenes del filme, éstas van cobrando movimiento.

Ahora bien, Dziga Vertov dentro de sus teorías afirmaba que toda la técnica provenía de la cámara al filmar, ya que con ésta iba decidiendo qué vería el espectador.

“Fuerzo al espectador a ver éste o aquél fenómeno visual como me resulta más ventajoso mostrar. El ojo se somete a la voluntad de la cámara y se deja dirigir por ella hacia estos momentos sucesivos de la acción...” (Vertov, p.25)

Pero no todo el cine es lo que graba la cámara, sino que es importante a su vez el montaje, que debe ser realizado cuidadosamente para representar lo más fiel a la realidad la visión humana. Mientras la cámara se deja atraer o repeler por los movimientos existentes en la vida, el montaje se hace cargo de ordenarlos de tal manera que se vaya “conduciendo” la mirada del espectador a diferentes puntos de la acción, mostrando detalles específicos en un orden pensado minuciosamente.

Por este motivo no deja de ser importante la aparición del proceso de montaje, que es finalmente el proceso gracias al cual funciona todo lo antes creado por la cámara.

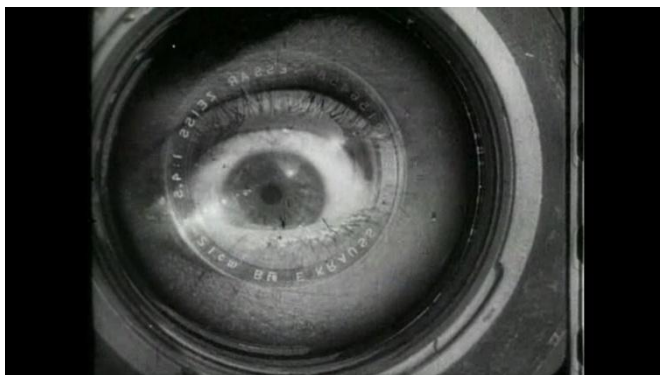


Fig. 8 *Man with a movie camera*, Dziga Vertov, 1929. Min. 1:06:49

Por último, cabe destacar la última escena del filme, la cual comienza cuando la imagen de un edificio se divide, se gira, mostrándole al público que está presenciando una representación de la realidad. Tras esto, el montaje comienza a hacerse más rápido. Imágenes que acompañaron todo el filme aparecen ahora en cuestión de segundos: un reloj, un tren partiendo, la gente en las calles, la montajista montando el celuloide, el público observando el filme... y los ojos del camarógrafo, mirando estas imágenes hacia un lado y otro, para finalmente a través de una superposición de dos imágenes, hacerse presente de manera literal la teoría de Vertov: la cámara es el ojo. (fig. 8)

El discurso de Dziga Vertov tiene que ver con mostrar la realidad, la cual es manipulable por la cámara. Ésta termina por entregarle una suerte de hiper-realidad, mostrándole al espectador todo lo que se escapa a su vista un día cualquiera. Vertov pone en comparación dos elementos: la dinámica de la ciudad y su colectivo de gente, con la dinámica de la creación de un filme, en una época en la cual no había mayor reflexión sobre el proceso de obra de una pieza fílmica. Con esta obra, Vertov logra que el espectador se sienta partícipe de la acción de una ciudad, por un lado, y por el otro parte de la industria que representa el cine, como si todos estos elementos de engranajes se trataran, engranajes que finalmente arman esta realidad social.

“Esta experiencia compleja (...) nos coloca, en primer lugar, fuera de la tutela del teatro y la literatura y nos coloca frente a frente con el cine, en un ciento por ciento; en segundo lugar, opone brutalmente «la vida tal y como es» vista por el ojo armado de una cámara («cine ojo») a la vida tal y como es «vista por la mirada imperfecta del ojo humano»” (Vertov, p.94)

Como puede verse, la puesta en escena es natural, mostrando así las verdades de la sociedad, pero al mismo tiempo descubriendo elementos y artilugios pertenecientes a la categoría del cine: revelan la cámara, las cintas de celuloide, y de esta manera los procesos necesarios para crear un filme. La cámara, por su lado, aparece como protagonista tanto del filme como de la teoría, existiendo como una prolongación del ojo que permite expandir las percepciones humanas y trascender de esta forma los límites alcanzados por el cine en aquél entonces.

3.2 Cine sobre cine

Uno de los fenómenos más comunes que se dan en el cine son aquellas películas que, justamente, hablan sobre el mundo del cine, ya sea desde los actores como desde el equipo realizador, y las temáticas van desde la realización de un filme hasta su proyección (por ejemplo *La noche americana* de François Truffaut (1973), *Ed Wood* de Tim Burton (1994), entre otras). El mundo del cine suele ser objeto de entretención, en la medida que se crean diversas relaciones humanas y problemáticas entre los participantes. En este trabajo se obviarán aquellas películas que representen este mundo de manera realista, ya que el discurso más allá de problematizar al cine, considera justamente más importantes las relaciones humanas y/o personales, por lo que a continuación se considerará una propuesta más inusual.

3.2.1 La rosa púrpura del Cairo (Woody Allen)

Woody Allen se esmera por mostrar a través de su filme *La rosa púrpura del Cairo* (1985) los Estados Unidos en la Gran depresión, y cómo una mujer a causa de su miserable vida prefiere la ficción del cine a la vida real. La historia trata de Cecilia, una mujer que maltratada por su marido y sin dinero, va muy seguido al cine a ver la nueva película estrenada, “La rosa púrpura del Cairo”, hasta que un día uno de los personajes del filme se enamora y traspasa la pantalla para escaparse con ella.

Inicialmente se evidencia la industria del cine en los años 30, a partir de su difusión en teatros. Pareciera que el cine donde transcurren las acciones pasaba una o pocas películas a la vez, ya que la gente va especialmente a ver esa

película, y los carteles dentro del cine son de próximos lanzamientos. Como puede notarse, a pesar de la Gran depresión las salas de cine igual se llenaban cuando había un estreno. El cine desde los tiempos más antiguos servía como distracción a la gente, siendo el mayor entretenimiento de la época.

Cabe destacar el hecho de que el filme de Woody Allen toma su nombre del filme que va a ver Cecilia, de manera que desde los inicios de la película se apunta a la confusión metalingüística.

La secuencia que cambia todo en el filme muestra a Cecilia yendo al cine por quinta vez a ver “La rosa púrpura del Cairo”. De pronto, uno de los personajes de la pantalla, Tom Baxter, la mira hacia el público, diciéndole “*Dios, debes adorar esta película*”. Cecilia queda anonadada, preguntando si a ella le habla. Luego, el personaje sale de la pantalla y se la lleva, dejando tanto al público como a los personajes de la película, alterados con su huida.

Si bien antes el filme exponía de manera literal el cine mostrando la sala de teatro, el estreno del filme y a los espectadores de manera tradicional, esta vez toma un giro fantástico, sacando un personaje de la pantalla en blanco y negro al mundo de carne y hueso. Incluso, al final de la secuencia puede notarse que otra actriz de la película se apoya en la pantalla llamando a Tom, pero no puede salir. Pareciera que Tom es el único personaje que puede salir de la pantalla.

Cecilia, por su parte, se apoya en un perfil bastante “quijotesco”. Tal como el Quijote de la Mancha, que tras leer libros de caballería decide rechazar la realidad y volverse un personaje de éstos, Cecilia decide evadir su entorno a través de las películas, yendo al cine constantemente a pesar de tener poco dinero, y más adelante termina por verse ella misma envuelta en una ficción cinematográfica.

El concepto de ilusión es similar en estos personajes para quienes la imaginación supera en creces a sus propias vidas, aunque presentan algunas diferencias. Mientras que el Quijote decide convertirse en un caballero volviéndose loco, Cecilia sin quererlo es parte de una ficción digna del cine, sin estar loca, sino que el elemento fantástico sí existe. Ambos personajes, sin embargo, terminan de manera similar: aceptando la realidad como una cosa de la cual no pueden escapar. El Quijote vuelve a la cordura lo cual lo sume en la depresión y muere. Cecilia por su parte siguió viva tras la desilusión, volviendo al cine a sumirse en las

películas, pero ahora sabiendo cuál es el lugar que debe darle a la ficción en su vida.

Volviendo a la secuencia, al salirse Tom Baxter del filme, los demás personajes no pueden seguir actuando ya que éste es indispensable para el desarrollo de la historia, por lo cual deben esperarlo sin apagar el rollo. Aún hay presencia de espectadores en el cine, e incluso interacción entre los personajes de la pantalla y la gente. El momento en que Tom salió de la pantalla fue sorpresivo tanto para los espectadores de la sala –inclusive una se desmayó– como para los personajes de adentro. Éstos personajes, a pesar de no ser humanos, presentan características humanas como miedo o enojo, dejando también la incertidumbre de las sensaciones que presentan éstos con los diferentes efectos de montaje.

Como puede verse, Woody Allen genera situaciones lúdicas a partir de la fantasía, que a ratos pareciera ni siquiera ser tan fantástica: los espectadores después de un rato no están alterados, más bien curiosos. De hecho, pareciera que se confunde la realidad con la ficción en la misma sala de cine. Los espectadores continúan viendo la película normalmente, y al darse cuenta del problema comienzan a criticar la trama y a discutir con los personajes de la pantalla, como si fuera una situación normal. En este momento se pone al espectador como un ser que razona y critica libremente el desarrollo de un filme según los cánones y estereotipos del cine de los 30's. Una señora exclama *“¡en el diario decían que era una película romántica!”* y otra dice *“miren esto, se sientan y hablan. ¿no hay acción? ¿no pasa nada?”* con lo cual se ve que de parte del espectador hay una crítica pre-fabricada hacia las estructuras del cine, por puro hábito de ver las típicas películas antiguas.

Esta estructura de la que se habla está dada por Hollywood. Woody Allen también critica el cine hollywoodense que guarda una trama parecida en todos sus filmes, trama que es generalmente ligera, inclusive muy ingenua. Por ejemplo, el momento del filme que se presenta en el cual invitan a un explorador desconocido a Estados Unidos y éste acepta de inmediato. Se parodia entonces a aquel cine destinado a la entretención, pero que ni siquiera parece estar armado coherentemente y sus personajes son elaborados a la ligera. Varias veces los mismos personajes de *“La rosa púrpura...”* discuten sobre quién es el verdadero protagonista de la trama, sin lograr llegar nunca a ninguna conclusión.

Mientras Cecilia es el personaje que busca evadir la realidad a través del cine, Tom por el contrario es el personaje de cine que quiere salir y conocer la realidad. Quizás por eso –y volvemos a un punto anterior- ambos son los únicos personajes capaces de entrar y salir de la pantalla de cine, los dos tienen objetivos parecidos pero a la inversa. Hacia el final, Tom invita a Cecilia a conocer la ciudad de su mundo: vuelven al cine y ambos entran a la pantalla. Los otros personajes deciden seguir la película a pesar de la presencia de ella. Tras enseñarle la ciudad, aparece Gil, el actor, en el cine. En este momento final, se encaran los personajes para llegar a una resolución al conflicto: el personaje ficticio (Tom) y el real (Gil) se pelean por el amor de Cecilia. Finalmente, Cecilia opta por el hombre real y Tom vuelve a la película.

Mientras el mundo real –a color– es deprimente, el mundo el blanco y negro parece ser perfecto, un lugar donde nada podría salir mal.

Por su parte, Gil creía que el escape de su personaje provocaría su fracaso como actor. Tanto él como los productores del filme se preocupaban porque otros Tom Baxter de cines de otras ciudades habían intentado escaparse también. Woody Allen genera una parodia al mundo del espectáculo posterior a la creación de un filme: la reproducción masiva de piezas fílmicas en salas de cine y la fama que el filme representa. Estos elementos pueden notarse en la personalidad de cada personaje perteneciente al mundo del cine, en particular, a Gil y a Tom. Tom es un sujeto bastante ingenuo (tal como la misma trama del filme), que al haber salido de una película sólo se corresponde con las características que los guionistas le dieron a su personaje. Por ejemplo, no tiene idea de cosas como la religión, los prostíbulos, o los embarazos, sin embargo en un momento reconoce lo que es un parque de diversiones porque nombra uno en algún momento de su filme. Gil, por otro lado, es ególatra y arribista (su primera aparición es en una fiesta en la cual habla engreído sobre sí mismo), todo lo contrario al personaje que encarnó en “La rosa púrpura...”. Tom se preocupaba de su carrera como actor, mientras que los productores del filme se preocupaban de que los hechos no se agravaran dejando al filme una mala reputación, por lo cual finalmente cuando todo vuelve a la normalidad, a pesar de la pérdida de ganancias, todos los rollos de ese filme son destruidos. El autor de cierta manera muestra el mundo del cine como industria, tanto de parte de los espectadores como de parte de los realizadores de un filme a partir de un inconveniente fantástico.

Se está en presencia de un filme autorreflexivo, ya que es cine que trata sobre el mundo del cine. En este caso, sobre la proyección de una película. La puesta en escena es simple, los momentos de confusión entre realidad y ficción se resuelven mediante planos cerrados: nunca se logra ver a los personajes realmente saliendo de la pantalla, tan sólo cambiando de blanco y negro a color. El espectador por su parte, se ve reflejado en el público de los años 30 y en la propia protagonista, ya que como puede verse en el filme, el cine ha sido una industria de entretenimiento y distracción para todo tipo de público en la historia de la humanidad.

3.3 Carácter teatral en el cine

El cine muchas veces es comparado al teatro por su carácter representativo. La verdad es que ambos ámbitos guardan tanto similitudes como diferencias, sobretodo porque ninguna de esas dos disciplinas están regidas por una norma estricta de realización. Entonces, se da paso a la variedad: el teatro puede ser una representación interactiva hacia el público, o puede ser una historia de características más tradicionales, lo cual se acerca justamente más al cine o a la televisión (existen obras que no cambia absolutamente nada el hecho de verlas en vivo o verlas grabadas). El cine por otro lado puede adoptar características visuales del teatro, mas no proxémicas con el público en sí, sino que atenerse a las propiedades que le da el formato. De todas maneras, se puede lograr un acercamiento más o menos fiel a la realidad teatral.

3.3.1 *Dogville* (Lars Von Trier)

Lars Von Trier se caracteriza por ser uno de los directores reconocidos más polémicos. En su película *Dogville* (2003), el autor cuenta la historia de Grace, una mujer que llega a un pequeño pueblito escapando de la mafia, donde parece establecerse muy bien, sin embargo poco a poco va dándose cuenta de la maldad intrínseca de la gente.

Este filme guarda una particularidad en cuanto a su puesta en escena: el pueblito –Dogville– se presenta como un fondo negro o blanco (dependiendo si es de día o de noche), y todos los elementos, casas, calles, plantas, y hasta el perro del pueblo, están dibujados con líneas blancas en un piso liso oscuro, como si se

tratará de unos planos de arquitecto, pero dejando algunos otros elementos de verdad, como algunas fachadas, la campana de la iglesia o los muebles dentro de las casas.

Se trata de un escenario totalmente teatral. De hecho, casi como un escenario de un ensayo teatral más que de una obra terminada. Una suerte de minimalismo en el cual ni siquiera existe una distinción entre la muestra de los elementos esenciales para los personajes y los elementos innecesarios, sino que simplemente hay algunos elementos en su forma física y otros no.

Pero hace falta analizar una secuencia para ejemplificar el uso de esta técnica. El filme son 9 capítulos más el prólogo. El prólogo presenta por medio de una voz narradora masculina al pueblito de Dogville y todos los habitantes que viven en la calle del Olmo (*Elm St.*). El plano cenital muestra las ubicaciones de las casas, con nombres escritos, todo dibujado con blanco en el suelo. Sin embargo, la voz narradora detalla muy bien los elementos. Por ejemplo, detalla que a pesar de que la calle se llame “del Olmo”, allí no crecen Olmos, detalle del cual el espectador no podría tener la más remota idea. Como puede verse, entonces esta voz narradora va ayudando a reconstruir el escenario en la mente. Luego la cámara va acercándose a la casa de Thomas Edison, el protagonista, para luego pasar a los primeros planos en los cuales ya se utiliza la cámara en mano. Es aquí cuando se muestra a los personajes y con ayuda de la narración se entiende cómo es y qué hace cada personaje del pueblo.



Fig. 9 *Dogville*, Lars Von Trier, 2003. Min. 00:43

La escenografía es casi comparable a la arquitectura del hierro. En este caso no se muestra la estructura de las casas, sino que se muestran los lugares y elementos del pueblo en el piso negro con tiza blanca, como si se tratara de los

planos de arquitectura de un lugar (fig.9). De esta forma se está “exteriorizando” la estructura de un sitio a partir de mostrar muy poco.

El discurso del filme de Lars Von Trier tiene que ver con la moral. Ya mostrada la pequeña introducción que muestra a los habitantes de *Dogville*, se presentan los capítulos numerados junto a una pequeña reseña de lo que ocurrirá, aludiendo de cierta manera a la literatura, sobre todo a las fábulas. El primer capítulo trata sobre la llegada de Grace al pueblo. Grace, justamente por Gracia, es una especie de guiño bíblico para un personaje totalmente bondadoso e inocente. Grace llegará al pueblo escapando de unos mafiosos, y advirtiéndolo a los pobladores que es peligrosa, sin embargo parece ser todo lo contrario. Mientras a través de todo el filme se tiene presente que Grace está escapando de algo, y por lo tanto en cualquier momento su bondad puede convertirse en otra cosa, es el pueblo el que convierte su amistad hacia ella en aprovechamiento, violencia y maltrato.

Es tal el dolor que quiere retratar Lars Von Trier en el personaje de Grace, un personaje que aguanta cualquier tipo de ofensa a su persona, que justamente por este motivo dejan de ser importantes los decorados y toda la importancia del filme pasa a los rostros y las actitudes de los personajes. Una especie de eliminación de cualquier elemento que pueda desconcentrar, tal como fondos, colores variados, etc. para enfocarse en el realismo de las actuaciones.

Cabe destacar el hecho que todo parece ser normal independiente de la invisibilidad del pueblo: los sonidos sí existen, cuando abren o cierran las puertas o el perro ladrando constantemente aunque sólo se vea su correa y su perfil dibujado en el suelo. Tan sólo el elemento visual es el anormal.

También se destaca que gracias a la invisibilidad de las casas, mientras se tiene un primer plano de ciertos personajes, se puede ver al fondo todos los demás personajes del pueblo en sus casas, haciendo sus cosas personales. Si bien esta técnica podría suponer una desconcentración por parte del espectador, es todo lo contrario y justamente agrega una intención a la historia: la intención de “desmembrar” al pueblo desde su origen, desde su privacidad. La vez que Chuck viola a Grace por primera vez, el pueblo sigue afuera su vida normalmente, sin saber lo que ocurre en la casa de Chuck a pesar de que pareciera estar ante la vista de todos. Hacia el final, Grace es violada en su casita todos los días por todos los hombres del pueblo, sin embargo ya todo el pueblo es consciente de este hecho y pareciera que ya es una entretención. Poco a poco la invisibilidad de

las paredes deja de ser un problema al espectador, y va ayudando a manifestar claramente todo lo que estaba oculto dentro de la psique de los habitantes de Dogville. De cierta forma es como si la invisibilidad hacia el final fuera real: ya no hay paredes que escondan la maldad de las acciones.

Al ser un filme cercano al teatro, no se puede pasar por alto su relación con el teatro épico de Bertolt Brecht. Claramente la intención de Von Trier es indagar en el fondo del alma humana. Si bien el mismo autor afirma que es una historia que puede haber ocurrido en cualquier lugar del planeta (Caviaro, p.1), tampoco deja de ser casualidad que el pueblito sea norteamericano. La moral de la sociedad es el tema central de esta película. El teatro de Brecht siempre se caracterizó por tener un contenido de crítica social que aludía directamente al público, en parte ligado a las ideas marxistas de su época. Pero a diferencia de otros estilos de teatro, la apelación al público debía jugar un papel importante. *“Brecht propone la teoría del distanciamiento o extrañamiento para organizar su propuesta dramatúrgica. Impide al espectador identificarse instintivamente y confundir el drama con la realidad. En la medida en que reconozca como histórica una situación, el mundo parecerá capaz de ser transformado. Es así como en sus soluciones escénicas existen intervalos, canciones que interrumpen la trama, prólogos y epílogos, consejos al público, gestos, música, escenografía...”* (Padilla, p.1). Es aquí donde guarda relación con *Dogville*. En la película, a pesar de un inicio feliz en el cual el espectador se identifica con los personajes, o un desarrollo más crudo en el que pueden surgir diversas emociones, existe un distanciamiento justamente creado a causa de la puesta en escena. Brecht proponía *“...el público sólo debe identificarse a medias con el espectáculo, de modo que conozca lo que se le muestre en él en vez de sufrirlo; que el actor tiene que colaborar a que se forme esta conciencia, denunciando su papel, no encarnándolo; que el espectador no debe nunca identificarse completamente con el héroe, de modo que pueda seguir siendo siempre libre de juzgar las causas, y más tarde los remedios, de su sufrimiento; que la acción no debe ser imitada, sino contada...”* (Aragones, p.96).

Desde el inicio del filme hasta su final se pone totalmente de manifiesto que se está frente a una representación. La idea es utilizar lo visual como distanciamiento y lo actoral como acercamiento, para lograr una crítica social a la ética humana, y justamente, comparándola –como se verá mas adelante– a la conducta salvaje de un perro (villa de perros).

Al final del filme se muestra una secuencia de masacre, en la se conoce el origen mafioso de Grace, quien toma venganza y da la orden para que maten a todos los habitantes del pueblo. Entonces comienza la matanza de forma casi inverosímil, a pesar de escuchar los balazos, gritos y el fuego comiéndose las casas, pareciera existir un silencio aterrador, una suerte de tranquilidad a pesar de la violencia. El ambiente se vuelve rojo y amarillo lleno de humo, mientras van disparándole a todos los personajes. Finalmente, sólo queda Tom, del que Grace se deshace personalmente con un balazo en la cabeza. Ahora no existe nada más en el escenario que un suelo negro sin dibujos y los personajes tirados en el piso, muertos. Sin embargo, aún hay algo dibujado, la casita de Moisés, el perro, el que sobrevivió al fuego. Grace dice que no lo maten, y entonces todos los mafiosos se van. Finalmente, se muestra un plano cenital similar al inicial, el cual se acerca a la casita de Moisés con él ladrando, para finalmente mostrar la imagen real del can.



Fig. 10 *Dogville*, Lars Von Trier, 2003. Min. 2:52:08

Ahora, ¿por qué motivo al final del filme muestran al perro? La figura del perro cumple dos funciones más bien contrarias: por un lado, representa el salvajismo con el cual el pueblo trató a Grace, pero por otro, el momento en el que a Grace le ponen un collar y la amarran cumple una función clave, ya que muestra el carácter inocente de un perro, la naturaleza animal y el castigo del humano. Ahora mostrarlo físicamente justo al final es además de ponerle a la figura del perro determinada importancia, una manera de entregarle realismo al filme que se acaba de ver, demostrar que lo que se vio existe a pesar de la invisibilidad de la puesta en escena. El perro ladrando y queriendo atacar finalmente se pone de manifiesto visualmente, tal como la crueldad de los personajes, que inicialmente escondían.

La narración por su parte, pareciera haber engañado totalmente, como todos los personajes en la película. Mientras al principio guardaba una suerte de narración de cuentos infantiles, poco a poco va relatando las verdades oscuras de los personajes. En todo caso, la historia cumple su función de fábula.

Tomando los conceptos de Ardila, se estaría frente a un filme autoconsciente, ya que muestra sus artificios de manera explícita a través del decorado.

Otra cosa que se debe tener en cuenta son los créditos del filme. Un ritmo totalmente diferente a todo el film: fotografías que muestran la sociedad norteamericana rural de aquella época, acompañada de la canción *Young Americans* de David Bowie (1975), intentan evidenciar la realidad violenta del ser humano.

El filme no quiere perder de vista la realidad social de la violencia, por lo cual –irónicamente– busca retratarla a través de espacios falsos.

3.4 Carácter multidisciplinar en el cine

3.4.1 *Las maletas de Tulse Luper* (Peter Greenaway)

Las maletas de Tulse Luper se trata de una trilogía del director Peter Greenaway, la cual habla sobre Tulse Luper, un escritor y coleccionista que decide viajar por el mundo con sus maletas pero termina su vida de cárcel en cárcel. En este análisis se considerarán a fondo secuencias de la primera parte, llamada *Las maletas de Tulse Luper: historia de Moab* (2003), mientras que de las otras dos entregas se hablará de manera general.

Desde el inicio se puede observar que no es un filme común y corriente. En la primera secuencia, junto con los créditos iniciales se van superponiendo imágenes del casting de actores que interpretarán a los personajes de la misma película que se va a presenciar, junto con la superposición también del sonido: las voces de los actores diciendo exactamente las mismas frases. Se hace uso de un montaje acelerado e innovador: cada personaje del casting tiene una imagen distinta, un distinto formato en la pantalla, un diferente ritmo. Tras esta breve introducción de los créditos, se da paso al episodio 1, poniendo el primer lugar tres cuadros con imágenes de una guerra, como para contextualizar la época (se utilizará este método de tres cuadros en la pantalla para presentar todos los

capítulos siguientes), y luego mostrar en estos cuadros repetidamente las imágenes de unos niños jugando. Es aquí cuando se presenta al niño Tulse Luper, por medio de un pequeño cuadro en el que aparece el narrador principal, un historiador. Más tarde, cuando Luper hace una travesura y lo castigan en la que sería la primera cárcel de su vida, nuevamente aparecen personajes narrando, esta vez la condición de Luper como coleccionista desde que era pequeño, empezando por trozos de carbón.



Fig. 11 *The Tulse Luper suitcases-Moab Story*, Peter Greenaway, 2003. Min. 10:29

En primer lugar el escenario de la infancia de Tulse Luper es totalmente teatral: el fondo es un galpón gigante y oscuro en el cual se han puesto varias casitas separadas por muros, todo falso, típico de utilería. Desde los inicios, ya mostrando el casting a los actores como poniendo una ambientación notoriamente simulada, se pone en evidencia el artificio audiovisual de la ficción. Sin embargo, parece ser irónico al intentar tratarse de una biografía de un personaje, supuestamente real. Esta realidad estará reflejada por los historiadores que hablan sobre Luper como un personaje que verdaderamente existió.

Sin embargo, este filme pareciera alejarse del cine a través de la integración de distintas manifestaciones del arte. En primer lugar como pudo verse, el teatro (característica que Greenaway cumple en otros de sus filmes, como *El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante*, 1989), como también la experimentación con el texto, la integración de ilustraciones, o la muestra de objetos como si se tratara de una enciclopedia.

Se debe ir en orden. En primer lugar, las maletas. Son 92 maletas en total que se muestran a lo largo de las tres partes. Cada una contiene las colecciones de Luper. Algunas claramente son metafóricas. La primera, como se sabe, es de

carbón, cuando Luper era un niño. Luego otras maletas contendrán objetos cotidianos como perfumes, fotografías, ropa, pero también elementos más metafóricos, como agujeros, o papel mural manchado de sangre. Si bien éstas maletas contextualizan al personaje principal y sus acciones en la trama (el papel mural manchado de sangre, por ejemplo, se refiere a la experiencia de Luper cuando fue golpeado hasta sangrar), también se utilizan para dar cuenta de los elementos clave de la historia humana (por este motivo los historiadores que hablan sobre Luper hablan interesadamente de la ubicación actual de las maletas, como si todas ellas fueran un aporte histórico auténtico).

Pero las maletas no son lo único que utiliza Greenaway como explicación metafórica a la historia contemporánea, sino que también crea una suerte de diccionario al poner “92 objetos para representar el mundo”, poniendo objetos cotidianos. El número 92 tiene que ver con el contexto histórico dentro de la diégesis: es el número atómico del uranio, que fue descubierto en el desierto de Moab, Utah, donde parte el viaje de Luper. Partiendo de este elemento Greenaway consiguió un número específico que repetirá a lo largo del filme de manera importante.

Como puede verse, Greenaway experimenta con la taxonomía, la clasificación de objetos cotidianos y quiere integrarlo a este filme (el cual no se debe olvidar cumple la función de biografía) sin rendirle honores a un guión o una estructura de cine tradicional.

“A partir de los años 60 Greenaway trabajó durante una década en Central Office of Information donde se dedicó a montar documentales sobre distintos aspectos de la vida de los ingleses. Esa experiencia se traduce en su obsesión por la taxonomía y distintos métodos de clasificación que Greenaway emplea en su obra filmica y plástica. (...) Su obra tiene carácter esencialmente alegórico. Greenaway recurre a la alegoría para representar diversos aspectos del mundo actual a través de obras de arte y objetos que lo definen”. (Keska, p.78)

De esta manera la narración se va sustituyendo a través de un orden dentro de todo este caos que supone el montaje repetitivo. La búsqueda de orden se puede ver en primer lugar en éstos métodos de clasificación que le dan carácter de enciclopedia al filme, y en segundo lugar en una simetría de planos superpuestos sobre otros planos o simplemente sobre un fondo negro. Sin embargo estos métodos a su vez resultan arbitrarios: las maletas son mostradas en desorden, así como los objetos para representar el mundo. Los planos

superpuestos sobre otros pueden aparecer en cualquier momento. El ritmo del filme no guarda ningún orden específico, el orden simétrico se presenta en lo visual dentro del cuadro.

Es importante notar las contradicciones que puede suponer este filme al intentar ser un documental biográfico de un personaje pero alejarse de la realidad a través de actuaciones teatrales y repeticiones de diálogos, casi como si fueran ensayos teatrales, o tomando una comparación más cercana al cine, como si fueran las distintas tomas de un mismo plano que fueron agregadas al resultado final de la película. *“Greenaway trata de eludir el realismo psicológico de los personajes. La actuación en la mayoría de las películas de Greenaway es deliberadamente artificial (...) los actores no pretenden expresar sentimientos, los personajes representados por ellos ni siquiera son personas psicológicamente verosímiles, sino arquetipos y alegorías, figuras del personal universo mitológico de Greenaway”* (Keska, p. 92).

Las maletas de Tulse Luper es un filme que puede parecer caótico, ya que se aleja y se acerca a ratos a la realidad y a la ficción de la representación.



Fig. 12 *The Tulse Luper suitcases-Moab Story*, Peter Greenaway, 2003. Min. 1:10:37

Una secuencia importante es la recreación de los hechos en el momento en el cual los soldados van a buscar a Tulse Luper al hotel. En la imagen se pone la acción de los soldados llegar en el auto, y por encima un cuadro que muestra en blanco y negro las mismas acciones pero con otros personaje (fig. 12). Esto, porque según los historiadores *“no estaba muy claro quién arrestó a Luper”*: había 4 oficiales que podían haber sido. De esta manera, se manifiesta la misma recreación de los hechos con cualquiera de esas 4 posibilidades.

Esta secuencia acrecienta el carácter de documental biográfico al filme, tal como en las recreaciones de la tv, y al mismo tiempo lo aleja de su carácter verosímil entregándole explícitamente al espectador la información de que ese es tan sólo una recreación.

Constantemente se puede ver el uso de texto en el filme. El texto es utilizado con diversas intenciones: para indicar los nombres de los historiadores, para informar sobre el contenido de las maletas o los objetos para representar el mundo, los números principalmente en los momentos de violencia para indicar la cantidad de golpes, o incluso el guión de los diálogos que mantiene Luper con sus carcelarios y que se ve en el fondo de la pantalla al mismo tiempo en que la secretaria lo escribe. Muchas veces estos textos indican cosas que el espectador puede ver con sus propios ojos, ya que la reiteración de los hechos es un elemento constante en el filme.

“La idea de Peter Greenaway de la renovación del lenguaje cinematográfico parte de la consideración del cine como un arte multidisciplinar. El nuevo cine debe aprovechar las posibilidades expresivas de todas las disciplinas que lo componen. El cine contemporáneo está demasiado ligado a la representación de la realidad y el realismo psicológico.” (Keska, p. 90)

La intención del director en su obra parte por innovar el lenguaje del cine tradicional a través de la incorporación de distintas disciplinas, pero sobretodo toma como influencia a las artes plásticas, como una manera de hacer menos explícita la narración. *“En la pintura existe un conjunto de símbolos, arquetipo, alegorías, emblemas, Greenaway propone que el cine utilice las mismas formas de expresión.”* (Keska, p.91). Con ayuda de esto crea los encuadres dentro de encuadres, donde muestra situaciones similares o acciones que suceden en otros tiempos, o bien agrega directamente cuadros pictográficos e ilustraciones.

El proyecto de *Las maletas de Tulse Luper* además de la trilogía fílmica (*The Moab story* (1), *Vaux to the sea* (2) y *From sark to finish* (3)), consiste en una página web, un juego online, y una exposición itinerante (2009) en la cual se hizo una instalación multimedia proyectando fragmentos de las películas y se expusieron las 92 maletas. Con esto, Greenaway expone su intención de llegar al espectador de una manera interactiva y poco convencional, mezclando en la parte audiovisual distintas disciplinas que se podían ajustar al formato, y luego exponiendo parte de estos elementos que sirvieron en la realización audiovisual,

irónicamente como una manera de revertir la falsedad del filme y exponer a Tulse Luper como un personaje real.

Como puede notarse, este filme presenta claramente las características metaficcionales de la autoconciencia, en cuanto a que indaga sobre la ficción desde la misma ficción utilizando métodos de evidencia de los artilugios, evidenciar la falsedad de lo que se está mostrando.

3.5 Interacción con el exterior

Una característica bastante innovadora que apareció hace algún tiempo en el cine es el momento en que uno de los personajes habla hacia la cámara, hacia el público. En la antigüedad esto hubiera resultado inverosímil, pero actualmente, desde las nuevas vanguardias es una técnica que se ha aplicado bastante.

La apelación directa al espectador es una acción arriesgada. Se manifiesta de manera totalmente explícita una relación entre el exterior de la pantalla, donde se encuentra el público, y el interior y junto con eso, el universo diegético de la historia que se está mostrando.

3.5.1 *Una mujer es una mujer* (Jean-Luc Godard)

Para comprender el filme *Una mujer es una mujer* (1961) de Jean-Luc Godard, primero hay que entender el contexto. *La nouvelle vague* se define como el grupo de cineastas franceses que a finales de los 50's se rebelaban contra de las estructuras del cine clásico francés, y aspiraban a la elaboración de innovaciones en el cine, sobre todo técnicas: darle más libertad a la producción de los filmes.

“Si el gesto clásico carga la imagen de un sentido pre-tratado y pre-interpretado, generalmente clausurado y unitario, producto de una síntesis anterior, el gesto moderno denuncia la ausencia de sentido de la realidad, se interroga sobre el significado de ésta y desvela un sentido abierto, por lo general escindido y fragmentado, atravesado por múltiples contradicciones.” (Heredero, p.148)

Todos estos directores siguen más o menos la misma línea: un cine vanguardista tras el “redescubrimiento” de la mirada de la cámara y del poder del montaje.

Un buen ejemplo es el filme *Una mujer es una mujer*. La historia es bastante simple: Ángela, una stripper, desea tener un hijo pero su novio, Émile, no quiere. Ante esta negación, recurrirá a su amigo Alfred para sacarle celos a Émile.

Desde el inicio del filme, durante los créditos iniciales, Godard emplea palabras que intentan definir un género para la película. “comedia”, “musical”, “teatral”, “sentimental”. Los créditos van rápido, con sonido de una multitud trabajando, lo más seguro que sonidos del rodaje, para luego pasar a la voz de la actriz principal, Ana Karina, gritar “*Lights, camera, action!*”

En la primera secuencia de la película se muestra a Ángela entrando a un café. Se escucha una música alegre de fondo. Cuando Ángela va a echar una moneda en máquina de discos y elige una canción, irónicamente la música de fondo se acaba y el filme queda en silencio. Luego, ella sale del café y guiña un ojo a la cámara. Primera apelación directa al espectador en el filme. La secuencia en que ella camina por la calle guarda su gracia en el sonido y el montaje: primero, hay una música alegre de fondo. De pronto desaparece la música, y sólo escuchamos los pasos de la protagonista. Nuevamente cambia el sonido, pero esta vez escuchamos los ruidos de la calle –los autos, la gente hablando, etc. – para pasar otra vez a la música de fondo, y así sucesivamente.

Luego se pasa al primer encuentro del filme entre la pareja. En la conversación, cada vez que uno de los personajes va a decir algo suena una música de fondo que anticipa los diálogos de cierta manera, tal como en los musicales antiguos.

Luego, el primer encuentro de Ángela con Alfred, a quien desprecia de inmediato y se va. Ante esto, Alfred mira a la cámara y dice al público “ella se va”.

Hace falta tan sólo esta escena para descifrar el cine de vanguardia de Godard. En primer lugar, crea una des-unión entre sonido e imagen. A ratos aparece la música, generalmente alegre (Godard desde los créditos iniciales predispone al público a disfrutar una película musical, aunque en su totalidad no lo sea), la cual desaparece de forma brusca. Muchas veces se utiliza un volumen

muy alto para la música y uno muy bajo para las voces, lo que a veces resulta incluso molesto. En cuanto a des-unión, esto porque no hay un orden establecido en cuanto al ritmo. En mitad de un plano secuencia puede cambiar el sonido independiente de la acción que ocurra. Al inicio, cuando camina por la calle, se identifican tres sonidos diferentes: la música, el ruido de la gente (éste sería el sonido “real”) y el total silencio excepto por sus pasos en el cemento. El montaje de la imagen, por su parte, tampoco sigue un orden específico: a veces sigue la continuidad de la escena y otras veces un *jumpcut* (montaje en el cual se suprimen fotogramas en el intermedio de la misma toma). A veces la cámara es fija y otras veces cámara en mano. En conclusión, el montaje suele estar determinado tanto por cambios drásticos como por una sucesión normal, sin embargo son los drásticos los que predominan y llaman la atención del espectador por su carácter diferente al cine tradicional.

En cuanto a la apelación a la cámara, se puede ver dos veces en la secuencia inicial: por parte de Ángela y por parte de Alfred. Este hecho tiene que ver con que la película desde su comienzo, además de ser un “musical” se define de inmediato también como una comedia, y según esta identidad los personajes se acercan así al público y ganan su aprecio y atención, en la medida que la trama es demasiado simple sin estas características. De cierta manera, es casi como si los personajes fueran los creadores de la película, como si el concepto de autor quedara un poco fuera en el momento en que los personajes son conscientes de la presencia de un espectador, y la película siguiera adelante completamente gracias a sus propias iniciativas.

La secuencia de Ángela bailando en el cabaret también muestra bastante del estilo de Godard. Empieza con una amiga de Ángela recitándole una cita literaria (característica que se ve en todos sus filmes). Luego, cuando Ángela sale a bailar, existe nuevamente un juego de montaje: suena la música de su show, un piano, el cual queda en completo silencio cada vez que ella canta algunas estrofas (con volumen notoriamente más bajo) y baila, siempre mirando hacia adelante, hacia la cámara. De pronto, el plano cambia y esta vez se ve al público, pero la cámara avanza hacia adelante, en un plano subjetivo de ella. Pareciera que no hay absolutamente nada en la parte de al medio del cuadro, como si se avanzara sin mirar nada en particular (fig.13). El show de Ángela continúa así, alternando planos de ella, planos subjetivos y planos del público del cabaret. Sin embargo, en

los planos hacia el final ella se acerca demasiado a la cámara y ésta se mueve notoriamente hacia arriba junto a un movimiento de ella, como si la cámara se tratara justamente de un personaje del público que mira su show. A continuación, aparecen los primeros planos de la stripper, de diferentes colores según las luces de su función. Acá hay otro componente inverosímil: mientras el plano de las luces muestra que éstas cambian en un pequeño lapso de tiempo a otros colores, cuando se enfoca a ella, cantando una buena parte de su canción, aparece su cara de un solo color.



Fig. 13 *Une femme est une femme*, Jean-Luc Godard, 1961. Min. 09:46

Esta escena crea sensaciones confusas en el espectador. Por una parte, el hecho de situar la cámara justo delante de ella y que siga sus movimientos, según ella va avanzando o retrocediendo en su baile, hace parecer que el ente externo es un personaje más del público, sin embargo inmediatamente se muestra mediante un plano subjetivo lo que ella ve, y no hay absolutamente nada ahí delante. Esto crea una suerte de ironía al demostrar que a pesar de estar mostrando la falsedad a cada momento, lo que ve el personaje de Ángela dentro de su diégesis es completamente verdadero. No ve nada, ella no baila para nadie ahí, baila para un público que no está presente en ese lugar: el espectador del filme.

Otra secuencia es aquella en la que por primera vez aparecen juntos los tres personajes, aquél momento de la discusión entre Ángela y Émile en el cual éste termina llamando a Alfred para que deje embarazada a su novia. Mientras la pareja espera a que Alfred suba a su departamento, a través de un paneo lento desde ellos hacia la puerta aparece una oración en la pantalla: “*Debido a que están enamorados, todo les irá mal a Ángela y Émile, que se equivocan al creer que su amor mutuo e imperecedero les permite llegar todo lo lejos que quieran.*” Esta oración de cierta forma explica las subjetividades de ambos personajes,

dándole un carácter más “interactivo” a la comedia aplicándole un elemento textual. No existe la voz narradora pero el texto la sustituye.

Godard juega durante todo el trayecto del filme con el afuera y el adentro, lo diegético y lo extra-diegético. Para variar, se cita a sí mismo en el momento en que Alfred entra al departamento, y al ver que no le quieren decir por qué lo llamaron, los apura diciéndoles que aquel día pasaban por la tele *À bout de souffle* (justamente, Jean Paul Belmondo es el mismo actor que protagoniza aquel filme). Un guiño a un trabajo anterior de Godard de parte de sí mismo.

Godard finalmente genera una especie de homenaje/parodia al género musical a través del sobre-uso de los elementos del cine musical clásico de Hollywood, sobretodo en la música para anticipar las acciones o diálogos de los personajes. Todo esto sumado a las actuaciones, se trata de pura exageración que muchas veces llega a rayar en lo incoherente.

“Cada una de las películas de Godard es una totalidad que se socava a sí misma, una totalidad destotalizada (para decirlo con palabras de Sartre). En lugar de estar unificada por la coherencia de los acontecimientos (el «argumento») y por un tono consecuente (cómico, serio, onírico, espontáneo o lo que sea), la narración de las películas de Godard está quebrada o fragmentada regularmente por la incoherencia de los acontecimientos y por los cambios bruscos del tono y el nivel del discurso. Los acontecimientos se le presentan al espectador en parte como si convergieran hacia una historia y en parte como una sucesión de episodios independientes.” (Godard, Sontag, p.10)

Se está ante un filme autoconsciente, ya que a través de muchos elementos y técnicas distintas tanto de montaje, sonido, actuación y cámara se va mostrando su carácter falso.

3.5.2 Funny Games (Michael Haneke)

El director de cine Michael Haneke se caracteriza por problematizar los límites entre la ficción y la realidad cinematográfica. Tal como en otros de sus filmes –*Caché*, por ejemplo, del año 2005– si se analizan bien, implícitamente se puede notar la presencia de un equipo productor detrás de la historia, o peor aún, inmersos en la propia historia.

El caso de *Funny Games* (1997) es curioso. A grandes rasgos, la historia trata sobre una familia: padre, madre e hijo pequeño, que va a vacacionar a una casa de verano, pero el primer día son asaltados por un par de sujetos completamente psicópatas.

La historia trata de violencia, y los antagonistas son la figura clave: dos sujetos de mucho dinero y serios problemas mentales que admiran la violencia y el asesinato.

Hollywood ha acostumbrado a sus espectadores a la censura de violencia y sobre todo, a los finales felices, en los cuales el protagonista vence a la fuerza antagónica. Haneke quiere demostrar todo lo contrario, quiere entregar realidad a través de su filme, mostrando la crudeza de la maldad humana.

La familia en el caso de este filme, representa el típico sueño americano: padre y madre felices, hijo pequeño, perro, auto, vacaciones en el lago y mucho dinero. Los dos “psicópatas” por otro lado, adoptan características poco comunes: en un inicio se muestran corteses, para luego pasar a la violencia casi tranquilamente, sonrientes. Peter es el “tonto” que al final no resultó ser tan tonto ya que le tendió la trampa inicial a Anna, mientras que Paul es el que lidera todas las acciones. Éste último personaje guarda muchas características en común con el famoso Alex de *La Naranja Mecánica* (Stanley Kubrick, 1971), por su lenguaje notoriamente correcto, su “cortesía” a pesar de ser el antagonista e incluso por la vestimenta totalmente blanca.

Existe aquí entonces una característica muy presente en literatura, un carácter intertextual que deriva en una alusión, *“un enunciado cuya plena comprensión supone la percepción de su relación con otro enunciado al que remite necesariamente tal o cual de sus inflexiones”* (Genette, p.10). En este caso se relaciona a otra película: La naranja mecánica.

Ahora bien, el metacine en este filme radica totalmente en el personaje de Paul. Éste personaje desde el inicio es el único que pareciera estar dentro y fuera, es decir, se dirige directamente al espectador, haciéndolo partícipe de este “juego” que es para él la tortura.

Durante todo el filme se verá a los personajes sufrir violencia física y psicológica. Para Paul el juego era una simple entretención. Eventualmente se dirige a la cámara y pregunta al público de manera directa quién cree que ganará el juego. *“Ustedes apuestan que mañana a las 9 seguirán vivos, y nosotros*

apostamos que estarán muertos, ¿Ok? (dirigiéndose a la pantalla) ¿Qué piensas tú? ¿Piensas que tienen posibilidades de ganar?". Este personaje va haciendo partícipe al público, convirtiéndolo en una especie de cómplice de las atrocidades que llevan a cabo a lo largo del filme.

Haneke logra crear un ambiente de tensión además utilizando el fuera de campo como elemento importante. En el fuera de campo más impactante de todos, la imagen se queda con Paul en la cocina, mientras en el comedor Peter le ha disparado a alguno de los rehenes pero no se puede saber cuál. De cierta manera, Paul es el personaje más importante en el filme, pero hasta el momento todavía no se puede saber.

La secuencia más trascendental del filme empieza cuando llevan de nuevo a Anna a la casa, esta vez amordazada, ya que había intentado escapar. Paul descubre un cuchillo y decide armar otro juego para los rehenes que quedan. Le dice a Anna que el juego consistirá en rezar una oración sin errores, y entonces ella podrá elegir quién morirá con el fusil y quién con el cuchillo. Cabe destacar que en esta escena poco a poco se va consiguiendo descubrir quién es verdaderamente Paul, qué sabe y qué no sabe. En el momento en que dice *"Aún no nos alcanza para un largometraje. (dirigiéndose al público) ¿Es suficiente? Pero ustedes quieren un verdadero final, con una trama convincente, ¿no?"* ya no sólo se está dirigiendo al espectador, sino que tiene totalmente la conciencia de que el universo en el que está inmerso es una película, y se lo está recordando al espectador a través de preguntas retóricas.

Es entonces cuando más adelante, mientras Paul le habla desconcentrado a Anna, ésta aprovecha de tomar el revólver y dispararle a Peter. Paul, desesperado, entonces comienza a preguntar dónde está el control remoto, y al encontrarlo, retrocede la película hasta el momento en que ella va a tomar el revólver y lo impide.

Como puede verse, Paul resulta ser una especie de personaje omnipotente. Tiene noción tanto de lo diegético como de lo extra-diegético. Es un personaje que ejerce cierto poder sobre otros con sus "juegos" y no acepta que otros rompan las reglas, todo debe ser como él indica. De esta manera, este personaje logra controlar el filme a su gusto. La puesta en escena resultó ser totalmente normal hasta este momento en el que aparece el único segmento desconcertante, ya que rompe el ritmo de la película, pero totalmente lógico según las intenciones del director.

El hecho de que un personaje del filme rebobine la misma cinta que se está viendo, y que al mismo tiempo le hable al público fuera de la pantalla es una característica autoconsciente, ya que muestra de formas explícitas la falsedad de la película. Pero *Funny Games* también presenta la cualidad de la autorreferencia, en el sentido que problematiza la ficción y la realidad en su estructura total. Lo que hace Haneke en esta cinta es ir en contra de los cánones del cine hollywoodense y mostrar lo que pasa en realidad cuando unos psicópatas deciden matar a una familia. Al mínimo indicio de esperanza para los protagonistas, Haneke inmediatamente revierte la situación (rebobinar la cinta, la señal recobrada del teléfono, o el cuchillo en el barco al final del filme). Haneke de cierta forma quiere demostrar al público que no existen finales felices en la realidad, creando un thriller que rompe los esquemas de lo que el público conoce como thriller.

De cierta forma, Haneke quiso representar la realidad de la violencia a través de una falsedad... La realidad no es como en Hollywood, el protagonista no siempre gana.

Un diálogo clave en el filme se muestra justo al final, cuando finalmente van a asesinar a Anna en el lago. Paul y Peter Hablan sobre una película que Peter había visto.

“Peter: Cuando Kelvin desafía la gravedad, él regresa al único universo que es real, ya que el otro es ficción.

Paul: ¿Como así?

Peter: ¡Yo que sé! Es una especie de proyección en el ciberespacio.

Paul: ¿Y dónde está tu héroe, en la realidad o en la ficción?

Peter: Su familia está en la realidad y él en la ficción.

Paul: Pero la ficción es real, ¿no?

Peter: ¿Qué quieres decir?

Paul: Tú viste la película, ¿no?

Peter: Sí, por supuesto

Paul: Entonces es tan real como la realidad que tú ves igualmente, ¿no?”

Se pone en duda entonces, ¿hasta qué punto la ficción cinematográfica deja de ser ficción y se vuelve real? El personaje entonces, en su omnipotencia tiene conocimiento de la ficción cinematográfica, sin embargo lo considera una verdad como si ni hubiera límites entre la realidad y la ficción, justamente porque él puede traspasar esa barrera y tener el control.

En este caso y a diferencia de *Una mujer es una mujer*, el personaje que interactúa con lo externo logra introducir más al espectador en la historia, ya que no sólo lo deja consciente de su condición de público, sino que lo hace partícipe del juego que ha creado.

3.6 Ficción/documental

Si bien el documental por su naturaleza muestra una realidad y mantiene al espectador consciente de esto, pueden surgir variaciones. Cuando se da paso a la ficción dentro del documental, se va creando una reflexión que generalmente va más allá del tema en cuestión, y da paso a una problematización del mismo cine y su carácter de representación, por lo cual el documental deja de ser un mero registro de la realidad.

3.6.1 Ficción y documental en *Close up* (Abbas Kiarostami)

A grandes rasgos, *Close up* (Abbas Kiarostami, 1990) trata sobre Hossein Sabzian, un hombre iraní fanático del cine que hace creer a la familia Ahankhah que él es el famoso director Mohsen Makhmalbaf, y los convence de rodar una película utilizando la casa de ellos como locación. Pero lo curioso aquí es que está basada en un hecho verídico, y el director Kiarostami decidió utilizar a los mismos personajes que participaron en los acontecimientos.

El filme entonces, es una recreación de este caso de suplantación e identidad, que curiosamente tiene como objeto principal el cine.

El filme empieza con un viaje en auto. La primera escena muestra a un periodista y a dos policías subiéndose a un taxi. El periodista, Hossain Farazmand, comienza a introducir la historia en su conversación con el chofer del taxi. Le habla sobre los acontecimientos, y sus anhelos de que esa historia sea portada del diario en que trabaja.

Al preguntar un par de veces la dirección, llegan finalmente a la casa y Farazmand entra a buscar al implicado, como si él se tratara de la policía misma. Luego llama a los dos policías –reales– y el taxista queda solo, esperando. Éste último sale a caminar un rato y se acerca a un montículo de hojas y basura, del cual saca unas flores y pateo una lata. Entra nuevamente al taxi con las flores y salen de la casa los policías con Sabzian esposado. Farazmand va sacando fotos. Suben al auto excepto el periodista, quien se quedará afuera buscando un grabador de sonido.

Kiarostami no sólo recreó un hecho, con los mismos personajes implicados (el mismo periodista, los mismos policías, y hasta el mismo chofer de taxi), sino que cargó el filme de cierta forma de un carácter simbólico. Esta secuencia inicial guarda mucha relación con la secuencia final, sin embargo por el momento sólo parece introducir la historia por medio del periodista y comenzando de inmediato por el arresto a Sabzian, el personaje principal.

La conversación de Farazmand al inicio es clave. Éste personaje cumple el perfil de típico periodista, interesado y oportunista, incluso morbosos que lo único que le interesa es tener una buena historia para escribir. Durante la conversación dice cosas tales como *“tengo que saber si tenía planes ilícitos, como robarles... lo sabré cuando le hayan arrestado”*, o *“Todo el mundo hablará de ello, en la televisión y en el cine”*, poniendo desde ya una noción sobre el cine como elemento que llega a la sociedad de manera masiva. Los policías atrás no dicen ni una palabra, y el chofer parece no estar tan interesado en la historia. Incluso al inicio cuando Farazmand le dice que es periodista, el chofer responde riendo *“creí que era policía”*. El periodista representa el egoísmo y las malas intenciones, que más adelante en el filme se contrapondrá al personaje de Sabzian, quien es el culpable de los cargos, sin embargo representa la inocencia y la expiación.

Kiarostami ofrece una ficción a partir de un hecho real, sin embargo le agrega matices documentales a partir de entrevistas, llegando netamente al documental en la parte del juicio a Sabzian, que ocupa la mayor parte del filme y se va intercalando con las escenas recreadas.

Antes de la escena del juicio se entrevista a Sabzian para explicarle que adelantarán su juicio y luego al juez para pedir permiso para filmar. Después, en el momento antes de que comience el juicio, el director le habla a Sabzian preguntándole si no le molesta que lo graben. *“No, porque son mi público”*.

“¿Quiénes?” pregunta Kiarostami. “Ustedes”, responde Sabzian. “¿Por qué?” pregunta Kiarostami. “Por mi pasión”.

Durante el juicio Sabzian comienza a argumentar su posición. Según él, la fama hacía que pudiera imponer respeto ante la familia Ahankhah, por lo que la causa principal era su pobreza y sus ganas de cambiar sus actitudes de la vida mediante su pasión. Durante todo el juicio se muestra como una persona totalmente humilde.

La secuencia final muestra a Mohsen Makhmalbaf llegar al juzgado y luego la salida de Sabzian vista desde un automóvil, donde supuestamente está Kiarostami con otros sujetos haciendo un seguimiento de ambos personajes. Sabzian sale y al encontrarse con Makhmalbaf en persona, se pone a llorar y lo abraza arrepentido. Makhmalbaf le dice que suba con él a la moto y que irán juntos donde la familia Ahankhah para que les pida perdón personalmente. En el camino, Sabzian compra un ramo de flores. Finalmente, cuando llegan a la casa, hablan por el citófono y sale el señor Ahankhah a hablar con ambos. “...espero que ahora nos podamos enorgullecer de él”, dice, y la imagen se congela con un primer plano de Sabzian esbozando una leve sonrisa.

Para empezar, hay que recalcar el hecho de que el equipo productor de la película esté filmando desde un auto, “ocultos” de Sabzian. Esto, y el hecho de que haya “fallado” el micrófono puesto en Makhmalbaf y que por lo tanto existan errores de sonido, es claramente ficción, pero a estas alturas del filme ya se le hace creer al espectador que está frente a un registro real. Desde el auto se escucha decir a los creadores cosas como “no podemos repetir esta toma” o “el sonido está malo”, lo cual da a entender que es una toma la cual pueden filmar sólo una vez, ya que es documental, pero lamentablemente el equipo pone de manifiesto su desánimo al perder parte del sonido y no poder documentar todos los diálogos entre Sabzian y Makhmalbaf. Pero los sonidos sí existían, fue el mismo Kiarostami que decidió crear toda la farsa del error del micrófono.

Por otro lado, vuelve a aparecer la figura de las flores en el filme, y vuelve a existir un viaje en auto, esta vez siguiendo a la moto, lo cual le da un cierre circular a la película. De cierta manera, Sabzian nunca fue una mala persona, cometió equivocaciones que ahora irónicamente y de manera circular, está representando nuevamente pero esta vez tras una cámara. Las flores que compra sirven para pedir perdón, lo cual muestra las ansias del personaje de “purificarse” de todo el mal que ha cometido. Al inicio del filme, las flores las ha tomado el taxista, justo

antes de que se vea a Sabzian por primera vez. Más adelante en el filme se ve el momento del arresto desde adentro de la casa, y el personaje no opone resistencia. Más bien es una especie de humildad que Sabzian lleva desde el inicio de su farsa. Las flores iniciales representan la bondad de este personaje versus la arrogancia y oportunismo del periodista que es quien ha introducido la película en el momento más tenso. Flores que se han sacado de la basura, queriendo decir que dentro de lo feo del acto, de la situación, se podía rescatar algo bello, la humildad. Las flores del final responden a la necesidad del perdón de una forma explícita.

El filme claramente es un homenaje al cine. Un hombre fanático del cine quiere participar en este medio, usurpando una identidad. La crisis de identidad de Sabzian hace que dé lástima este personaje, y el público se identifica con él aunque sea el culpable de los hechos. Cuando el director en el viaje en moto le pregunta “¿*Qué prefiere ser, Makhmalbaf o Sabzian?*”, éste contesta “*Yo estoy harto de ser yo*”. Claramente a Kiarostami no le hubiera interesado recrear esta historia si el cine no estuviera de por medio. De cierta forma quiere mostrar la triste vida de un hombre que ama el cine y fingiendo ser un director famoso creyó poder hacer realidad su sueño. Esta crisis de identidad se ve en Sabzian hasta el final, cuando afirma que ahora le gusta más la actuación. Todo esto sucedió porque Sabzian actuó, reemplazó la identidad de alguien más.

La puesta en escena como puede verse, va mutando a lo largo del filme. Comienza siendo ficción, hacia la mitad va agregando elementos documentales, hasta llegar a la parte documental real y terminar con una escena documental ficcionada. De esta manera, se pueden identificar dos de los conceptos recopilados por Ardila, la autoconciencia, en la medida que se da a conocer al público la presencia de una cámara que documenta los hechos y del equipo realizador que habla detrás de esta cámara, pero por sobre todo presenta una autorreferencialidad, al problematizar la relación entre ficción y realidad desde su estructura general y característica más importante: una recreación (ficción) de hechos verídicos con los personajes existentes –o actores sociales– que fueron parte de esto en la vida real. El espectador por su parte, si no es consciente de esto desde el inicio, puede ir dándose cuenta a medida que avanza el filme, por la mezcla de ficción y documental y la simpleza de las actuaciones.

3.6.2 Documental a partir de una ficción en *Hombre marcado para morir* (Eduardo Coutinho)

Este proyecto se trata de un filme de ficción que no pudo ser completado, por lo que su autor 17 años después decidió convertirlo en un documental. *Hombre marcado para morir* (Cabra, marcado para morrer, Eduardo Coutinho, 1984) inicialmente sería una película que tratara sobre el asesinato del líder campesino João Pedro Teixeira. Éste líder fue asesinado por orden de los terratenientes de aquellas tierras, al nordeste de Brasil, un par de años antes de la filmación. Inicialmente, se utilizarían de actores a los mismos campesinos que participaron en los hechos, incluida su esposa Elizabeth Teixeira y sus hijos, sin embargo tras unos incidente en Paraíba entre hombres de la hacienda y campesinos en el que el lugar fue ocupado por la policía militar, tuvieron que cambiar la locación del filme a Pernambuco, a un pueblito llamado Galileia, y utilizar a otros campesinos de actores. La única que se fue con ellos para la filmación fue Elizabeth. Sin embargo, no pudo terminar la película por el golpe militar en el 64, en el que el material fue requisado y algunos partícipes del filme fueron llevados presos.

Aún así, Coutinho logró rescatar el material que mandaban a revelar a Río y entonces regresó 17 años después a Galileia con el fin de convertir la historia en un documental, mostrando parte de las grabaciones a los participantes de la película y entrevistándolos.

El filme parte con una imagen del equipo de rodaje y luego a través de varias tomas que muestran imágenes antiguas del pueblo, se van introduciendo los hechos que acontecieron y que hicieron finalmente de éste un documental. Mientras existe una voz narradora, también a su vez algunos hechos son narrados en primera persona por el propio Coutinho. Desde el inicio entonces se da a conocer la calidad de documental del filme y de esta forma se muestra la presencia del equipo realizador y del autor. Mucho después Coutinho sale constantemente delante de la cámara, entrevistando a los personajes y guiando a la cámara y al equipo.

Luego de la pequeña introducción histórica comienza verdaderamente el filme. Coutinho viaja nuevamente a Galileia con el material que pudieron conservar (sin sonido), para mostrárselo a los campesinos que participaron en él.

La escena comienza cuando llega Coutinho y su equipo y saluda a los campesinos, mientras su voz en off va explicando quién es cada campesino, qué rol tuvo en el filme y qué es de su vida ahora. Al proyectar el filme, Coutinho explica que el material se les mostrará tal como lo filmaron, sin haberlo montado (con claqueta, escenas repetidas, en desorden), sin embargo la escena está llena de emotividad y alegría, los pobladores ríen cada vez que ven a uno de sus compañeros salir en la pantalla. Se intercala la escena con entrevistas a algunos de los personajes, quienes hablan de su vida actual y recuerdan cuando participaron en la película. La mayoría de los campesinos les interesaba más que nada verse a ellos y a sus conocidos 17 años más jóvenes, considerando el cine entonces como un elemento que de cierta forma puede revivir el pasado. Y más, en un pueblito campestre en el que apenas existe la tecnología para el registro de imágenes y pocos o nadie tiene fotografías de su pasado.

Se crea un fuerte contraste en esta escena que seguirá a lo largo del filme: las escenas antiguas, en blanco y negro (más bien color sepia), y las actuales a color, con todos los personajes más viejos, más tranquilos, trabajadores, pero sin embargo hay un elemento que pareciera impresionar, y es el hecho de que todos los personajes a pesar de haber pasado malos momentos en su pasado, haber sido perseguidos, incluso algunos arrestados, recuerdan con alegría aquellos momentos al volver a ver las imágenes.

Pero queda una incógnita, y es qué ocurrió con Elizabeth Teixeira, el único personaje de todo el filme que resultó participar en los hechos reales. Elizabeth tras el golpe militar tuvo que desaparecer, y de sus once hijos sólo se llevó uno. Coutinho da a conocer que para ubicarla tuvo que recurrir a su hijo mayor, Abraão, quien puso muchas exigencias para llevarlos a ella. Elizabeth se escondió así en San Rafael, cambiando su nombre por Marta María da Costa. Coutinho llegó de sorpresa. En la primera entrevista a la mujer, le muestra las fotografías. Ella parece emocionada y habla un poco de su experiencia en el filme y de su huida.

Esa misma noche proyectaron el filme para ella y los habitantes de su pueblo. Tal como los otros campesinos, se emocionó, sin embargo este personaje logra sentirse aún más identificado. Ella vivió eso dos veces: una real y otra como recreación ante una cámara. Ver las imágenes de su pasado logra un impacto en su persona.

Al otro día Coutinho hace la segunda entrevista a la mujer y la va a buscar a la escuela en que ella hacía clases. En ésta entrevista se puede notar que Elizabeth se preparó, ella misma explica que el día anterior estaba tan emocionada que no dijo muchas cosas verdaderamente importantes. También, esta entrevista consta de más libertad ya que no se encuentra su hijo Abraão, quien, en palabras del director, había influido mucho en la primera. En ésta, Elizabeth habla de su pasado y de su esposo João Pedro, mientras se van intercalando imágenes de la película original (no hay fotos del verdadero João Pedro).

Se destaca la presencia imponente del autor primero a través de su voz narradora como después con su misma aparición delante de la pantalla. El documental no es tan sólo un documental de una película que pudo haber sido, sino que pone de manifiesto el cine como manifestación que trasciende de cierta manera sobre la historia y que llega al espectador y a los propios participantes de forma importante, sobre todo en lo que respecta a lo social. El filme inicia con la imagen de un rodaje (fig. 14), y termina con el equipo productor yéndose del lugar, Coutinho a contraluz en un primer plano (fig. 15).



Fig. 14 *Cabra, marcado para morrer*, Eduardo Coutinho, 1984. Min. 00:32



Fig. 15 *Cabra, marcado para morrer*, Eduardo Coutinho, 1984. Min. 1:50:06

Este documental consta de un carácter autorreferencial en la medida que problematiza la relación entre ficción y realidad a través de un determinado contexto histórico, como de un carácter autoconsciente cuando muestra el artificio del cine a través de la aparición de las cámaras, el proyector, y el propio director junto a los personajes (fig. 14 y 15). La acción de mostrar el material filmado cumple un rol clave en cuanto a la problematización de la realidad, ya que convierte en espectadores a los mismos participantes de la película, (quienes nunca habían podido ver el material), pero que no sólo son actores, sino que vivieron aquella realidad social que se intentó retratar en el primer filme. El hecho de revivir los tiempos antiguos a través de las imágenes cobra aún más sentido para el grupo de campesinos que apenas tenían fotografías de su pasado. De cierta manera, el cine cumple aquí un rol de “vuelta a los orígenes”.

Sin embargo, la escena final en la cual Coutinho deja San Rafael y se despide de Marta (o Elizabeth), y ella expresa que la lucha no ha acabado, la voz narradora pronto explica que después de estos encuentros, ella sólo pudo contactarse con dos de sus hijos. De cierta forma, Coutinho deja en claro que el cine no es la solución a la vida real, sino sólo un artificio. Si bien sirve de ayuda para informar, su documental no logró arreglar vidas, porque el cine es tan sólo una ilusión representatoria, la realidad es otra.

De cierta forma, el autor tras la reutilización del material de su película ficción basada en hechos reales, logró cargarla aún más de contenido político-social convirtiéndolo en un documental.

3.6.3 Documental ficcionado en *Los rubios* (Albertina Carri)

El documental *Los rubios* de Albertina Carri (2003) a grandes rasgos trata sobre la búsqueda de identidad de la autora tras una vida sin sus padres. Ana María Caruso y Roberto Carri fueron asesinados en la dictadura militar argentina, sin embargo el documental en sí no intenta mostrar los típicos testimonios sobre la dictadura con fotografías de los desaparecidos, sino que a través de diversos métodos utilizados por Albertina, va construyendo a través de la ficción su propia memoria.

Una de las primeras escenas muestra a una mujer que habla a la cámara y dice *“Mi nombre es Analía Couceyro, soy actriz, y en esta película represento a Albertina Carri”*. La autora como puede verse, decidió construir su presencia en el filme a través de la ficción, utilizando una actriz.

Analía Couceyro aparecerá la mayor parte del filme narrando las emociones de Carri como si fueran suyas, sin embargo Albertina seguirá apareciendo de todas maneras. En la escena inicial se la muestra, justo antes de mostrar a la actriz, de modo que ya queda claro quién es quién desde el inicio. Lo que importa desde este momento es por qué cambia el “quién”.

La secuencia en la que la falsa Albertina va a la antropología forense comienza con el equipo preparando la toma (la imagen está en blanco y negro), y luego la acción es ella llamando al lugar por teléfono, buscando datos sobre sus padres mientras va observando fotos (fotos que no se logran ver bien). La falsa Albertina entra después a Antropología forense y una toma en blanco y negro muestra al equipo que también ingresa al lugar. La actriz observa el lugar, habla con el encargado, quien finalmente le entierra un alfiler en un dedo para sacar una muestra de sangre. Inmediatamente la imagen se vuelve blanco y negro y la Albertina Carri real le dice al encargado que a pinche a ella para sacar su muestra.

La mirada de ambas Albertinas es diferente. La mirada de la actriz es más tranquila, se nota totalmente que está actuando. La mirada de Albertina es real, seria. Los momentos en que Albertina se muestra a sí misma junto a la actriz que la está representando suelen ser los momentos de mayor carga subjetiva para ella. La muestra de sangre no podían ficcionalizarla, sin embargo la autora quiere mostrar esto al espectador, no lo oculta. Existe entonces una decisión autoral de mostrar las distintas representaciones del “yo” justamente por una búsqueda de identidad que problematiza la realidad con la ficción a través de la creación documental.

“Al favorecer la inscripción del cuerpo del director en cuadro, el vídeo instituye el cuerpo como elemento primordial del autorretrato: como cuerpo visible, emanación del cuerpo interior; como cuerpo interior, que encuentra en la obra la traducción de su impulso; como cuerpo errabundo, que halla en el desplazamiento (real, espiritual, material) una de las condiciones constitutivas del autorretrato.”
(Schefer, p.49)

Lo que es en este caso, se muestran dos cuerpos de una misma persona: uno real y uno falso, pero dejando en claro de inmediato y a través de diálogos y acciones cuál es el falso. Esta técnica apunta precisamente al problema principal, que es la búsqueda del yo de Albertina Carri. A ella no le importa que el espectador se confunda y no sepa quién es la real, ya que su documental es una búsqueda personal. Ella quiere dejar en claro su problemática a través de la muestra de dos representaciones de sí misma.

Otra secuencia que demuestra la subjetividad de la autora es la entrevista de la vaquita de San Antonio. Ésta entrevista, como casi todas las anteriores, comienza mostrando la claqueta, sin embargo antes de la escena se muestran fotografías fijas y de fondo se escucha el ruido de la preparación de la escena. En éstas conversaciones, Carri expresa *“número 7, de ficción... hoy vamos a grabar ficción”*, y acto seguido sale la entrevista. El escenario está siempre en blanco y negro. A medida que avanza la entrevista, es interrumpida por el “corte” y Albertina le da indicaciones y la corrige. Albertina está detrás de la cámara que tiene frente a Analía. Lo que el espectador ve en este momento es una segunda cámara grabando el proceso. Finalmente, se muestra la entrevista completa, la versión final, Un primer plano a la falsa Albertina, a color. Sin bien la primera parte manifiesta una carga subjetiva a través de Albertina, que sonríe mientras ve cómo va quedando la toma a la entrevista ficcionada, la segunda parte, el resultado, aleja un poco al espectador de aquella carga emocional al haber mostrado todos los aspectos técnicos. La elección de una actriz que represente a la autora no es una técnica para llegar de alguna forma emocional al espectador, sino una técnica para la propia autora de conseguir lo que desea, la búsqueda de su propia identidad a través de la creación de este documental. Por este motivo esta película tendría una carga totalmente interactiva: se muestra al espectador tanto la falsedad de la puesta en escena como la realidad de los sentimientos de la autora. El documental en sí pone de manifiesto su estructura: no es una obra con un guión acabado, sino que el resultado va apareciendo a medida que los creadores van haciendo el documental.

A lo largo del filme existe una decisión de mostrar los procesos tanto creativos como técnicos del equipo realizador, la necesidad de mostrar el proceso documental en contraposición a la ficcionalización de éste, por lo cual tiene un carácter autoconsciente.

En un momento del filme Albertina actriz lee una carta del Instituto Nacional de cine y artes audiovisuales de Argentina. Acto seguido, el equipo entero (en blanco y negro) analiza aquella carta. La carta explica que no se expedirán en su proyecto por considerar que el guión es insuficiente, porque *“este proyecto es valioso y pide en este sentido ser revisado con un mayor rigor documental. (...) El reclamo de la protagonista por la ausencia de sus padres, si bien es el eje requiere una búsqueda más exigente de testimonios propios que se concretarían con la participación de los compañeros de sus padres con afinidades y discrepancias. Roberto Carri y Ana Maria Caruso fueron dos intelectuales comprometidos en los 70’s cuyo destino trágico merece que este trabajo se realice.”*

La cámara ahora muestra a la falsa Albertina, y a dos sujetos más del equipo analizando la carta. En primer lugar, Carri decide poner esta carta de manifiesto para dejar en claro qué tipo de película está haciendo. Ella misma dice *“es la película que ellos necesitan, es una película que la tiene que hacer otro, no yo”*, declarando de esta manera su película está cargada de una subjetivización de la experiencia colectiva que fue la dictadura militar. No se trata de una película sobre experiencias de la dictadura, sino que se trata de ella y su vacío a causa de ésta. Sin embargo, cabe destacar la manera en que está hecha esta escena: se muestra principalmente a los otros tres personajes. A Carri apenas se la muestra, y apenas habla una vez en la conversación. El resto pareciera que siguen dentro de la ficción, sobre todo al momento en que el hombre del equipo le habla a la actriz como si fuera la Albertina real, diciéndole cosas tales como *“¿vos querés contar eso? ¿vos querés contar todo lo que sufriste?”*. La ficción con el registro documental se van fundiendo en uno solo, ya no importa mucho a cuál de las dos Albertinas dirigirse, a cuál de las dos ponerle atención. Una es el reflejo de la otra (bajo su supervisión, obviamente).

Éste filme puede ser perfectamente comparado con la arquitectura de hierro, que muestra su estructura interior hacia afuera. En Los rubios existe la decisión de hacer de cierta forma al espectador partícipe de la creación documental, a partir de la manifestación explícita de los procesos de investigación. De esta manera, la puesta en escena queda dada por la presencia tanto de la ficción como de la manifestación de los transcurso gracias a los cuales el equipo pudo hacer el filme. A medida que el documental avanza, va quedando de manifiesto la estructura interna necesaria para su propia creación.

Uno de los elementos más exclusivos de este filme, es el hecho de que partiendo por evitar poner material de archivo del pasado, Carri decidió recrear la vida de sus padres mediante stop-motions con muñecos playmobil.



Fig. 16 *Los rubios*, Albertina Carri, 2003. Min 1:02:43

La primera imagen del filme es la animación de una casita en el campo, y una muñeca de niña que llega a caballo a la casa y salen sus padres a buscarla. Más adelante en el filme se intercalarán otras, como un muñequito al cual se le cambia aceleradamente el sombrero (clara manifestación de la falta de identidad), o fiestas con varios muñecos en un patio. Pero la más importante, es la animación que muestra la desaparición de sus padres, poniendo a dos muñecos en un auto y un ovni que se lleva primero a uno y luego vuelve por el otro (fig. 16)

Carri de esta manera muestra el pasado, a través de la negación de las imágenes reales para dar paso a su universo subjetivo. No se debe olvidar que la autora tenía 4 años cuando asesinaron a sus padres, por lo cual tampoco es una casualidad que represente el pasado con juguetes.

Su técnica recuerda bastante a la obra *La traición de las imágenes*, de René Magritte. Tal como en aquella obra, se produce una problematización del lenguaje en cuanto a la representación de algo, en este caso, de un hecho verídico. La animación no es el asesinato de sus padres, pero es una representación ficticia de éste hecho. ¿Cuál es la diferencia de la representación y el mundo visible? Sobre todo, la representación basada en recuerdos de la autora, recuerdos de sus juguetes, porque del acto real no tiene idea. Entonces, la traición de la imagen se manifiesta de forma explícita. La realidad imitada jamás es la realidad en sí. Si bien se diferencia de la obra “La traición...” por mostrar una referencia bastante diferente en cuanto a lo visual, contiene el mismo discurso.

Lo que en realidad hizo Albertina Carri fue poner de manifiesto la ausencia mediante más ausencia. Puso una actriz para representarse a sí misma, y

muñequitos para representar a sus padres. Apenas puso fotos reales de ellos y del pasado, todas las fotos que aparecen en la película no pueden ni siquiera verse detenidamente, no toman protagonismo para nada. Tampoco guió las entrevistas de cierta manera que fueran testimonios de la dictadura, sino que se centró más bien en los aspectos cotidianos. De cierta manera, el documental cumple una autorreferencialidad a partir de una problematización de la ficción y la realidad tomando como punto de partida su falta de recuerdos y la construcción de éstos a medida que hace el filme.

“En el autorretrato todo se da, por lo tanto, entre el cuerpo, como soporte, y la tecnología como dispositivo; entre el pensamiento, la memoria y la imagen; entre el espacio material y el espacio mental; entre el cuerpo como base de experimentación y el cuerpo como mecanismo de desplazamiento y de probación; entre el estatismo y la movilidad y su translación en una cierta concepción de la imagen y de la narrativa; entre un presente perpetuo y su transformación por las imágenes-recuerdo y por un tiempo siempre precipitado; por fin, entre la palabra y la imagen.” (Schefer, p.21)

No es coincidencia entonces que el filme terminara por llamarse “los rubios”. La autora ya deja de manifiesto que sus padres jamás fueron rubios, y ella y sus hermanas tampoco. Pero la búsqueda de su ausencia finalmente recalcó en varios testimonios que decían aquella característica, el “apodo” que les habían dado los vecinos. Entonces finalmente, ¿qué es real? ¿Sus recuerdos o las memorias que ha recobrado a través del documental? Al final del filme se pasean los cinco participantes del documental con pelucas rubias hacia el horizonte, en el campo donde Carri solía vivir de pequeña. Pero es todo una ironía. Carri sabe perfectamente que no se puede construir un recuerdo fiel a la realidad. El sentido de este documental es por tanto, exponer una búsqueda del “yo” hacia una investigación del pasado, pero siempre apuntando a su presente, presente dominado por la ausencia. Aparte de la ficcionalización de su propia figura para su búsqueda identitaria, Carri se valió de su ausencia de recuerdos. Su discurso finalmente radica en que desde ausencia, desde el vacío de su memoria ella sigue su camino en la vida. No se puede recuperar la memoria de lo perdido, pero gracias al proceso de creación de su documental puede construir su futuro a base de una nueva identidad.

3.6.4 Documental y ficción en *Y las vacas vuelan* (Fernando Lavanderos)

Dentro del cine chileno, en los últimos años ha emergido un tipo de cine que traspasa la frontera entre realidad y actuación, mezclando el documental con la ficción de cierta manera que repercute totalmente en el contenido social (*El pejesapo*, José Luis Sepúlveda, 2008). *Y las vacas vuelan* (2004) de Fernando Lavanderos utiliza este método de manera algo confusa. Si bien se está frente a un documental ficcionado, puede ser perfectamente un ficción documental. La realidad y la falsedad se unen de una forma sutil. La historia trata de Kai, un danés que quiere hacer un documental sobre los chilenos tomando como base el concepto de la mentira, y para esto hace en primer lugar un casting para luego escoger a María Paz, una chica a la cual utilizará en su filme. Pero Kai es un actor, él finge, mientras que María es una “actriz social”, es ella misma.

“¿Qué hago aquí? ...No lo sé. Y ellos, ¿acaso lo saben? ¿Se vive por inercia o porque ya no queda otra? Estoy haciendo algo. Cualquier cosa, no importa pero estoy en eso. Si me preguntara la razón de mi empresa sería igual que dejar de hacerlo. Si dejara de hacer esto tendría que hacer otra cosa para soportar mi alma. No tener respuestas es más fácil que no hacer preguntas.” Kai con estas reflexiones comienza luego su casting a distintas mujeres. Sus preguntas son “¿Nunca has mentido?” “¿Eres buena para mentir?”, y luego guiando siempre la mentira hacia el tema de relaciones de pareja, pregunta “Aquí en Chile hay un miedo de estar solo?”

El filme busca descubrir la identidad chilena a través de Kai, un personaje extranjero que supuestamente desea saber el por qué de ciertas conductas de este país y realizar un documental con aquello. En las entrevistas iniciales sin embargo, tratan sobre la mentira, pero justamente no se puede saber con seguridad cuál mujer está mintiendo y cuál no. Finalmente se muestra la entrevista a María Paz, la chica escogida, que pareció dar la respuesta más sincera. Sí miente, para cuidar su imagen ante los demás. *“Siempre estai’ actuando un poco”*, dice ella.

Cabe destacar el hecho de que en el filme se muestra tanto lo que Kai graba con su cámara (registros documentales) como lo que el equipo realizador utiliza como ficción con la actuación del danés. Al final de la escena de la entrevista a la chica, ella se despide de Kai y luego del equipo que graba a Kai, poniendo de manifiesto la presencia de ellos.

A lo largo del filme ambos se encuentran y Kai le pide hacer acciones simples para grabarla o la invita a ciertos lugares. Curiosamente, a través del personaje de María Paz se va desentrañando la identidad chilena: impuntual y mentirosa, principalmente.

“Trato de entender a los chilenos. ¿Por qué dicen cosas que no sienten? ¿Por temor a caer mal? ¿O porque es casi una costumbre? Mejor pretender cosas positivas que decir las cosas como son. Acá un sí es un no. Todo el mundo lo sabe y es mejor dejar las cosas así”

La intención de Lavanderos es dejar en claro las debilidades del chileno a través de la figura extranjera. Siempre se toma el concepto de la mentira como una opción para no quedarse solo, de hacer la vida más llevadera.

Una secuencia muestra al danés con más gente, su equipo de rodaje, esperando a la impuntual María Paz que luego de grabar muy poco rato, se enoja porque hace frío y deja abandonado el equipo. Ya comienzan a aparecer las dudas de qué es real y qué es ficción. Miembros de su equipo le preguntan a Kai qué pasa, por qué eligió a una chica tan poco profesional. Parecen enojados. Mientras, todo esto sigue siendo grabado por el equipo de Lavanderos, como si estuvieran un poco más atrás de las acciones que supuestamente son reales. Después de esto María Paz desaparece, Kai no logra ubicarla y seguir su película. La escena final sin embargo revela la “verdad”:

“Kai: Yo no soy Kai. Yo soy actor de Dinamarca y Fernando (lo apunta), él es el director. Y para mí ahora obviamente es duro decirlo, porque yo estuve mintiendo todo el tiempo.

María Paz: ¿me estuviste mintiendo?

Kai: sí, porque yo soy actor, no soy director. Si decides ahora, podemos cortar la cámara, hablamos sin cámara.

María Paz: lo que menos me importa es la cámara.”

Más tarde María Paz revelará que el día anterior Lavanderos ya le había dicho la verdad, pero el actor que encarna a Kai no sabía esto cuando le reveló la mentira, por lo que se da que en el mismo equipo se ocultó información y se mintió. *“Es parte de lo mismo”* acaban diciendo los que terminaron de actores del filme, mientras que a través de risas se da a conocer la presencia de Fernando en todo este juego que resulta ser una puesta en abismo. Sin embargo, todo lo

relacionado a María Paz parece demasiado extraño para ser completamente documental. Hacia la parte en que se enoja y desaparece, y Kai va a buscarla a su casa, el beso en el ascensor, ya pareciera ser una ficción por parte de ambos. En sus encuestas iniciales, Kai decía *“¿Puedes decir una mentira y una verdad? Yo no voy a saber cuál es cuál”*. Esto un poco la dinámica que se sigue en todo el filme. La ficción se mezcla con el documental de tal manera que queda de manifiesto el mismo sentido del filme: desentrañar las mentiras de la sociedad, por qué se miente, se “actúa” frente a otro, lo cual lleva directamente a un conflicto de identidad. Y el espectador de *Y las vacas vuelan*, queda en ese espacio de la duda: finalmente no sabe cuál acción es mentira y cuál es verdad.

El filme consta de autorreferencialidad en primer lugar, obviamente, ya que es una problematización de la realidad y la ficción tomando como base la actuación vista como una mentira o una máscara ante el resto. En segundo lugar, también muestra autoconciencia en cuanto a que es una ficción/documental que pone un personaje actuando como que es un director de cine y que a su vez graba él un cortometraje. Se muestra tanto él como su propio equipo de rodaje y entonces todos los artificios del cine.

La puesta en escena es muy simplista, casi Dogma 95, y se van intercalando muchas veces las grabaciones del danés con las del equipo realizador que graban la totalidad.

“Tal vez tengan razón. Quizás lo mejor es disfrazar la realidad y todo lo demás. Al final, entre la verdad y la mentira la única que ha existido por siempre es la mentira. De eso es lo único que podemos estar seguros. Entonces dediquémonos a engañarnos. A actuar toda la vida. Cada día una nueva película, nuevos personajes, nuevos vestuarios. Qué importa si es creíble o no. Total todos sabemos que es mentira. Y eso lo hace ser verdad.” La última reflexión del supuesto “Kai” que ahora se sabe con certeza que estuvo actuando, pero aún así sus reflexiones siguen hasta el final del filme, mientras se muestra al hombre con la máscara caminar entre las calles y la gente de Santiago. Llega un momento en que la mentira, la actuación deja de ser un problema, es parte de la vida, por esta razón sigue hasta el final con sus reflexiones: aunque ya se sabe que es un actor, el personaje concluye su película.

3.7 Límites entre ficción y realidad

3.7.1 *Holy motors* (Leos Carax)

Holy motors (Leos Carax, 2012) es un filme con mucho contenido simbólico. Si se trata de explicar la trama de forma simple, es sobre Monsieur Oscar, un hombre que atraviesa todo París en una limosina en la cual se cambia de vestuario para encarnar a distintos personajes en lo que parece una actuación sin cámaras, hacia la vida.

La secuencia inicial sin embargo, pareciera no guardar relación con el resto del filme en cuanto a trama. La película comienza con la vista hacia el público de un cine, un público con los ojos cerrados. Luego se pasa a un personaje durmiente que despierta y se levanta de su cama (se trata del propio Leos Carax), se apoya en su pared, como escuchando un sonido de barco y gaviotas, hasta que encuentra en ésta un orificio en el que introduce una llave que tenía puesta en un dedo, una llave que es una extensión de sí mismo. Entonces abre la puerta y avanza hasta llegar a la platea alta del cine, desde donde se puede observar al público frente a la película. Al mirar hacia abajo, ve un niño pequeño avanzar por el pasillo. Luego, un plano desde abajo muestra a un perro grande, negro, avanzando seguramente detrás del niño que acaba de pasar, y que viene entrando otro perro.

Pero para entender esta secuencia, primero hace falta ver el resto del filme. Pronto se pasa a la vida de Mr. Oscar, quien es acompañado durante todo su día por Céline, la chofer de la limosina. Ésta a su vez cumple el rol de secretaria, indicándole cuál es su próxima cita, facilitándole la comida y a la larga, convirtiéndose en su “cómplice” en cada viaje por la ciudad. Desde el inicio Céline da a entender que Mr. Oscar tendrá nueve citas a lo largo del día, así que el público debe prepararse para nueve cambios de escenario, de género, de personaje.

Las primeras citas no parecen tan complicadas, pero sirven para introducir al personaje y qué es lo que hace. Mientras al inicio pareciera que Mr. Oscar es un oficinista (banquero, se sabrá más tarde), pronto se muestra el espejo con luces en la limosina, típico de los actores, y él cambiándose el terno por ropa de mendigo.

Sin embargo poco a poco las citas van poniéndose más complicadas, más violentas, y ya no se sabe con seguridad quién actúa con él o quién es un simple transeúnte que no tiene idea de esta falsedad en las acciones.

Hacia la sexta cita, a Mr. Oscar le toca ser un asesino. Su víctima es Theo y su arma es un cuchillo. El lugar es una especie de galpón. Pero cuando se ve enfrentarse a su víctima, resulta ser él mismo (con otro peinado y otra vestimenta). El personaje de Mr. Oscar, “Alex” mata a Theo enterrándole el cuchillo en el cuello. Cuando el muerto está en el suelo, Alex comienza a cortarle el pelo, poner sus ropas, hacer su cicatriz en la frente: convierte al muerto en él mismo. Pero el muerto aún vivía, y logra enterrarle a su vez el cuchillo a Alex, también en el cuello. Éste cae y quedan ambos, exactamente iguales, moribundos en el suelo.

Esta suerte de espejo se seguirá repitiendo a lo largo del filme: los reflejos estarán presentes como una simbolización del doble y generalmente irán acompañados de la presencia de la muerte.



Fig. 17 *Holy motors*, Leos Carax, 2012. Min. 1:00:55

Inmediatamente después de esto Mr. Oscar está sano y salvo en la limosina, no había sido más que otra de sus actuaciones. Hay otro personaje con él, un hombre viejo con una cicatriz en la cara (“el hombre con la marca de vino”). Ambos mantienen una conversación clave para darse cuenta del verdadero sentido de este mundo.

“Hombre: ¿Todavía disfrutas de tu trabajo?... Te lo pregunto porque algunos de nosotros pensamos que pareces un poco.... cansado últimamente. Algunos ya no creen en lo que ven.

Mr. Oscar: Echo de menos las cámaras. Solían ser más pesadas que nosotros. Y se han vuelto más pequeñas que nuestras cabezas. Ahora, apenas las puedes ver. Así que algunas veces me cuesta creer en todo.” (...)

“Hombre: ¿Qué es lo que te hace continuar, Oscar?

Mr. Oscar: Lo mismo que me hizo empezar: La belleza del acto.

Hombre: ¿La belleza? Dicen que está en el ojo. En el ojo de quien la mire.

Mr. Oscar: ¿Y si no hay quien la mire?”

Aquí está el concepto clave, el discurso de Carax. La representación es tan hermosa que ya poco importa el que haya una cámara presente, un espectador que la mire. En este filme la representación ha llegado a tomar vida por sí sola. El filme apunta al futuro del cine en el que pareciera que las cámaras son prácticamente invisibles, sin embargo tras el final de la conversación, tras la postura desafiante del hombre y la defensa de parte de Mr. Oscar, se puede comprender que simplemente las cámaras ya han desaparecido, porque la importancia sólo radica en el acto, el gesto. Si bien antes importaba la mirada del espectador, ahora tan sólo importa que siga la representación aunque no haya espectadores: aunque éstos ya no existan, o tengan los ojos cerrados.

Justo luego de esta escena hay una secuencia de Oscar gritándole a Céline que pare la limosina. Sale acelerado de ésta con una pistola y un pasamontañas. Llega hasta donde un grupo de oficinistas y grita “¡Eh, banquero!” y le dispara en la cabeza. Se muestra una vez más el doble en esta escena: el banquero vuelve a ser él mismo, y es justamente el primer personaje que encarna en el día (cuando comienza su día laboral, se puede notar que mientras habla por teléfono organiza una cita en aquel café a esa hora). Los guardaespaldas entonces le disparan a Mr. Oscar, quien cae muerto. Céline va a buscarlo y le dice a la gente que ha habido una confusión. Lo levanta y lo ayuda a caminar. Nuevamente Mr. Oscar sigue vivo, pero sin embargo, ¿no había sido esto una equivocación? Supuestamente no era parte de sus citas, aunque ya es difícil saberlo. Pareciera que todos los actos que haga este personaje van a estar inscritos dentro de su actuación, hasta el punto de que todo sea una mentira. Pero se abre otra incógnita: ¿qué otros personajes participan realmente en las actuaciones? ¿Todo el mundo o sólo algunos? Hacia el final veremos que “Holy Motors” es el nombre de la empresa, cuando todas las

limosinas entran para terminar el día laboral. Siendo una empresa, es poco probable que absolutamente todo el mundo fuera parte de este trabajo. Entonces, ¿los guardaespaldas estaban actuando o dispararon de verdad? O mucho antes, cuando “Mr. Merde” le arranca los dedos de la mano a una chica, ¿ésta chica también sería actriz? Ya poco importa, sin embargo, qué es ficción y qué es realidad. Ambas se van confundiendo, las representaciones pasan simplemente a ser parte de la vida. Cuando ya le queda tan sólo una cita a Mr. Oscar, Céline choca su limosina con otra, y Mr. Oscar se fija que en la limosina de al lado hay una mujer que él conoce. Cuando ambos se reencuentran se conoce su historia pasada y el filme se convierte en un musical. Pero luego cuando se deben separar, a Mr. Oscar le tocaba otra cita, la última del día, entonces no se puede saber con seguridad si la escena musical fue actuada realmente o no. Al terminar el filme, se pueden contar diez de estas citas, aunque sólo debían ser supuestamente nueve, así que una de todas aquellas acciones no pertenecía a su horario, tuvo que ser “real”, o bien improvisada.

Por otro lado, a lo largo de todo el filme está la presencia de la muerte. En la escena de él viejo, muriendo en los brazos de su sobrina, hay un perro negro acostado a su lado. En uno de estos diálogos él dice *“nada nos hace sentir más vivos que la muerte ajena. Es la sensación de vivir, el sentimiento que permanece”*. La presencia del perro negro apareció al principio del filme, siguiendo a un niño pequeño que caminaba por el pasillo, en esa sala de gente con los ojos cerrados. ¿Estarían muertos los espectadores? Si es así, entonces el perro negro puede perfectamente simbolizar la muerte siguiendo al vivo, vigilando su prepotencia.

Como se puede recordar, la muerte fue la primera impulsora para la creación primero de la fotografía, y luego del cine. Se vuelve entonces al inicio, el nacimiento por la muerte. *“Es una constante trivial que el arte nace funerario, y renace inmediatamente muerto”* (Debray, p.20) La representación de algo tiene como finalidad crear un doble que perdure en el tiempo, sobreviva a la muerte.

Se analiza en este filme la muerte por el doble. En sus dos personajes asesinos, aparece la figura del idéntico. En la primera secuencia, Mr. Oscar viste al muerto con sus mismas ropas (fig. 17) y en la segunda asesina a su yo de más temprano aquel día. En ambas, él también termina supuestamente muerto. ¿Por qué esas ansias de matar al doble? Queda claro al analizar el film completamente: se aboga por el futuro del cine en la sociedad, una sociedad en la que no hay que

olvidar que lo más importante es la mirada. “*vivir, para un griego antiguo no era como para nosotros respirar, sino ver, y morir era perder la vista.*” (Debray, p.21) El sentido del trabajo del personaje es representar acciones aunque no haya espectadores, eso ya lo dejó claro anteriormente. El público inicial no veía, entonces, estaba muerto. Sin embargo la representación sigue ahí, en eso consta la belleza. Y haber asesinado a su doble simboliza la negación de la representación registrada, por decirlo así, la negación de la imagen.

Sin embargo, tampoco puede saberse con seguridad cuál es el doble y cuál es el real, se toma al Mr. Oscar que se ve durante todo el filme como el real, pero, ¿qué pasa si en realidad se trata del doble asesinando a su referente? También logra ser una conclusión válida, ya que de todas maneras el sentido sería el mismo, solo que con el punto de vista contrario: la negación del referente y la supremacía de la imagen. De todas formas, en los dos casos ambas figuras terminan muertas.

En la parte del viejo moribundo en el hotel, los espejos muestran las acciones invertidas, a veces un poco retrasadas, otras veces de manera correcta. Existe cierto caos en los reflejos de la vida, nada es como parece ser. Al parecer todos los dobles guardan una enemistad con sus referentes.

El filme pasa por varios géneros cinematográficos. Esto explica que hacia el final, Mr. Oscar le diga a Céline que antes de que termine el día, deben reír, porque ninguna de sus citas anteriores cumplió el rol de comedia. De cierta forma, *Holy motors* representa un homenaje al cine, pero si se analiza bien, en realidad está poniendo en problematización la muerte del cine. Muertos el referente y su imagen doblada, simplemente nada llegará a existir. El mundo representado en el filme es un mundo prácticamente artificial, las lápidas tienen sitios web para recordar a los muertos, la chimenea de la limosina es falsa, tan sólo una imagen en una pantalla...Y cada vez que se ve la ciudad desde la limosina, los colores van cambiando, o incluso la imagen se deshace en lo que constituye un error digital de pantalla.

Desde los créditos iniciales del filme hasta el final se agregan secuencias de los experimentos de Étienne-Jules Marey. Esto claramente apela a los orígenes de la representación, el nacimiento, y deja en claro que el discurso en realidad sí habla sobre el cine. Las fotografías de Marey fueron hechas para lograr ver todos los movimientos imperceptibles a la mirada a causa de la rapidez de los actos. Así, se van viendo los cambios en el cuerpo humano mediante situaciones tales como

correr o mover las manos. De cierta forma, apela también al protagonista, Mr. Oscar, que cambia constantemente su identidad durante el filme.

En una primera instancia se puede descubrir un carácter autorreflexivo, ya que muestra varias ficciones dentro de la ficción global que es la película completa: una puesta en abismo de carácter duplicación hacia el infinito (Dallénbach, p.49). Tal como un fractal, algunas de las historias ficticias parecen ser parte de una gran historia que las contiene todas, como si no se terminaran una vez que Mr. Oscar se sube de nuevo a la limosina, como si prosiguieran sí solas. Sin embargo en una segunda instancia la película consta de una característica mucho más importante, la autorreferencialidad, ya que el discurso total del filme problematiza la ficción y la realidad cinematográfica. La puesta en escena es variada, revela las distintas ficciones a través de los cambios de vestuario y maquillaje. Las locaciones sin embargo son perfectamente normales, tan sólo cambian ciertos detalles que dejan entender que aquel mundo representado es diferente al normal. El espectador de este filme, por otro lado, resulta convertirse en una especie de juez de las actuaciones de Mr. Oscar por una parte, pero víctima de cada ficción realizada por otra parte, ya que se apela directamente a la interpretación de un papel en la vida.

IV.

4.1 Conclusiones

- Los filmes de características metalingüísticas apuntan siempre a la identidad del cine. Pero cada uno revelará una identidad desde un punto de vista diferente: algunos apelan a su condición de industria de entretenimiento y distracción dentro de la cual el espectador puede identificarse con la ficción de los personajes, otros apelan a lo contrario: el cine como un acercamiento a la realidad, sobre todo en cuanto a su utilidad social. De todas las formas se concluye una suerte de apelación al carácter del cine de representación más fiel a la realidad existente hoy en día, la ilusión que simboliza.
- En muchos de los filmes no sólo se considera la identidad del cine, sino también la del ser humano. Algunas películas escogidas representan la crisis de identidad de algunos de sus personajes, mientras que otros lo hacen de manera directa hacia afuera para crear esta crisis en el espectador. La ficción desde siempre ha creado una suerte de identificación hacia los personajes, sin embargo aquí suele ir mucho más allá. La identidad humana y la del cine se mezclan en la medida que el cine es la creación de un doble de la realidad.
- Cada película demuestra sus propias definiciones sobre lo verdadero y lo falso, lo diegético y lo extra-diegético. Existen variados límites entre realidad cinematográfica y ficción. La mayoría de las veces, se utiliza la muestra de los procesos de creación para mostrar la falsedad de la historia que se está representando, pero otras veces de manera contraria, a una situación-registro real se le agrega a propósito una ficción. Esto dependerá de la modalidad autoral, sin embargo todo apunta a una búsqueda de revelaciones frente a una problematización del mundo real partir de la utilización del cine como herramienta ilusoria, como creación de realidades.

4.2 Bibliografía

- Bazin, André. *¿Qué es el cine?*. Ediciones Rialp. Francia, 1975.
- Brecht, Bertolt. *Escritos sobre teatro*. Ediciones Nueva visión.. Buenos Aires, 1979.
- Dallénbach, Lucien. *El relato especular*. Editorial Antonio Machado, Madrid, 1991
- De Cervantes, Miguel. *Don Quijote de la Mancha*. Selección anotada, prólogo y estudio de José Saramago. Alfaguara Serie roja, 2005.
- Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Ediciones Paidós, París, 1992.
- Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Ediciones siglo XXI, Francia, 1966.
- Genette, Gerard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Ediciones Taurus, Francia, 1982.
- Heredero, Carlos F. y Monterde, José Enrique. *En torno a la nouvelle vague. Rupturas y horizontes de la modernidad*. Ediciones de la filmoteca, España, 2002.
- Ivelic Milan. *Curso de estética general*. Editorial Universitaria. Chile, 1990.
- Jakobson, Roman. *El marco del lenguaje*. Edición Lengua y estudios literarios, Rusia, 1988.
- Keska, Monica. *Peter Greenaway: un ilustrado en la Era Neobarroca. Interacciones entre cine y corrientes artísticas contemporáneas*. Universidad de Granada, Junio 2009.
- Platón. *República, Libro VII*. Ed. Gredos (Traducción de C. Eggers Lan) Madrid 1992.
- Quintana, Ángel. *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades*. Ediciones Acantilado, Barcelona, 2003.
- Schefer, Raquel. *El autorretrato en el documental: figuras/máquinas/imágenes*. Colección Tesis y teorías del cine, catálogos. Ediciones Universidad del cine, Buenos Aires, Argentina. 2008.
- Sontag, Susan. *Sobre la fotografía*. Ediciones Debolsillo.. EEUU, 1975.
 - *Estilos Radicales. Capítulo Godard*. Ediciones Debolsillo, EEUU, 1969.
- Vertov, Dziga. *El cine ojo. (textos y manifiestos)*. Editorial Fundamentos, traducción y selección de Francisco Llinás, Madrid, 1973

- Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus*. Introducción de Bertrand Russell. Edición electrónica de la Escuela de Filosofía de la Universidad ARCIS. Alemania, 1921.

Web:

- Álvarez Falcón, Luis. *La “autorreferencialidad” de la experiencia estética*. Revista de estética y teoría de las artes n° 9, España, 2010. <https://institucional.us.es/fedro/uploads/pdf/n9/alvarez.pdf>
- Ardila J., Clemencia. *Metaficción. Revisión histórica del concepto en la crítica literaria colombiana*. Estudios de literatura colombiana, N°25, julio-diciembre 2009. www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4040565.pdf
- Caviaro, Juan Luis. *Críticas a la carta / ‘Dogville’ de Lars Von Trier*. España, 2012. <http://www.blogdecine.com/criticas/criticas-a-la-carta-dogville-de-lars-von-trier>
- Derrida, Jacques, Entrevista, traducción del francés. Le Monde, martes 12 de octubre 2004. En el curso de una entrevista inédita del 30 de junio de 1992. <http://artilleriainmanente.blogspot.com/2013/11/jacques-derrida-que-es-la-deconstruccion.html>
- Gache, Belén. *Conceptualismo: migraciones de sentido y desterritorializaciones del lenguaje. Cap. Arte conceptual, giro lingüístico y posmodernidad*. Belén Gache. Argentina, 2010. <http://www.belengache.net/CMSDL.pdf>
- Losilla, Carlos. "Tautología y metacine", capítulo "Cine en el cine". Revista Vértigo. España, 1994. <http://hdl.handle.net/10251/43003>
- Padilla, Ricardo. *El teatro épico – Bertolt Brecht*, 2014 <http://www.nexoteatro.com/Bertolt%20Brecht.htm>
- Urbina, Neida. *El arte conceptual: punto culminante de la estética procesual o el arte como proceso*. Venezuela, 2005. http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/20361/2/neida_urbina.pdf
- Vizcaíno, Laura. *La metaficción en algunas brevedades narrativas de Hispanoamérica. Cuadernos Americanos*, México, 2013. <http://www.cialc.unam.mx/cuadamer/textos/ca143-87.pdf>
- Zavala, Lauro. *Leer metaficción es una actividad riesgosa. Literatura: teoría, historia, crítica* · n.º 12, DF, México, octubre 2010. <http://www.bdigital.unal.edu.co/25539/2/22950-79401-1-SP.pdf>