

Ante el umbral. El ojo como portal y su travesía del analógico al digital.

Francisco Javier Fernández Pérez

Profesor/a: Sergi Sánchez

Tendencias del Cine Digital, 2º trimestre, 2019

Facultad de Comunicación

Universitat Pompeu Fabra

Resumen: Este trabajo propone un recorrido por los diferentes estadios que ha atravesado el ojo en su condición de portal entre diferentes realidades. Dicha travesía nos llevará desde la imagen analógica de *Meshes of the Afternoon*, cortometraje vanguardista dirigido por Maya Deren en 1942, hasta la imagen digital de la última temporada de *True Detective*, serie de la HBO que ha terminado de emitirse este mismo año.

Palabras clave: Ojo, Portal, Umbral, Digital, Analógico, Montaje.

Abstract: This paper proposes a journey through the different stages that the eye has crossed as a portal between different realities. This journey will take us from the analogue image of *Meshes of the Afternoon*, avant-garde short film directed by Maya Deren in 1942, to the digital image of the last season of *True Detective*, an HBO series that has just been broadcast this year.

Keywords: Eye, Portal, Threshold, Digital, Analogue, Editing.

Ante el umbral. El ojo como portal y su travesía del analógico al digital

Un hombre atrapado entre capas de tiempo. Una memoria rota por la enfermedad. Una vigilia que se convierte en sueño, que trae nuestros fantasmas al presente. En la tercera temporada de *True Detective*, antología policíaca creada por Nic Pizzolatto en el año 2014 para el canal HBO, la amenaza de un exterior que bebe de una estética arraigada en el gótico norteamericano se conjuga con los horrores de un interior que distorsiona y huye de la realidad. El alzhéimer que padece el ya retirado investigador criminal Wayne Hays (Mahershala Ali) y sus intentos por cerrar el traumático caso que marcó su vida, cargando en esta nueva ocasión con su resquebrajada salud mental, actúan como motor de una historia que recurrirá al digital para conectar las distintas épocas sobre las que se mueve y difuminar sus contornos.

Remontándonos a la primera temporada de la serie, vemos como las menciones al tiempo y las referencias simbólicas son ya una constante. Aplastando con las manos una lata de cerveza Lone Star, Rust Cohle (Matthew McConaughey) divaga sobre las esferas de la mortalidad y los círculos de la eternidad. Errol Childress (Glenn Fleshler) lleva a cabo sus asesinatos con el fin último de abandonar el infierno de una temporalidad que le oprime: “mi ascensión me libera del disco y del bucle”. Las espirales inundan Luisiana y se manifiestan en la naturaleza.

Si para Pizzolatto sus personajes “deambulan por una frontera desgastada”,¹ sus imágenes también se contagian de ese efecto erosivo en esta última entrega, debilitando por medio del digital un anclaje estable en el tiempo. Wayne Hays, por lo tanto, es incapaz de permanecer en un presente que trae consigo las proyecciones de su yo pasado. La secuencia final del capítulo que pone cierre a *True Detective III* (“Now Am Found”), dirigido por Daniel Sackheim, resulta paradigmática en este sentido (Figura 1).

Una vez resuelto el misterio generado en torno al asesinato y la desaparición de los hermanos Purcell, la familia Hays junto con el antiguo compañero de Wayne, Roland West (Stephen Dorff), se reúne para disfrutar de una agradable velada hogareña. Sentado en el porche de su casa y rodeado de sus seres queridos, el anciano investigador observa a sus nietos recorriendo la desértica avenida residencial en bicicleta. La cámara recupera

¹ DE LOS RÍOS, Iván y Rubén HERNÁNDEZ. *True Detective. Antología de lecturas no obligatorias*. Madrid: Errata Naturae, 2014, pág. 15.

el rostro de Wayne, que con un pequeño movimiento gira la cabeza y se coloca de frente al dispositivo, e inicia un *zoom*. Su gestualidad cambia. Una media sonrisa da paso al hieratismo. Conforme su rostro se nos va acercando, comienzan a vislumbrarse pequeñas formas en su membrana ocular. Lo que en un primer momento resultaba borroso, ahora se nos muestra nítido en un primerísimo primer plano. La figura humana hace acto de presencia y la cámara atraviesa el ojo para trasladarnos a otra línea espacio-temporal, en este caso, correspondiente al pasado. La nueva escena que se manifiesta a través de la mirada de Hays tuvo lugar durante la década de los ochenta, en el bar para ex combatientes donde se comprometió con su mujer Amelia Reardon (Carmen Ejogo). De esta manera, el digital otorga a la mirada la capacidad de convertirse en un agujero por el que introducimos, mientras que el ojo humano se establece a su vez como el umbral entre distintas realidades. Esta metamorfosis de la imagen se obtiene por medio del montaje en el interior del plano, proceso que Lev Manovich señala como uno de los pilares fundamentales de la composición digital, herencia directa del cine de vanguardia de los años veinte, en la que “los elementos no se yuxtaponen sino que se mezclan, y sus bordes se borran en vez de resaltarse”.² Lo expuesto aquí nos conduce a tratar la cuestión de los ojos en su condición de portales-agujeros y el papel que en ellos desempeña el umbral.



Figura 1. *True Detective III*

² MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005, pág. 213.

En su tratado acerca de la pintura y los pilares fundamentales sobre los que se asienta lo pictórico, haciendo hincapié en la verdad intrínseca a la obra de arte, Jacques Derrida toma de Immanuel Kant el término griego de *parergon* (apéndice, ornamento) en la doble acepción que se establece en el corpus bibliográfico del filósofo prusiano. Atendiendo a *La crítica del juicio*, dicho concepto se inscribe en el discurso filosófico nacido en tiempos de Platón sobre el objeto artístico y el marco que lo envuelve. Si nos trasladásemos a *La religión en los límites de la simple razón*, veríamos como Kant recopila una extensa nota bajo esta denominación para complementar a su vez una *Nota general* dentro de un capítulo del texto. El *párrergon* en este segundo caso se constituye como un lugar de transitoriedad dentro de la propia estructura del libro, un espacio intermedio que conecta su segunda y tercera parte. De este modo, se aúnan estas dos líneas de la teoría kantiana para establecer que “un *párrergon* se ubica contra, al lado y además del *ergon* [la obra], del trabajo hecho, del hecho, de la obra, pero no es ajeno, afecta el interior de la operación y coopera con él desde cierto afuera. Ni simplemente afuera, ni simplemente adentro”.³

Derrida, tomando de nuevo a Kant como referencia, presenta tres ejemplos de elementos intrínsecos a las artes que pueden configurarse como *párrergon*: los vestidos de las esculturas, las columnas en torno a las construcciones arquitectónicas y los marcos de los cuadros. Vemos así como esta figura se articula a modo de umbral que separa la exterioridad del medio-paisaje y la interioridad de la obra, pero al mismo tiempo une las dos zonas dada su condición fronteriza entre estas. Por último, la labor final del *párrergon* consistirá en diluirse tras haber dado paso al adentro o al afuera:

El marco parergonal se destaca en cambio sobre dos fondos [el de la obra y el del medio], pero con respecto a estos dos fondos se funde en el otro (...) El *párrergon* es una forma que tiene por determinación tradicional no destacarse sino desaparecer, hundirse, borrarse, fundirse en el momento que despliega su más grande energía.⁴

¿Cómo se relacionaría entonces esa zona intermedia que presentan las obras de arte con lo que nos atañe en este trabajo? Para Fernando de Felipe e Iván Gómez, el marco epidérmico representa el límite que la cámara ha de atravesar para introducirse en el interior del cuerpo humano y captar aquello que nos ha sido privado a simple vista. Una vez cruzado ese umbral seremos capaces de traer lo invisible a lo visible. Para ello se

³ DERRIDA, Jacques. *La verdad en pintura*. Buenos Aires: Paidós, 2005, pág. 65.

⁴ *Ibidem*, pág. 72.

recurrirá a lo que De Felipe y Gómez denominan la *cronoendoscopia*, un trampantojo digital por el medio del cual se reconstruye, se simula y se moldea en su dimensión temporal el recorrido llevado a cabo por los lugares más recónditos del organismo.⁵ Esta travesía interna no se reduce a un completo catálogo de vísceras y entrañas. Más adelante, los autores de este artículo señalarán la asentada concepción del ojo como medio para introducirse en el interior humano sin la necesidad de producir una fisura. El ojo digital responde a esta tradición y va más allá. Actúa como un espacio de transitoriedad y da paso a nuevas zonas del relato, la memoria o el inconsciente debido a su carácter de “proyector unidireccional y testarudo, que no sabe de fronteras, obstáculos, dimensiones ni prejuicios, que todo lo quiere llegar a ver y ante nada se detiene”.⁶

El cine analógico también trató esta cuestión. *Meshes of the Afternoon*, película del año 1942 dirigida y protagonizada por Maya Deren, es un claro ejemplo de ello. En el prólogo de este cortometraje, que tiene lugar en el lujoso apartamento de la realizadora ubicado en las colinas de Sunset Boulevard, las primeras situaciones en bucle anticipan cómo se va a desarrollar el resto de la obra. El rostro de la joven y su figura al completo se nos niega por medio de un montaje fragmentado, únicamente contemplamos su sombra y sus extremidades. Finalmente, el cuerpo que ha estado en constante movimiento se detiene. Es en ese momento cuando se nos muestra una parte de su semblante en primer plano: un ojo que lentamente va cerrándose. Entre medias, y tomando el punto de vista de Maya Deren, se intercalan dos planos enmarcados por las cortinas del camino asfaltado sobre los que discurre una capa de oscuridad. Una vez se ha entregado al sueño la cámara, en un recorrido de fuera a dentro, se introduce en una cavidad que emula el interior de un ojo humano. Desde dentro, vemos como una figura vestida con una túnica negra entra escena recorriendo el sendero. Un corte en el montaje nos muestra su plano americano. De esta manera, concluye Sánchez-Biosca, el prólogo “nos zambulle en la ensoñación de la joven”⁷, haciendo empleo del montaje temporal (Figura 2). El ojo como umbral se desliga y da paso a lo onírico por medio de un corte en la imagen que permite su transición

⁵ DE FELIPE, Fernando e Iván GÓMEZ. «El sueño de la visión produce cronoendoscopias. Tratamiento y diagnóstico del trampantojo digital», en Vicente Domínguez (ed.), *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital*. Festival Internacional de Cine de Gijón, 2008, pág. 42.

⁶ *Ibidem*, pág. 63.

⁷ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*. Barcelona: Paidós, 2004, pág. 174.

definitiva. No olvidemos, tampoco, que esta película fue rodada con una cámara Bolex mecánica de 16 mm, y que esta cuenta con una duración de los planos muy breve.⁸



Figura 2. *Meshes of the Afternoon*

Para Deren, *Meshes of the Afternoon* “trata de las experiencias interiores de una persona (...) Reproduce la forma en la que el subconsciente de un individuo desarrolla, interpreta y elabora un incidente en apariencia simple y casual transformándolo en una experiencia emotiva crítica”.⁹ Abrir el ojo, penetrar en él. En definitiva, desencadenar el reguero de imágenes que esconde tras de sí. Una dinámica, por otra parte, habitual en la vanguardia surrealista durante esta época. Si en *Un perro andaluz* [Un chien andalou, 1929] Luis Buñuel, en colaboración con Salvador Dalí, recurre a la cuchilla para abrir la mirada, en la obra de Deren la realidad se fuga por el agujero del ojo.

Continuando con el analógico, de la mirada humana nos trasladamos a la animal. *Vacas* (1992) de Julio Medem recrea la historia de dos familias enemistadas a lo largo de tres generaciones, periodo que abarca desde la Segunda Guerra Carlista (1875) hasta la Guerra Civil (1936). Toda la acción transcurre en un valle del País Vasco, donde la naturaleza desempeña un papel crucial a lo largo de la trama. “El aizkolari cobarde” es el primero de los cuatro capítulos que componen esta historia (Figura 3). Manuel Irigibel (Carmelo Gómez), desnudo e indefenso tras un ataque que le ha costado la vida a todo su

⁸ *Ibidem*, pág. 171.

⁹ SITNEY, P. Adam. *Visionary Film. The American Avant-Garde 1943-1978*. Oxford University Press, 1979, pág. 9.

pelotón de combate, se arrastra por la hierba hasta dar con una vaca. De la relación plano-contraplano entre el hombre y el animal, pasamos a un zoom sobre el ojo de la bestia. Manuel se introduce por ese agujero oscuro hacia la locura y el relato avanza treinta años colocándonos ante un anciano senil. El umbral aparece representado en esta película como un espacio físico, cargado de tiempo y capaz de inocular la demencia a aquellos que se sumerjan en él. ¿Por qué dotar a las vacas de este atributo? Medem considera que como espectadoras pasivas de todos los enfrentamientos entre los Irigibel y los Mendiluze, al igual que el burro Baltasar en el filme dirigido por Robert Bresson en 1966, son las únicas capaces de entregarnos una cronología completa de los acontecimientos:

Ante este paisaje mágico e inquietante, que es un mensaje sin receptor, se sucederán las generaciones, los amores, los odios, las miserias y las esperanzas de los dos caseríos (...) De ahí que entre todos los elementos que conforman el escenario natural en el que viven estas familias haya uno que destaque hasta cobrar una presencia simbólica que va traspasando todas las partes de la película. La cercanía de las vacas, que han sido tradicionalmente la base de la economía rural vasca y el indicador del florecimiento o decaimiento de una familia, se convierte, con su quietud inmemorial, en un ojo neutral y a la vez burlón de las turbulentas vidas y vicisitudes de los protagonistas. Son una presencia callada y constante, un punto de referencia, una mirada vacía a través de la cual nos sumergimos en el tiempo y ponemos en cuestión la relevancia de las emociones de los hombres.¹⁰



Figura 3. *Vacas*

¹⁰ Memoria del director completa en http://www.juliomedem.org/filmografia/archivos/vacas_memoria.pdf

La película *Regresiones de un hombre muerto* [The Jacket, 2005], dirigida por John Maybury, se vale ya de la tecnología digital para poner en escena los *flash-back* del esquizofrénico Jack Starks (Adrien Brody). Gilles Deleuze en *La imagen tiempo* explica que “la relación de la imagen actual con imágenes-recuerdo aparece en el *flash-back*. Se trata precisamente de un circuito cerrado que va del presente al pasado y que luego nos trae de nuevo al presente”.¹¹ El bucle, considerado por Manovich como una nueva temporalidad que el fenómeno digital introduce en las formas narrativas,¹² monopoliza la secuencia de los *flash-back* que Jack padece en la morgue (Figura 4). La cámara se introduce en el ojo del personaje y trae consigo las imágenes escondidas en su memoria. Sin embargo el umbral, entendido como lugar transitable, se pierde en la velocidad. El ojo de Jack pasa a ser, por tanto, una pantalla sobre la que proyectar su disfuncional memoria, quedándose la cámara en ese espacio intermedio que conjuga las formas, pero no atravesándolo. El *párreron* en este caso no desaparece, sino que se erige, tomando la terminología de Derrida, como espacio “de afuera” donde se esboza lo “de adentro”. Se asoma, pero no se precipita hacia el agujero.

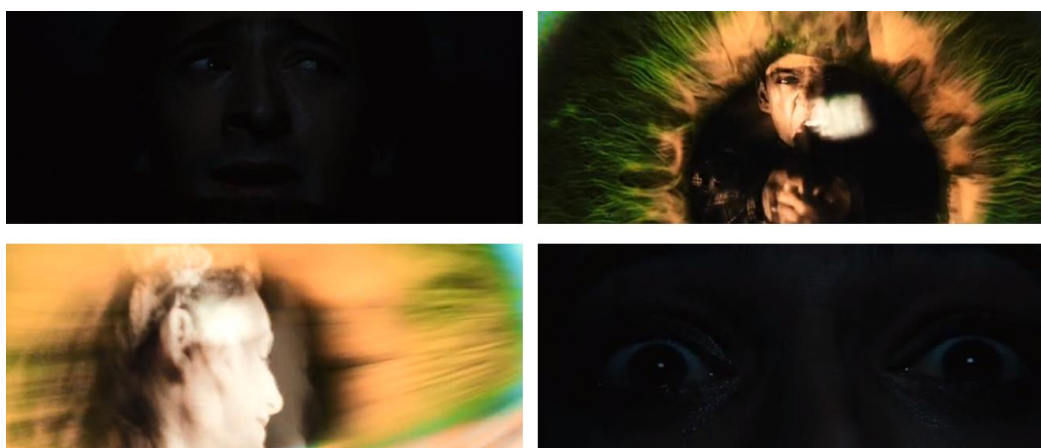


Figura 4. *Regresiones de un hombre muerto*

Pese a que el formato digital, desde *Regresiones de un hombre muerto* hasta *True Detective*, ya no necesite del corte (ni del montaje ni de la navaja buñueliana) para navegar entre realidades e imaginarios, vemos como cada vez resulta más complicado encontrar una zona intermedia más allá de las formas abstractas que genera la efímera transición entre imágenes. De Felipe y Gómez exponen que la innovación técnica en la medicina produjo un cambio a la hora de explorar nuestro organismo: la idea de pieza dio

¹¹ DELEUZE, Gilles. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós, 2004, pág. 72.

¹² MANOVICH, Lev. *Op. cit.*, pág. 390.

paso a la idea de capa.¹³ Ese cambio podría extrapolarse a los tipos de montaje. Si el temporal trabaja uniendo piezas, el espacial superpone capas. La composición digital representa entonces para Manovich la posibilidad de borrar “la estricta separación técnica y conceptual entre ambos”.¹⁴

Así pues, confrontando lo analógico frente a lo digital vemos como el primero dota al umbral de un carácter físico mientras que en el segundo adquiere una naturaleza fluida. *Meshes of the Afternoon* y *Vacas* trazan su camino al interior de la mirada a través de los cortes del montaje, pese a que Julio Medem lo oculte recurriendo en la postproducción a un trucaje que recuerda al falso plano-secuencia de Hitchcock en *La sogá* [Rope, 1948]. No obstante, en ambos casos el umbral se construye como un espacio que la cámara ha de recorrer y que por lo tanto carga de tiempo la imagen a través de la distancia. El digital pliega ese umbral, lo trata como un espacio elástico frente a la consistencia con la que se presenta en el analógico, desdibuja las fronteras entre capas.

Byung-Chul Han considera que la hipervelocidad digital está acabando con los umbrales ya que “elimina rigurosamente toda distancia para acelerarse (...) También las fronteras entre dentro y fuera se vuelven cada vez más permeables”.¹⁵ Pascal Bonitzer, a finales de la década de los ochenta, ya expuso las amenazas de la proximidad en lo referente al primer plano y sus derivaciones: “el punto en el que la seducción se convierte en repulsión, en horror”.¹⁶ La inmediatez y el primerísimo primer plano de nuestros días desplazan la hegemonía de lo interior y lo exterior a lo lejano y lo cercano. Ese gusto por lo inmediato genera por consiguiente una manipulación de la profundidad, ya que el digital en su recorrido se deshace de todo aquello que dificulte su avance. Su empeño por acercar elementos incompatibles de forma fugaz hace que estos pierdan su significación. En definitiva, “la eliminación de la lejanía no genera más cercanía, sino que la destruye”.¹⁷ En lugar de cercanía, lo que surge es una falta total de distancia. Cercanía y lejanía se unen construyendo un tejido en el que se lleva a cabo una supresión absoluta de la distancia y de las temporalidades previas de esas realidades divergentes.¹⁸

¹³ DE FELIPE, Fernando e Iván GÓMEZ. *Op. cit.*, pág. 50.

¹⁴ MANOVICH, Lev. *Op. cit.*, pág. 213.

¹⁵ HAN, Byung-Chul. *La expulsión de lo distinto. Percepción y comunicación en la sociedad actual*. Barcelona: Herder, 2017, pág. 58.

¹⁶ BONITZER, Pascal. *Desencuadros. Cine y pintura*. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2007, pág. 93.

¹⁷ HAN, Byung-Chul. *Op. cit.*, pág. 16.

¹⁸ SÁNCHEZ, Sergi. *Hacia una imagen no tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*. Oviedo: Universidad de Oviedo, 2013, pág. 216.

Recuperando de nuevo lo expuesto por Derrida, podríamos decir que el analógico construye este umbral a la manera de las antiguas edificaciones flanqueadas por columnas que se abren ante nosotros al atravesar su fachada. Las columnas acaban desapareciendo, pero antes hemos de atravesar ese espacio. El digital, por otro lado, echará mano de lo que en escultura se denominada la técnica de los paños mojados, procedimiento mediante el cual las vestiduras de las estatuas se trabajan minuciosamente para que adquieran un carácter transparente, casi invisible, y se conjuguen con la anatomía humana que se encuentra en segundo término. En ambos casos la función del ojo como portal permanece, lo que se altera es el papel que juega el umbral a la hora de llevar a cabo la transición que tiene lugar en el entre/dentro de las imágenes y, por consiguiente, los bloques de tiempo. Portales de tiempo, en la era digital, que sin embargo están perdiendo su umbral.

Bibliografía

BONITZER, Pascal. *Desencuadros. Cine y pintura*. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2007.

DE FELIPE, Fernando e Iván GÓMEZ. «El sueño de la visión produce cronoendoscopias. Tratamiento y diagnóstico del trampantojo digital», en Vicente Domínguez (ed.), *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital*. Festival Internacional de Cine de Gijón, 2008, págs. 39-91.

DE LOS RÍOS, Iván y Rubén HERNÁNDEZ. *True Detective. Antología de lecturas no obligatorias*. Madrid: Errata Naturae, 2014.

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

DERRIDA, Jacques. *La verdad en pintura*. Buenos Aires: Paidós, 2005.

HAN, Byung-Chul. *La expulsión de lo distinto. Percepción y comunicación en la sociedad actual*. Barcelona: Herder, 2017

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*. Barcelona: Paidós, 2004.

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

SITNEY, P. Adam. *Visionary Film. The American Avant-Garde 1943-1978*. Oxford University Press, 1979.