

LA CONQUISTA DEL *NO ESPACIO*.
LA PANTALLA BLANCA EN EL CINE CONTEMPORÁNEO.

Daniel Pérez Pamies

Profesor/a: Sergi Sánchez

Tendencias del cine digital, segundo trimestre, 2017

Facultad de Comunicación
Universitat Pompeu Fabra

Resumen: El cine digital abre de forma constante nuevos terrenos de acción. En esa conquista expansiva hacia espacios todavía por explorar, la pantalla en blanco o en negro -asociada generalmente desde el clasicismo al fuera de campo- se convierte en un objeto de estudio a ser reconsiderado y reinterpretado. El presente ensayo propone, por lo tanto, a través de tres capítulos (*Fuera del espacio, Fuera del tiempo y Del cuerpo analógico al cuerpo digital y viceversa*) investigar las implicaciones de la tecnología del cine digital, que permite ahora transitar y poblar esta pantalla que hasta ahora no podía ser atravesada.

Paraules clau / Palabras clave: Cine, estética, espacio, digital, pantalla, vacío, fuera de campo.

Abstract: Digital cinema is constantly exploring new locations for its action to take place. In that expansive conquest towards spaces still to be explored, the white or black screen -usually associated from classicism to an *off*- becomes an object of study to be reconsidered and reinterpreted. The present essay proposes, therefore, through three chapters (*Out of space, Out of time and From the analogue body to the digital body and vice versa*) to investigate the implications of digital cinema technology and the blank space. A contemporary cinema which now allows us to travel and populate this screen that, until now, could not be traversed.

Keywords: Cinema, aesthetic, space, digital, screen, empty, out of frame.

LA CONQUISTA DEL *NO ESPACIO*.

LA PANTALLA BLANCA EN EL CINE CONTEMPORÁNEO.

“La pantalla negra o la pantalla blanca, tienen una importancia decisiva en el cine contemporáneo. Es que, como demostró Noël Burch, ya no cumplen una simple función de puntuación, a la manera del encadenado, sino que entran en una relación dialéctica entre la imagen y su ausencia, y cobran un valor propiamente estructural (como en el cine experimental, *Reflexions on black* de Brakhage). Este nuevo valor de la pantalla negra o blanca se corresponde a nuestro juicio con las características precedentemente examinadas: por un lado, lo que cuenta no es la asociación de las imágenes, la forma en que se asocian, sino el intersticio entre dos imágenes; por el otro, el corte en una secuencia de imágenes no es un corte racional que señala el final de una o el comienzo de otra, sino un corte llamado irracional que no pertenece a ninguna de las dos, y que comienza a valer por sí mismo.”

Gilles Deleuze, *La imagen tiempo*, p. 265

En su continua expansión hacia nuevos espacios y nuevas formas de representación, la tecnología del cine digital habilita la transformación de aquella pantalla negra o blanca reivindicada por Deleuze en un lugar transitable por personajes y objetos. Sobre esta última, la pantalla blanca, es sobre la que enfocaremos el siguiente ensayo. Convertido en paisaje o escenario diegético que se extiende en todas direcciones hasta el infinito, el espacio en blanco resulta igualmente decisivo en el cine contemporáneo, pues despliega un mapa interminable que sirve como punto de cruce o de intersección entre la imagen analógica y la imagen digital. De *Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999) a *Lucy* (Luc Besson, 2014) el espacio en blanco se convierte en un escenario que trasciende el espacio diegético de la ficción cinematográfica, reactivando conceptos como el del simulacro y lo real y expandiendo los horizontes de la puesta en escena.

Las nuevas tecnologías permiten corregir y eliminar cualquier rastro, sombra o huella a través de la edición digital y convertir de esta forma el espacio profilmico en un espacio inmerso en un blanco absoluto, en un campo en el que únicamente quedan intactos aquellos elementos que cada narración considere oportunos. Estos recursos mínimos son precisamente los únicos

que sirven como referencia para el espectador, permitiéndole ubicarse en un plano imposible en el que no existe coordenada alguna de espacio o tiempo.

La pantalla en blanco se presenta así ya no solo como un intersticio entre un plano y otro, como apuntaba el filósofo francés, sino también como un intersticio plenamente autónomo entre regímenes de imágenes: la analógica y la digital. Pues si bien es cierto que cada relato cinematográfico modela y establece el significado y las reglas de estas pantallas en blanco en función de cada una de las diferentes historias, todos ellos comparten -más allá de su evidente representación formal- una vinculación con la idea de espacio trascendental, de lugar que existe más allá del relato y de las imágenes, en un plano metafísico, que en algunas ocasiones puede llegar a corresponderse con el imaginario religioso del más allá de la vida después de la muerte. Tal es el caso del final de *The Voices* (Marjane Satrapi, 2014), en el que su protagonista, Jerry (Ryan Reynolds) despierta en mitad de la nada, acompañado de sus padres difuntos y de las que fueron sus víctimas. Espacio indefinido, que podría corresponderse al de la conciencia o al del más allá religioso, la importancia de esta zona para el presente ensayo no reside tanto en el debate sobre su significado narrativo como en la implicación formal de este campo vacío: pues en esta pantalla en blanco en la que se dan cita los diferentes personajes y sobre la que se despliegan los créditos de la película, los cuerpos se han convertido en proyecciones digitales que se multiplican, desdoblan y componen un número musical más allá del espacio y del tiempo, sobre una nada que únicamente puede ser conquistada mediante la tecnología del cine digital.

A pesar de que este espacio en blanco entraría dentro del “fotografiar lo imposible” apuntado por Andrew Darley y por el cual “lo imposible aparece ante los ojos del espectador como una realidad profilmica que ha sido captada por la cámara” (SÁNCHEZ: 2013, pág. 235), el del blanco total no es un paisaje atravesado por ninguna obsesión mimética. No se trata de una imagen que persiga suplantar realidad alguna, ni de un lugar que pudiera ser posible en el plano de lo real, sino más bien de una forma de representación del pensamiento abstracto o conceptual. Un espacio impensable e imposible fuera de la figuración artística y hasta ahora reservado al campo de las artes plásticas, y más concretamente al de la pintura. La pantalla en blanco posibilitada por la tecnología del cine digital se convierte en un cuadro de Malévich prolongado hasta el infinito.

Aunque relacionada, limitar esta pantalla en blanco a la idea de vacío podría resultar problemático. Dejando de lado las implicaciones culturales que pueden entrar en juego a la hora de enfrentar dicho concepto, como apunta Martin Heidegger en *El arte y el espacio*, fruto de su diálogo con Eduardo Chillida: “Con demasiada frecuencia, el vacío aparece tan sólo como una falta. El vacío pasa entonces por una falta de algo que llene los espacios huecos y los intersticios. Sin embargo, el vacío está presumiblemente hermanado con el carácter peculiar del lugar y, por ello, no es un echar en falta, sino un producir”, y concluye que “El vacío no es nada. Tampoco es una falta. En la corporeización plástica el vacío juega a la manera de un instituir que busca y proyecta lugares” (HEIDEGGER: 2009, pág. 31).

El concepto de vacío, por lo tanto, aunque recurrente, resultaría insuficiente para referir esta pantalla en blanco que, por otra parte y dicho sea de paso, tampoco termina de ajustarse a las definiciones de espacio o lugar, entendiendo éstos como una extensión limitada física o temporalmente. Dada su peculiaridad, sería más conveniente, por lo tanto, comenzar a abordar a este blanco transitable justamente por oposición al concepto de espacio: es decir, referirse a él como un *no espacio*, fuera de cualquier consideración espacial o temporal.

En consonancia con el concepto de *no lugar* acuñado por Marc Augé, el *no espacio* también supondría un lugar de transitoriedad, carente no solo de la entidad suficiente para ser considerado un espacio, sino también de los elementos fundamentales y estructurales para ser entendido como un lugar. El *no espacio* sería a la vez ausencia y presencia, vacío y forma, y desplegaría el mapa idóneo para el cruce entre la imagen analógica y la imagen digital, como una zona de intersección entre ambas, un paso más allá de aquella pantalla blanca aludida por Deleuze y que ya marcaba un punto de inflexión entre la imagen-movimiento y la imagen-tiempo.

Como una ampliación de las heridas en la imagen catalogadas por Philippe Dubois, la pantalla en blanco o el *no espacio* emergería como una nueva forma de brecha en el relato cinematográfico. Si Dubois distinguía entre tres tipos de llagas o heridas: la del corte provocado por el montaje, la de los cortes en los cuerpos diegéticos y la del rasgar el propio material fílmico, el *no espacio* sería como la capa visible tras esta categoría última, revelándose como aquello que hay tras el soporte fílmico: el blanco, la nada, el vacío... un *no espacio* que se vuelve ahora transitable en el cine contemporáneo digital. El *no espacio* surgiría como un espacio detrás de las imágenes, pero también al margen, entre ellas.

Conformado por ese blanco que se extiende como campo infinito, otra de las peculiaridades del *no espacio* sería su figuración como aparte del propio discurso narrativo. Esto es, el *no espacio* sería un universo que existe entre imágenes, de forma paralela a la unidad ordinaria de la narración. Y son precisamente esta existencia en paralelo y esta condición de zona intermedia algunas de las condiciones que conectan el *no espacio* con el concepto de *paraespacio* desarrollado por Samuel R. Delany: “un campo donde se intensifican las posibilidades de la operatividad retórica, se disipan los conflictos del mundo real y donde la muerte del sujeto es figurada. Los *paraespacios* redefinen y extienden los dominios de la experiencia humana y su definición, cuestionando la visión del espacio estático, la subjetividad o el lenguaje a medida que emergen ontologías nuevas y radicalmente mutantes” (ELVIRA PEÑA: 2003, pág. 171). La definición propuesta por Delany se ajustaría en gran medida a la idea de *no espacio*, a pesar de que continuaría sin reflejar su principal característica: la ausencia total de cualquier elemento de referencia y su desajuste con cualquier idea de espacio propiamente dicho.

En tanto que zona marginal, como un aparte fuera de la diégesis narrativa, el *no espacio* cinematográfico encontraría su correspondiente literario en los márgenes del relato, o lo que es lo mismo, en el espacio fuera del texto central, como por ejemplo las notas al pie de página. Esta comparación, además, permitiría acercar el *no espacio* hacia una lectura deconstruccionista, según la cual resulta necesario ampliar la lectura y la búsqueda de la verdad a las zonas suplementarias, marginales o fuera del cuerpo central del texto. Como explica Carmen González Marín en su texto *El margen y el texto*, incluido en la presentación a los *Márgenes de la filosofía* de Jacques Derrida: “El interés por la marginalidad es una señal de la indecibilidad acerca del espacio donde hallar la verdad, o el sentido, y no un deseo filológico de rastrear en lo desapercibido meramente. La conclusión no es, por tanto, la conversión de lo marginal en central; el centro y el margen se manifiestan en definitiva en un único territorio, el de la textualidad” (DERRIDA: 1994, pág. 10).

I. Fuera del espacio

NEO.— ¿Estamos dentro de un programa de ordenador?

MORFEO.— ¿Tan difícil es de creerlo? Tu ropa es distinta, los enchufes de tus brazos y tu cabeza ya no están, tu pelo ha cambiado. Tu apariencia ahora es lo que llamamos “imagen propia residual”. Es la proyección mental de tu “yo” digital.

NEO.— ¿Esto no es real?

MORFEO.— ¿Qué es “real”?

Matrix (Lana y Lilly Wachowski, 1999)

El *no espacio* que ocupan Morfeo (Laurence Fishburne) y Neo (Keanu Reeves) en *Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999) es definido por el primero de ellos como un programa informático conocido como “La Estructura”, que se sitúa justamente en el espacio intermedio entre el plano real (el mundo postapocalíptico gobernado por las máquinas) y el plano virtual (el universo digital conocido como Matrix). No es de extrañar, por lo tanto, que sea en este espacio marginal el escenario desde el que Morfeo pronuncie todo el bloque de información clave para entender el conflicto de la película de las Wachowski y que sea desde donde explique a Neo la distinción entre el mundo real gobernado por las máquinas y su simulacro.

Al margen de cualquiera los dos niveles de “realidad” desplegados en *Matrix*, “La Estructura” es un fuera de campo discursivo. Un *no espacio* necesariamente blanco y vacío, que sirve como zona de *carga de imágenes o archivos* en el sentido informático. Una zona segura al margen de Matrix, como una laguna en el sistema informático, a la que se accede mediante la conexión física de los cuerpos que son enchufados a ordenadores. Y, lo más importante de todo, un *no espacio* en el que estos cuerpos analógicos se convierten en “proyecciones mentales del «yo» digital”.

Cualquier objeto puede ser invocado cuando requerido en este fuera de campo, y su aparición se realiza en forma de proyección desde el infinito hasta el primer plano, en un viaje que va desde la unidad mínima, que bien podría corresponderse con el píxel, hasta que alcanza su totalidad. Tal y como sucede con el despliegue de la galería de armas que, cargada desde un ordenador en el mundo real, emerge a velocidad de vértigo en el *no espacio* ocupado por Neo. Las líneas de perspectiva trazadas por estos armarios armamentísticos son las únicas que permiten hacerse una idea de la profundidad infinita de este *no espacio*.

Sin toda la explicación y el contenido digital de *Matrix* pero igualmente en un fuera del espacio, en esta ocasión en un nivel que en cierta forma podría volver a corresponderse con el plano mental, se encuentra la consulta del doctor Rossi (Jim Broadbent) en *Filth* (Jon S. Baird, 2013).

La película de Jon S. Baird, que adapta la novela homónima de Irvine Welsh (1998), despliega la controvertida figura de Bruce Robertson (James McAvoy), un detective escocés drogadicto, maleducado y ruin con trastornos de personalidad que, en su búsqueda desesperada de un ascenso, se ve envuelto en la investigación de un homicidio. Esclavo de pastillas y todo tipo de analgésicos, la mezcla de estos productos químicos y un travelling de acercamiento sobre un primer plano de Robertson nos trasladan hasta una consulta aderezada con unas columnas, un diván, un par de vitrinas y el cuadro de una solitaria (una de las obsesiones del paciente y narradora invasiva en la novela de Welsh) que parece no estar ubicada en otro lugar que el de su propia mente.

Aunque en este escenario los límites espaciales se encuentran visiblemente delimitados tanto por las columnas que la rodean como por el suelo sobre el que se sustenta o el techo que la preside, la consulta del doctor Rossi se enmarca claramente en un *no espacio*, fuera de cualquier marco espacial o temporal.

II. Fuera del tiempo

El espacio y el tiempo quedan suspendidos en la pantalla en blanco, y estas coordenadas solo pueden llegar a percibirse en cualquier caso a partir de los cuerpos que ocupan el plano.

Cuando Andrew (Andrew Miller) y Dave (David Hewlett) toman consciencia de su poder para hacer desaparecer la materia en *Nothing* (Vincenzo Natali, 2003) es justo en el instante en el que, accidentalmente, disuelven el reloj que cuelga en la pared de su casa. El tiempo, o la noción del tiempo, queda suprimido a través de este gesto simbólico en una casa rodeada de ausencia para la que tampoco queda referencia espacial alguna. Sitiados por la policía tras negarse a desalojar su casa, a punto de ser demolida, Andrew y Dave despiertan en el interior de su domicilio después de sufrir un ataque con gas: sin embargo, este amanecer presenta una peculiaridad importante, pues su hogar (en otro tiempo ubicado entre dos autopistas elevadas: lugar explícitamente intermedio y transitorio) ahora se encuentra inmerso en un blanco infinito, en medio de ninguna parte, en un *no espacio* fuera del lugar y del tiempo, rodeado literalmente de nada y desprovisto de horizonte alguno.

Sin horizonte en el paisaje, y sin más profundidad que la establecida por los personajes que lo transitan, la pantalla en blanco de *Nothing* pone de relieve otra de las peculiaridades del *no espacio*: no solo es un escenario fuera del tiempo, sino también fuera de la Historia. Poco importa si se trata de un sueño, si están muertos o si todo es un producto de su imaginación:

ambos personajes, acompañados de su tortuga (espectadora silenciosa), están ahora obligados a habitar un *no espacio* en una película que se presenta como un *Esperando a Godot* llevado al extremo.

La exploración del *no espacio* en *Nothing* se presenta como uno de los motivos de la película de Vincenzo Natali. Convertida en nada y en todo a la vez, la pantalla en blanco se fragmenta y se transforma en un hipertexto que recorren sus personajes, dejando tras de sí una ristra de objetos con el objetivo de no perder de vista la forma de volver al punto de partida, su casa. El *no espacio* de *Nothing*, como todos los anteriores, se extiende en todas direcciones (o en ninguna) hasta el infinito, pero en esta ocasión presenta una curiosa peculiaridad, pues se trata de un vacío elástico: no solo es una zona transitable por su superficie ausente, sino que también puede ser tensada como una goma, dada su condición maleable. No se aprecia, sin embargo, ningún pliegue ni ningún elemento que pudiera hacer pensar en una idea de volumen, tan solo un sonido propio de los dibujos animados que acompaña el increíble rebotar de los objetos. No hay nada, solo *no espacio*.

Las desapariciones, como la del reloj antes mencionado, se producen en la película a partir de una disolución digital por capas que convierte la presencia en ausencia, en parte de esa pantalla en blanco, de ese vacío figural. Todo es susceptible de sucumbir al poder de la desaparición controlada por Andrew y Dave, incluso sus propios cuerpos, convertidos ahora en imágenes digitales.

III. Del cuerpo analógico al cuerpo digital y viceversa.

Si los cuerpos digitales de Andrew y Dave en *Nothing* eran borrados por capas, de la misma forma en la que se hacía desaparecer la imagen de Kevin Bacon pocos años atrás en *El hombre sin sombra* (Paul Verhoeven, 2000), los cuerpos de Neo y Morfeo en “La Estructura” de *Matrix* eran a su vez autodefinidos como una “proyección mental del «yo» digital”, de la misma forma en que el de Bruce Robertson en *Filth* era entendido también como una proyección mental. En el *no espacio* el cuerpo analógico y el cuerpo digital coexisten de forma superpuestas.

Todos estos cruces entre la imagen analógica y la imagen digital no hacen más que evidenciar la condición del *no espacio* como punto de intersección para el paso entre ambos regímenes de imágenes. Como una autopista transitable en dos direcciones, el *no espacio* es la zona idónea para la transición entre el cuerpo analógico y el cuerpo digital, pues además la notable

ausencia de cualquier elemento focaliza la atención en los cuerpos, convertidos en únicos protagonistas de este espacio. Sobre este tránsito entre el ser imagen electrónica y el ser imagen analógica es sobre el que se constituye el recorrido de *Electroma* (Thomas Bangalter y Guy-Manuel de Homem-Christo, 2006), un viaje de ciencia ficción heredero del *Gerry* de Gus Van Sant (2003).

HUMAN. Esa es la palabra grabada en la matrícula del coche que conducen los dos protagonistas de la película de Bangalter y de Homem-Christo. La pareja de robots *-alter ego* cinematográficos de sus directores, que son a su vez los componentes del dúo musical *Daft Punk-*, aspira a su conversión en figuras humanas. Personajes anónimos, ellos son dos imágenes electrónicas que quieren devenir en analógicas en un mundo exclusivamente poblado por robots.

Para lograr esa apariencia humana, los dos protagonistas se someten a una operación de cirugía, y el teatro de operaciones en el que se realiza la transformación es un quirófano dominado por el blanco. Mediante un juego de plano/contraplano, el interior de la sala de operaciones se muestra como el reverso o negativo de su apariencia externa. Desde fuera, los celadores son dos sombras negras, sin volumen, sobre un espacio en blanco, pero una vez dentro, los colores se invierten y los mismos celadores pasan a ser siluetas blancas, mientras que ahora es el exterior es lo que se convierte en un espacio en negro. La pantalla en blanco de *Electroma* se convierte en el *no espacio* en el que se disponen todos los aparatos para la compleja transformación. De hecho, el mismo blanco ejerce una fuerza de modelado sobre las figuras: ya sea a través del humo arrojado sobre la pareja de robots o mediante el contacto directo de aquellas siluetas blancas que transitan la sala de operaciones.

Sin embargo, la compleja operación de cirugía de *Electroma* pronto se manifiesta como fallida: pues las imágenes que presuntamente aspiran a ser humanas desvelan de inmediato su condición de simulacro imperfecto. Perseguidos por el resto de los habitantes y afectados por el insoportable calor, los disfraces de la pareja de androides tardarán poco en derretirse para hacer emerger las imágenes electrónicas originales que se escondían bajo su superficie.

Como un lienzo en blanco, la pantalla en blanco se erige como la zona cero para el modelado de los cuerpos: blanco es el espacio líquido en el que se sumergen los androides de la serie *Westworld* (2016 -) y también del que emerge el cuerpo sintético de Major en *Ghost in the shell* (Rupert Sanders, 2017).

Precisamente la actriz protagonista de esta última cinta, Scarlett Johansson, ha ido encadenando a lo largo de sus últimas películas una serie de títulos que comparten como elemento discursivo el cruce entre el cuerpo analógico y el digital. En un *no espacio* es donde la protagonista anónima a la que interpreta en *Under The Skin* (Jonathan Glazer, 2013) se adueña de la ropa de un cadáver femenino. Ella, el personaje de Scarlett Johansson, es una imagen digital a cuya génesis se ha asistido en el kubrickiano prólogo de la película de Jonathan Glazer. Imagen analógica (el cadáver) e imagen digital (la mujer anónima), las dos figuras coexisten en una pantalla en blanco en la que, al igual que en *Electroma*, se pone en escena el deseo del digital por devenir plenamente humano, de usurpar la posición de lo real. E igual que en *Electroma*, será una brecha en el disfraz la que revelará la verdadera naturaleza oculta bajo esta imagen-simulacro.

También en un *no espacio* es donde la heroína de *Lucy* (Luc Besson, 2014), de nuevo interpretada por Scarlett Johansson, desata todo su potencial. En un gesto inverso al de *Matrix*, en el que los objetos eran invocados desde el infinito hasta el primer plano, Lucy hace desaparecer todo el laboratorio de operaciones desterrándolo al infinito. El proceso en este caso, y a diferencia de *Under the skin*, no es el de conversión de imagen digital a analógica, sino en el sentido inverso. El *no espacio* se revela, por lo tanto, como una carretera que puede ser transitada en cualquiera de las dos direcciones.

El *no espacio*, en definitiva, se constituye como una pantalla en blanco transitable, incluida en la diégesis del relato pero fuera de cualquier espacio o tiempo, sin unas coordenadas determinadas, al margen del discurso central pero incluido en él. Construido en un vacío plástico, el *no espacio* despliega el terreno óptimo para la coexistencia de la imagen analógica y la imagen digital, así como para la transición entre ambas.

Bibliografía

AUGÉ, MARC. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Antropología sobre la modernidad*. Barcelona: Gedisa, 2009

BUKATMAN, SCOTT. *Matters of gravity: Special effects and supermen in the 20th century*. Duke University Press, 2003

DELEUZE, GILLES. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2004.

DERRIDA, JACQUES. *Márgenes de la filosofía*. Madrid: Cátedra, 1994.

DUBOIS, PHILIPPE. “Plaies d’images”. En: AUMONT, Jacques (dir.) *Le Septième Art. Le cinéma parmi les arts*. Paris: Léo Scheer, 2003.

ELVIRA PEÑA, JUAN. *Arquitectura Fantasma. Espacio y Producción de Efectos Ambientales*. Madrid: Tesis Doctoral. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Departamento de Proyectos Arquitectónicos, 2014.

HEIDEGGER, MARTIN. *El arte y el espacio*. Barcelona: Herder, 2009.

SÁNCHEZ, SERGI. *Hacia una imagen no tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*. Oviedo: Universidad de Oviedo, 2013.