

**FOTOGRAMAS VIOLENTOS: UN ACERCAMIENTO A LA
VIOLENCIA DESDE LA EVOLUCIÓN DE SUS NARRATIVAS
CINEMATOGRÁFICAS**

NELSON DAVID ZABALETA ROJAS

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE FILOSOFÍA**

2015

**FOTOGRAMAS VIOLENTOS: UN ACERCAMIENTO A LA
VIOLENCIA DESDE LA EVOLUCIÓN DE SUS NARRATIVAS
CINEMATOGRÁFICAS**

NELSON DAVID ZABALETA ROJAS

Trabajo de grado presentado para optar al título profesional de Filósofo

Asesor

KENNETH MORENO MAY

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE FILOSOFÍA
2015**

“la violencia engendra violencia, como se sabe;

Pero también engendra ganancias para la industria de la violencia,

Que la vende como espectáculo y la convierte en objeto de consumo”

Eduardo Galeano.

- **Philip:** Rupert sólo edita los libros que le gustan, preferiblemente de filosofía.
- **Janet:** Letra menuda, palabras elevadas... mal negocio.
- **Brandon:** Eso es, Rupert es un hombre muy radical, selecciona sus libros dando por sentado que la gente tiene actitudes para leer y pensar al mismo tiempo.

Alfred Hitchcock. La soga (1948)

“Lo que hay son imágenes-movimiento como unidades de la experiencia.”

Henri-Louis Bergson

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todas las personas que han contribuido muy a su manera en el proceso de investigación y escritura de éste texto, un profundo agradecimiento a los profesores Raymundo Gomez-Caseres y Waydi Miranda por llamar mi atención al cine y por los textos proporcionados en aquellos primeros días, a Carmen Félix Arellano, por los textos y por mostrarme que siempre hay que observar más allá de la simple exposición fílmica, a Sofía Vélez, por aquella conversación de cine en una remota Medellín del 2008, a Kenneth Moreno por tener siempre a la mano una película que recetar y por definir mucho más el camino de éste texto; a Susana Rodríguez por sugerirme gran parte del material audiovisual que compuso la segunda parte de mi investigación.

También deseo agradecer a Carolina A. Orozco, quien desde la perspectiva de la curiosidad por mi tema de investigación, estuvo muy presente a su manera. Infinitamente agradecido con todas las personas que me brindaron su apoyo y paciencia en los momentos más caóticos: Ana María Frías por creer en mí, a Javier Guzmán quien me impulsó a seguir en un momento bastante crítico, a “Los pájaros en el alambre” como siempre los recordaré, por estar allí cuando más ayuda necesité, a Jian Jiménez por las madrugadas de café y películas, a Yorman Vargas quien siempre ha tenido un libro, una frase y una película que ofrecer, a Diana Monsalve, quien entre las ausencias siempre estuvo presente, y en definitiva el más grande agradecimiento a mis padres que han tenido una capacidad de paciencia y comprensión que me ha permitido seguir.

Gracias a todos ustedes.

CONTENIDO

RESUMEN.....	6
INTRODUCCIÓN.....	7
CAPITULO I.....	13
1.1 La Narrativa Del Guion.....	13
1.1.2. El Preludio Al Film, De Kubrick Hasta Nuestros Días.	14
1.1.3. La Evolución Del Guion. Las Distintas Formas De Narrar La Violencia.	21
1.2. La Narrativa De La Realización	30
1.2.1. El Espectador Protagonista, De Hitchcock A Pasolini.	32
1.2.3. De Los Ochentas Hasta Hoy, Los Asesinos Mediáticos Y La Violencia Audiovisual Somática.	36
1.2.4. La Violencia Audiovisual Y Su Espejo De La Condición Humana. ...	42
CAPITULO II.....	49
2.1. La Filosofía, Su Tradición Desde La Butaca	49
2.2.1. Deleuze: La Semiótica Del Cuadro	55
2.2.2 Cinética: El Mundo Se Mueve A 25 Fotogramas Por Segundo	60
2.2.3. El Espectador Y Su Fenomenología En El Cine	64
2.3. La Posibilidad Cine-Filosofía	67
CONCLUSIÓN	70
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS AUDIOVISUALES.....	76

RESUMEN

La violencia cinematográfica ha dejado de ser un recurso de acciones en el guion, para convertirse en una forma narrativa del cine; lo ha logrado mediante la evolución integral de las estructuras en las que se realiza el documento fílmico, ofreciendo desde mi perspectiva una necesidad de examinar este componente cinematográfico para aproximarnos a una descripción de sí mismo a través del lenguaje fílmico. El fundamento de éste trabajo es revisar este proceso evolutivo, para destacar los componentes de análisis filosófico que pueden surgir de la violencia cinematográfica como forma narrativa, para después relacionar las estructuras de este análisis con los estudios filosóficos sobre cine realizados por Deleuze, y sobre fenomenología y percepción de la imagen realizados por Merleau-Ponty; esto con el objetivo de proponer el cine como una experiencia estética, fenomenológica, ontológica, y de estudio sociocultural; que nos brinde los elementos necesarios para hablar sobre la posibilidad de un hacer filosófico desde las estructuras que conforman el film.

Palabras Clave: Violencia, Cine, Narrativa, Fenomenología, Deleuze, Imagen.

INTRODUCCIÓN

Se apagan las luces en pleno, comienzan los créditos iniciales seguidos de una historia que narra el conflicto maniqueo de un hombre atrapado en sus circunstancias, que ve la única forma de salir de ellas mediante los disparos, las patadas voladoras, el recurso de la tecnología bélica como teléfonos que explotan y lapiceros que disparan balas; o quién sabe, la protagonista sea una mujer con una catana y una desesperada sed de venganza que la obliga a buscar a los antagonistas de su historia por todo el mundo. Toda esta odisea fílmica lleva a un punto: la derrota final del mal, que por lo general es representado por un antagonista que desea el fin del mundo, la destrucción de una ciudad, dinero, venganza, etc. Todo esto a su vez conlleva a un sentimiento de gloria por parte del espectador emocionado o decepcionado (todo depende de su percepción individual y de las pretensiones de lo que deseaba encontrar en lo que veía) en su silla. El bien ha triunfado y la tasa de daños puede medirse en la cantidad de civiles muertos, pero también en la misma cantidad de decesos de antagonistas, los daños provocados a la infraestructura urbana de la metrópoli donde se desarrolle nuestra historia y la reflexión final de que el bien siempre triunfa sobre el mal de una u otra forma.

Lo anterior es un resumen muy escueto de la estructura en la cual se desarrolla el cine de acción, en donde la violencia es sólo una consecuencia del argumento, del guion, de las pretensiones estéticas del director de turno, pero ¿Qué sucede cuando la violencia deja de ser una consecuencia y se convierte en la estructura narrativa integral del film mismo? Es decir cuando la violencia es la forma narrativa que desarrolla la trama y no una consecuencia de esta. Nos vemos frente a una reevaluación de las que denomino las dos estructuras bases de las narrativas del film: la narrativa del guion y la narrativa de la realización.

La tradición nos ha mostrado que el discurso filosófico se desarrolla comúnmente en dos modalidades: la primera es el texto escrito. En esta entran lo que son los libros, los artículos, la literatura filosófica (Sartre, Camus, hasta el mismo Kafka y su forma de mostrar la condición humana, y en la actualidad hay críticos que consideran los escritos platónicos y aristotélicos como escrituras de gran valor estético desde la perspectiva literaria). La segunda corresponde a lo que es el hacer filosófico, mediante la exposición y sustentación de tesis en un ámbito colectivo, a esta corresponde las conferencias, los cafés filosóficos, los paneles, seminarios, etc.

El discurso, desarrollado en estas dos modalidades logra el proceso de *poiésis* y proposición de ideas desde dos perspectivas: la primera desde una perspectiva única (aunque el trabajo puede abarcar dos o más personas, la unanimidad de acuerdo en la tesis expuesta es lo que logra darle ese carácter unánime) donde el sujeto reflexiona y propone su postura ante tal o cual asunto que considera de interés filosófico. La segunda es la *poiésis* de ideas mediante la interacción con otros sujetos, este flujo de ideas es una evocación del hacer filosofía desde la *Ágora*.

Como estudiante de ciencias humanas siempre me ha llamado la atención la forma de desarrollar nuestro hacer, tal vez porque siempre he estado en la búsqueda de otras formas de expresión y realización de ideas o argumentos que no se ciñan a la figura que corresponde a la construcción de un texto. Desde una corta edad siempre me han atraído las artes audiovisuales (el cine, el formato vídeo, televisión) y las artes representativas directas como el teatro, el performance, la danza teatro; pero también me he sentido atraído por la forma experimental en que se pueden desarrollar estas artes, lo cual les ha permitido seguir en vigencia y no quedarse estancadas en la forma de realización primaria con la cual fueron representadas en sus inicios. Cuando inicié mis estudios en las ciencias humanas me vi ceñido a las formas de la escritura y el debate filosófico como modalidades del hacer, y si bien las acepté, también tenía la inquietud por la experimentación con otras formas de representación de las ideas, al documentarme sobre las artes audiovisuales y la filosofía, era remitido a libros y autores, que teorizaban sobre el cine, su forma representativa y las múltiples

implicaciones de éste arte en el desarrollo de una conciencia social, de una ética, de una percepción de nuestro mundo. También encontraba cómo hacer más comprensible algunos autores y sus postulados, partiendo de la relación de estos y filmes como elementos didácticos, fue entonces que películas como *The Matrix*, *Dark City*, *Blade Runner*, *Total Recall*, entre otras me aproximaron e hicieron evidente el tema del engaño de los sentidos y la percepción de la realidad, *El Enigma De Gaspar Hauser* fue la representación fílmica del mito de las cavernas, y *Everything You Always Wanted To Know About Sex, But Were Afraid to Ask* (*Todo lo que usted siempre ha querido saber sobre el sexo, pero nunca se ha atrevido a preguntar*), fue la versión fílmico-sarcástica de todas las teorías de Freud. Para describir la forma en la que el cine y la filosofía establecen un vínculo, (desde mi perspectiva) describo así el proceso:

La vista y el oído van de la mano a la hora de recibir mediante una pantalla de cine todo un desborde de información, el ojo recibe lo que la pantalla le muestra; hay que señalar que esta es la primera fase de un proceso que va desde la emisión de la imagen hasta el desarrollo del pensamiento. La primera fase es la recepción de la idea, que en este caso es un juego de imágenes donde se identificarán contenidos filosóficos. Factores como la música incidental, los diálogos y la fuerza dramática contribuyen a la génesis de una idea a desarrollar. Una segunda fase es la relación de ideas de lo propuesto en el material audiovisual y una o diversas ideas filosóficas ya conocidas, esto abre un campo al desarrollo de nuevas reflexiones.

Lo anterior es el resultado de una propuesta filosófica que ha sido emitida mediante la herramienta audiovisual del cine, entiéndase en este punto el cine como herramienta *para comprender*, más no *para hacer* filosofía. La cuestión es cómo la filosofía que ha seguido la tradición escrita como su medio de difusión podría adoptar la forma del cine con todas sus implicaciones para hacer filosofía; si los estudios (escritos) que tenemos del cine lo abordan como una herramienta para relacionar, para crear vínculos explicativos que nos permitan acceder a la comprensión de ejes temáticos filosóficos.

Ver el cine como una forma de *hacer* filosofía ha tenido pocas consideraciones, en parte por la reticencia a la valoración de la imagen, no en un sentido estético, sino desde las consideraciones que hemos heredado de Platón y su *mundo sensible* que ha sido la base primaria de los films que ya he señalado antes que tratan el tema del engaño de los sentidos, y en otra porque la tradición se ha delimitado tanto a la producción escrita que cualquier otra forma de hacer filosofía es vista con el mayor de los escepticismos.

Con lo anterior es evidente que la tradición filosófica ha relegado su hacer a la producción escrita y la interacción, restándole interés a otros posibles marcos de desarrollo como la música o la producción audiovisual; esta última como ya lo he señalado es la que me interesa, más específicamente la violencia en el séptimo arte como *posibilidad* del hacer filosofía. Resalto la palabra posibilidad, porque entiendo y respeto la tradición escrita, pero también porque en este trabajo apporto perspectivas, posibles herramientas de revisión y elementos que aportan la posibilidad de esa experimentación en la representación del hacer filosófico.

Como ya he señalado, el eje central de este texto es la violencia en el cine, pero para hablar de violencia como tal, lo primero que debo aportar como sustento aclarativo es *¿qué podemos entender por violencia durante el desarrollo de este trabajo?* La aproximación descriptiva de violencia con la cual trabajo aquí es: violencia como la interacción entre elementos que provoquen efectos desfavorables entre ellos. Interacción abarcará las posibilidades representativas de violencia, desde la palabra hasta la representación visual, y somática en algunos casos. Uso la palabra elementos, porque no mostraré únicamente al ser humano como agente que inflige violencia, también veremos violencia desde otras posibilidades que no corresponden estrictamente a actos humanos.

Ahora, ¿Por qué mi interés en la violencia cinematográfica, existiendo otras posibilidades de trabajo? La violencia en el cine, primero no tiene un género establecido, es observada y revisada como elemento resultante de la trama del film, y

segundo desde la experiencia personal la violencia en el cine me ha permitido acercarme y percibir elementos humanos y del mundo, de una manera mucho más directa; no niego que otras formas de realización del cine me han instruido o aproximado, pero la violencia tiene en mí un impacto directo, que me hace formular y reevaluar algunos elementos de mi mundo, y considero que como humanista la revisión de esos elementos es fundamental, la violencia cinematográfica ha sido un punto de mira en esa revisión.

En este texto me propongo mostrar cómo la violencia en el cine ha evolucionado, desde una simple consecuencia de la trama a una forma integral de la realización del largometraje, esto, no como una apología a la violencia, sino como una propuesta de futuras reflexiones y debates que requieran más profundidad para los estudios filosóficos del cine. Mi interés en este texto es apuntar la mirada de los estudios sobre cine, a la violencia como elemento que aporta una visión humana y de mundo, pero también como un acercamiento filosófico de sí mismo, para esto realizo una revisión desde las dos estructuras mediante las cuales se hace un film, la primera corresponde a la narrativa del guion, como la base primaria en construcción de una historia violenta. La segunda es una revisión desde la narrativa de la realización, o como la llamaré en ocasiones *El Montaje Fílmico*. Y en un tercer punto muestro la taxonomía que realiza Gilles Deleuze en sus estudios de cine, apoyándome en otros autores para mostrar los mecanismos estructurales del film, y los elementos que podrían aportar para considerar el cine como un *hacer filosófico*.

Mi propósito es mostrar los elementos en la evolución de las narrativas de la violencia en el cine, y cómo estos, ofrecen un punto de observación en los estudios filosóficos del cine que no se han hecho con total dedicación hasta el momento y las posibilidades que implicarían una revisión desde esta perspectiva. La violencia sin ser un género establecido, ha ido evolucionando para ser una forma de realización fílmica integral, que ha ido proporcionando en esa evolución, temáticas y elementos, no sólo de exposición argumentativa, sino también de realización audiovisual que requieren desde mi concepto una revisión desde los estudios filosóficos del cine, que se han

poseionado en la forma del guion, pero que poca revisión han merecido desde el montaje fílmico, considero necesario revisar esos elementos en el cine, en este caso desde la violencia cinematográfica, para poder explorar las posibilidades de una experimentación entre el cine y la filosofía, más allá de la revisión del guion, o del establecimiento de puentes argumentativos entre un postulado filosófico y un film, como se ha hecho tradicionalmente.

Por último debo advertir que en mi revisión de filmes he optado por omitir géneros (más no filmes en concreto) como el terror, el cine gore, el gore asiático la comedia slapstick, el cine de clase B y otros géneros que contienen una gran o moderada carga de violencia en su realización. Hago esta omisión deliberada, porque considero que estos géneros merecen como tal una revisión estética, histórica y de impacto visual más detallada y concreta para cada género, que no era de mi interés y pertinencia abarcar en este texto. Mi interés es la revisión de la violencia desde el largometraje y sus posibles implicaciones en el hacer filosófico.

CAPITULO I

1.1 LA NARRATIVA DEL GUION

“Si puede ser escrito, o pensado, puede ser filmado.”

Stanley Kubrick

Para crear un documento audiovisual, necesitamos un texto, es el punto de partida en la *poiésis* fílmica. El guion es la base primaria de todo film, sin este no hay película. La creación del texto sigue, por lo general las mismas estructuras: la introducción a la trama, el desarrollo de esta, el choque o culminación de este conflicto y el desenlace. En la estructura tradicional, la violencia, ese recurso fílmico que corresponde a las escenas de estallidos, golpes, violaciones, disparos, insultos y cuerpos volando a través de la pantalla por acción de los anteriores factores son una consecuencia de la trama narrada en el guion. Si en *Pulp Fiction* (*Tiempos Violentos*) le quitamos la drogadicción a Uma Thurman, las armas a Samuel Jackson, John Travolta, Tim Roth y Amanda Plummer, y a la novia de Bruce Willis no se le olvida el reloj ¿Qué tipo de historia violenta obtendríamos? Tendríamos que reevaluar el guion para proponer una historia de violencia, porque le han quitado los elementos bélicos que les permitan a los personajes desarrollar ambiciones y deseos de dinero, venganza, euforia, honor, etc. Pero para realizar un análisis de la trama y de cómo esta, ha evolucionado en el cine violento, primero debemos ver con detalle una de las primeras etapas del film: El Introito.

1.1.2. EL PRELUDIO AL FILM, DE KUBRICK HASTA NUESTROS DÍAS.

Se podría afirmar que todo guion sigue ciertas pautas, una de ellas es que a los cinco minutos de haber iniciado la trama debemos introducir un elemento ya sea de intriga, comicidad, o de diálogos que sirva de engancho al espectador, pero que no revele en un sentido estricto el desarrollo y los giros de trama que tomará el film.

En el cine, sobre todo las películas que tienen una gran carga de violencia, los introitos han ido cobrando una relevancia tal, que incluso en casos como lo son los filmes de Robert Rodríguez y Quentin Tarantino, el introito es una escena aparte en la composición del film, es un prelude que cumple la finalidad de atraer al espectador a la pantalla y retenerlo; pero el prelude en el cine violento no es una innovación de nuestras dos últimas décadas, para ser justos, el prelude es una herencia que nos remonta al final de la década de los sesenta con *2001: Una Odisea Espacial* (2001 *A space odyssey*).

El film antes mencionado, pertenece más propiamente al género de la ciencia ficción, el diseño de arte en su escenografía, vestuario, decorados y sonido, sentó las bases de lo que sería de allí en adelante el género: como lo fueron las pantallas computarizadas con múltiples luces, los decorados de un prolijo color blanco, las voces parsimoniosas y computarizadas que requerían el trabajo con beats electrónicos para ser logradas, y uno de los más conocidos antagonistas robóticos en la cinematografía mundial: *HAL 9000*. Que sentaría las bases de una de las temáticas más recurrentes de la ciencia ficción: la lucha del ser humano contra la máquina.

2001: Una Odisea Espacial constituye una de las herencias cinematográficas vigentes y en el caso del cine violento, se puede vislumbrar la importancia del prelude: la escena inicial de este film es un grupo de primates que entran en conflicto por beber el agua de una charca, el elemento de ficción que se introduce y que a la vez le da un giro a esta pequeña historia inicial, es un monolito que posee la facultad

de alterar la conducta social en el grupo de primates que se han acercado a él. Al parecer y por acción del monolito, los primates pueden utilizar un hueso como herramienta de defensa y matar a sus oponentes, lo que continúa como fin de este preludio es un *slow motion* de un primate destrozando un cráneo con la ayuda de un hueso, que utiliza a manera de mazo, mientras la escena mantiene una perfecta sincronía con el *Also Sprach Zarathustra* de Strauss que suena como tema incidental.

En esta visión fílmica de Kubrick, el primer acto violento que se puede registrar es la utilización de un hueso como el primer elemento bélico de la historia humana y que el conflicto se desarrolla por la satisfacción de un instinto primario: La supervivencia.

Este introito establece una génesis en la composición del metraje violento, narra un inicio, un conflicto y el desenlace de este con la victoria del primate. Se puede afirmar que el preludio de *2001: Una Odisea Espacial* es una microcápsula de violencia cinematográfica que se convertiría en el legado de futuros guionistas y directores. Es necesario aclarar en este punto que *2001: Una Odisea Espacial* no es el primer film que integra violencia en su preludio, en el cine negro, como señalaré más adelante, había un interés por fijar la atención del espectador en la primera parte del film, y el cine negro como se sabe, está basado en narrativas urbanas que implicaban ciertos grados de violencia explícita representada en la pantalla, pero el preludio en éste género cumplía más la función de crear intriga que la de mostrar actos violentos. También hay que resaltar que el Western, que surgió en la cinematografía estadounidense en 1903 con *The Great Train Robbery* (*El asalto y robo de un tren*) contiene las primeras escenas de violencia explícita en el cine, pero no dirigían el interés del espectador al preludio. Lo que sí puedo afirmar del film de Kubrick es que es el primero que le da un enfoque especial desde una secuencia violenta a esta primera parte de un film. La evolución ha sido lenta, pero hemos pasado de hacer primerísimos planos a panorámicos en dónde no sucedía casi nada, hasta contar una pequeña historia dentro del introito.

Volvemos a Kubrick, pero en esta ocasión lo abordamos desde *La Naranja Mecánica* (*A Clockwork Orange*). Esta película inicia con un primerísimo plano de los ojos de Malcolm MacDowell para pasar a un plano panorámico del “*Moloko*” nombre que recibe el bar donde beben “leche con algo más. “(Kubrick, 1972) como afirma el personaje central. Este introito en sí, no nos previene de la serie de actos violentos que se desencadenan a continuación, sin embargo esta escena es la única advertencia que tiene el espectador. El preludeo es reposado y desprovisto de violencia explícita, pero es una muestra directa del trabajo de arte que se observará en todo el film como lo son la estética Punk, los mobiliarios y decorados en cerámica con figuras humanas o partes corporales a gran escala y la constante necesidad de utilizar sinfonías clásicas como temas incidentales que generan una discordancia entre los actos violentos frente a la cámara y la sinfonía clásica de turno, esto último, tiene precisamente esa finalidad: evidenciar el carácter ambiguo que posee la violencia, pues una sinfonía clásica puede ser estímulo para desencadenar actos violentos como le sucede al personaje principal de este film. Contraponiéndose a todo lo anterior, casi veinte años después el mismo Kubrick, en *Full Metal Jacket* (*La Chaqueta Metálica*); nos encierra en el baño de un cuartel militar, desprovisto de alegorías y sugerencias al arte o corrientes estéticas de la época en que se desarrolla la trama (la década de los setenta, en Vietnam) y nos muestra a un soldado raso baleando a su sargento, para después suicidarse; pero para llegar a este punto, la historia nos ha advertido, en constante tensión que alguno de los soldados se quebrará ante la presión que genera un entrenamiento militar.

El introito o preludeo en el cine violento ha tenido una transformación que ha pasado desde la simple muestra artística, a la visceralidad y la agresión visual en su más vertiginosa explicitud, para por último lograr una amalgama entre lo artístico y lo grotescamente violento. Kubrick en cierta manera nos enseñó cómo realizar un introito, pero las estructuras actuales, mediante las que se vende y comercializa el cine, no permiten introitos tan prolongados como los de *2001: Una Odisea Espacial* y, *Full Metal Jacket*.

El cine como manifestación artística, pero también, como objeto de consumo se ciñe a parámetros que permitan su comercialización. Un introito excesivamente largo no cumple con la función de atraer al espectador y gastaría tiempo de metraje y presupuestos establecidos, tal vez por esto, sólo hasta el año 1990 vemos un introito que supera los diez minutos de metraje, el film en cuestión es *Begotten*, película catalogada como cine experimental e independiente, el introito de éste film consiste en un Dios convulso y suicida que se cercena el vientre con una navaja de afeitar, un preludio extenso, explícitamente violento, con una carga artística y metafórica que queda abierta a la interpretación individual de cada espectador. El introito de *Begotten* es a mi parecer una radiografía de lo que sería concretamente el preludio del cine violento que tenemos en la actualidad, claro, sufriendo las modificaciones en cuanto a extensión para su comercialización.

El preludio del film es desde mi perspectiva la aplicación teórico-práctica del *spot* publicitario al cine. El *spot* es definido en publicidad como: “Una macha de luz sobre un fondo blanco.” (Ditcher, 1963. Pág. 19) El objetivo de éste es crear en el espectador la necesidad de comprar un producto, disponiendo para tal fin pocos segundos.

Para que una campaña sea <<eficaz>> se requiere un mínimo de ocho segundos, mientras que la cifra óptima se centra en veinte segundos. Está en función de la duración del *spot*, y así se explica que los publicitarios anden tan preocupados por reducir el tiempo del spot sin dejar de conservar su carga semántica, su capital de expresión (decir lo máximo en un mínimo de tiempo), constituye hoy en día el problema fundamental de la publicidad. Han de conseguir una comunicación casi instantánea, han de lograr que se capte y se comprenda su mensaje persuasivo, y además con un impacto suficiente que influya en las actitudes y las opiniones de quienes lo reciben. (Ramonet, 2000. Pág. 76)

El introito consta de pocos minutos para atraer y retener al espectador en la historia a narrar. El *Spot* promociona un producto, el introito del film se promociona a sí mismo, funciona como una pequeña publicidad implícita de sí para el espectador, de allí la importancia en el cine violento de desarrollar un preludio a la trama que sea

un choque directo, en otras palabras, de plasmar un *Spot* (Mancha de luz, que también se puede entender como imagen) en nuestro cerebro (El fondo blanco).

Remitiéndonos a la historia del cine, los primeros introitos que cumplían a cabalidad esta función, fueron las películas del cine negro: este género cinematográfico de gran auge en la década de los cuarenta. Iniciaba, por lo general con escenas en exteriores urbanos nocturnos, bajo lluvia y con el asesinato o desaparición de alguien, o el robo de algo (Documentos, joyas) constituyendo esta intriga inicial como el primer escalón en la construcción de una trama más compleja. Para los realizadores de cine, esta es una de las premisas para llevar a cabo el guion: desarrollar un introito que pueda crear ese vínculo inicial entre espectador-trama.

Los filmes con un gran contenido violento, o que su trama se centra en las diversas formas de la violencia han ido desarrollando introitos, cada vez más elaborados y dados a la reflexión ya sea argumentativa o estética. El éxito con la escena inicial de *Pulp Fiction* se da, porque sólo hasta el final de la película, es cuando vemos el efecto bumerán en la historia. La película finaliza justamente donde inicia, pero al inicio quedamos atrapados en la trama cuando la pareja interpretada por Tim Roth y Amanda Plummer deciden robar el restaurante donde se encuentran, en este punto no prevemos lo que sucederá, pero sabemos que si en toda la película no hemos vuelto a ver a estos dos personajes es porque a futuro, serán introducidos nuevamente en la trama, y en efecto Tarantino lo hace, nos hace revivir el asalto al restaurante, pero esta vez desde la perspectiva de Samuel Jackson y John Travolta a quienes hemos detallado muy bien en toda la película.

Pulp Fiction inicia con una historia que parece inherente a la trama y los personajes que veremos en ella, lo mismo que sucede con *Irréversible* de Gaspar Noé. La película inicia con el dialogo de dos hombres en una habitación, mientras por fuera de cámara se escuchan sirenas y gritos en un callejón cercano, al que luego y gracias a la particular técnica de realización de Noé (giros de cámara de 360 grados, cámaras que traspasan cristales de ventanas) somos transportados. Nos encontramos

ante una escena iniciada: un hombre malherido siendo transportado en una ambulancia y otro esposado e interrogado por la policía. El sólo hecho de comenzar con una escena llena de tintes trágicos y violentos, nos hace quedar frente a la pantalla para descubrir las razones por las cuales todo ha terminado tan mal para unos personajes que aún no conocemos totalmente. En *Irréversible* volvemos a experimentar el efecto bumerán al final del film que nos permite comprender el introito desde dos perspectivas la primera: cuando el personaje interpretado por Monica Bellucci (Alex en el film) duerme, vemos sobre su cama un afiche de *2001: Una Odisea Espacial*; que tiene impresa la frase: “*El último viaje*¹”. Quienes hemos visto éste film antes referenciado, sabemos que finaliza con el retorno del protagonista siendo un feto en su saco de líquido amniótico al planeta tierra, después de su odisea espacial. Esto lo interpreto como una alusión al hecho de que Alex descubre estar embarazada, antes de todos los sucesos violentos en los que se ve inmersa, y que *Irréversible*, tal como está narrada, finaliza con lo que sería su inicio. La otra perspectiva es que vemos giros de cámara de 360 grados, cada vez más vertiginosos, musicalizados con la séptima sinfonía de Beethoven y que finalizan de golpe con una sola frase en la pantalla: “*El tiempo lo destruye todo*²”. Frase con la que inicia el dialogo entre los dos hombres en el introito de la película.

Parece ser que en algunos filmes del cine violento, la importancia y la interpretación del introito se da con el final. Lo mismo podemos percibir en películas como *Sin City* de Frank Miller, *Reservoir Dogs* de Tarantino, *American History X* de Tony Kaye. Todos estos films regresan de alguna forma a como inician su trama. Tal vez como una metáfora de que la violencia en los actos humanos, genera más violencia que regresa de una forma u otra a quienes la incitan.

La herencia de Kubrick radica en la construcción de un juego de imágenes que le den al prelude del film, en este caso, del cine violento la primera pieza de un mosaico que el espectador debe completar en la búsqueda y observación de la trama,

¹ En el film originalmente se lee la frase en inglés: “The last trip”.

² En el film originalmente se lee la frase en francés: “Le temps detruit tout”.

para saber ubicarla en la historia misma. El preludeo en el film violento, requiere cada vez más un ejercicio de interpretación por parte del espectador.

Sin embargo este elemento de primera construcción fílmica no aplica para todos los films, también existen películas en donde no se percibe un introito, sino un largometraje que no está segmentado o que le brinde una importancia tal a esta primera parte, ejemplo de esto es *Blue Velvet* de David Lynch, la película inicia con un hombre que sufre un ataque cardiaco y con su hijo que camino al hospital descubre una oreja mutilada en el césped, de allí en adelante la historia narra una trama muy al estilo del cine negro: la investigación del joven por saber de quién es la oreja, lo cual lo lleva a verse inmerso en los turbios secretos que guarda la ciudad donde reside, entonces el tema de la oreja, que parecía una figura visual tan sugerente y con vistas a poseer una fuerte carga representativa, pasa a un segundo plano cuando descubre que pertenece al esposo de una cantante, que es victimizada sexualmente por el antagonista de la historia, en *Blue Velvet* observamos un inicio sugerente, pero que se convierte en un elemento más en la trama, cuando esta se desarrolla y no en un elemento que intente vincular el preludeo con el final. Otro ejemplo más de esto es *Antichrist* (*Anticristo*) de Lars Von Trier. En la primera escena vemos en un blanco y negro, *slow motion* y acompañados de un *Lascia ch'io pianga* de Handel a una pareja teniendo sexo mientras, por descuido, su hijo de un año se lanza por la ventana. Este preludeo está lleno de elementos, que parecen inconexos, pero que logran crear desde una perspectiva violenta un conjunto, la violencia aquí, es más una metáfora (sobre la vida y la muerte) que una representación explícita. Aunque es un preludeo elaborado con la finalidad de ser observado como lo que es: la primera parte del film. Su carga representativa en todo el conjunto del film, comienza a disminuir, para ser un elemento más, que ha construido una trama de terror psicológico de una mujer perturbada por la naturaleza, que es el eje central de la historia, ya que ésta última es el elemento percusor de los actos violentos que se desarrollan en la trama.

El preludeo del cine violento, me llama la atención, porque ofrece los primeros elementos argumentativos de la trama, como ya he señalado en algunos ejemplos,

también porque la reflexión argumentativa o estética de éste, como elemento que compone el film no ha sido considerada en su totalidad, por el hecho de que observamos el film como todo un conjunto, y una obra audiovisual ofrece una segmentación igual de compleja que el texto escrito, empezando porque el formato audiovisual se compone por fotogramas, es decir por un juego de imágenes que crean una secuencia, y que estas secuencias a su vez crean una toma y que varias tomas, crean una escena y estas a su vez crean el largometraje. La revisión del film requiere, si es el caso, la segmentación para un análisis de sus componentes. Si bien el film es un todo desde que inicia hasta que finaliza, debemos comprender que el primer juego de imágenes que nos ofrecen, es el primer impacto que recibimos como espectadores, el preludeo en el cine de violencia al igual que en otras formas de realización y otros géneros del cine, da ese primer paso en el impacto emotivo que recibimos, ya sea desde una propuesta estética visual, o desde un punto de inicio que requiera el análisis en el espectador.

1.1.3. LA EVOLUCIÓN DEL GUION. LAS DISTINTAS FORMAS DE NARRAR LA VIOLENCIA.

Todo film necesita llevar el rótulo del género al cual pertenece y sobre esto, el abanico de posibles nomenclaturas es enorme con miras a seguir expandiéndose; pero en concreto ¿qué es lo que nos permite clasificar un film bajo los rótulos de ciencia ficción, dramas, comedias musicales, film noir; etc.? La respuesta es otro abanico extenso y más intrincado: pues no solamente hay que tener en cuenta si apela a la emotividad trágica en los casos del drama o a la emotividad cómica del espectador, también hay que observar los medios de distribución, el momento histórico en el que se ubica o el momento histórico real en el cual fue producido el film, si es una adaptación o una obra de autor. Definir un film por género cinematográfico es introducirse en un laberinto de posibilidades para ir reconociendo en el camino los

elementos, de guion, de arte, de argumento, de ambientación, de trama que posee éste. Pero curiosamente entre la amplia gama de posibilidades no he leído hasta el momento un género llamado: Cine Violento, o cine de violencia. Lo más cercano ha sido el Cine Bélico, pero esta clasificación se cierra al tipo de films que tiene como eje central de su trama un conflicto militar, llámese Vietnam, guerra fría, guerra civil .etc.

La violencia no posee un género cinematográfico, en mi opinión por el hecho de ser considerada el resultado de las acciones de los personajes en la trama, una consecuencia en la escritura del guion, un juego de acciones derivadas de la interacción y choque de conflictos de la historia, pero no una forma narrativa o un género siquiera.

Para que un film tenga un contenido violento, es decir una buena carga de elementos que provoquen una reacción en cadena de actos violentos tras otros, necesitamos encender la mecha de forma explícita en nuestro guion. En el film *Falling Down* (*Un día de furia*), Michael Douglas estalla en cólera por el precio de una Coca Cola y de allí en adelante toda la trama se desarrolla en un efecto bola de nieve de actos violentos secuenciales que tienen como herramientas bélicas de soporte: un bate de beisbol y una bolsa de deporte llena de ametralladoras que en manos de Douglas, y su excesiva rabia hacía los obstáculos en su día, componen un largometraje violento. En este caso, la violencia es una consecuencia del personaje que consta de las herramientas bélicas para desarrollar una historia.

Ahora tomemos un film en donde se omiten los elementos bélicos tradicionales, donde incluso al parecer no se evidencia un motivo exacto para una cadena de actos violentos: *Los Pájaros*, de Alfred Hitchcock. No observamos patadas voladoras, no vemos a un antagonista preciso, sino muchos, no vemos el objetivo específico del porque nuestros antagonistas deciden atacar a las personas, es decir nunca, incluso después de acabarse el film sabremos si deseaban dinero, alimento, un equilibrio social, etc. Sólo vemos una cadena de actos violentos de los pájaros en un pueblecito

costero a sus habitantes. Claro, tenemos protagonistas, tenemos un guion con una estructura, tenemos una historia de amor y tenemos muchos pájaros en el alambre dispuestos a atacar; en este film de Hitchcock, la violencia no es una simple consecuencia de los actos de los protagonistas, de hecho, no tiene ninguna relación con la historia de amor entre ellos y la celosa madre de él, sin embargo la violencia está en el guion base y es de una manera muy limpia y explícita la forma narrativa en que se desenvuelve la historia, interpretada no por los pájaros, sino por el comportamiento violento de estos. Algo muy parecido encontramos en *Antichrist*, la violencia tiene una forma fáctica en la figura femenina de la protagonista, pero el guion y la trama apuntan a que es la naturaleza, (*El jardín del Edén* como le llaman al lugar donde se desarrolla la historia), la que altera el comportamiento psicológico de *Ella*³, durante el film vemos actos violentos de *Ella*, pero también observamos imágenes que describen violencia (desde una percepción humana) en la naturaleza: una cierva dando a luz una cría muerta, un pichón de cuervo siendo devorado por hormigas, garrapatas alimentándose de la mano de uno de los protagonistas, etc.

Los Pájaros, es desde mi perspectiva: el primer escalón de referencia para observar cómo la violencia en el cine ha pasado de ser una consecuencia de los personajes en la trama a ser una forma de hacer de cine desde la narrativa de su guion.

En 1974, se estrena en Suecia un film que causo el suficiente revuelo para ser editado y prohibido, el film en cuestión es *Thriller, A Cruel Picture*. Que como su nombre lo indica, tal vez a manera de advertencia: *es una película cruel*. Este film tiene un argumento asimilable en términos de interpretación: una joven es secuestrada, convertida en adicta a la heroína y prostituida por el antagonista, que en determinado momento de la trama le mutila un ojo por haber rechazado un cliente. Nuestra protagonista decide ahorrar dinero después de saber que una de sus compañeras de cautiverio es asesinada, y comienza a instruirse en el manejo de armas

³ En el film los protagonistas nunca se llaman por un nombre en particular, por eso en los créditos finales aparece originalmente: She – Charlotte Gaingsbourg.

de fuego, defensa personal y conducción de autos a gran velocidad; todo esto para realizar su venganza.

Thriller, A Cruel Picture sentó las bases de lo que sería la violencia cinematográfica explícita en su época, escenas como la mutilación del ojo, los disparos a quemarropa en el que veíamos el impacto de la bala, y las escenas de violencia sexual explícita (Sodomía, humillación), constituyeron las estructuras de muchos guiones tales como la trilogía de películas bajo el título *Death Wish (El Vengador Anónimo)*, con Charles Bronson como protagonista, *Spit on your grave, Ms.45 (Ángel de venganza)*, estas como referentes clásicos de los setentas y ochentas, y en los noventa con *Eye for an eye, A time to kill, (Ojo por ojo, Tiempo de matar)*, y siendo más actuales, *Kill Bill*, filme en honor a este tipo de películas.

A partir de la década de los setenta y siguiendo las pautas de construcción del argumento del guion, la narrativa de la violencia cobra una importancia tal que parece una premisa en la narrativa, y no la conclusión de los actos de sus personajes. La película que pone en manifiesto lo anterior es proyectada en los cines en 1983 con el nombre de *Videodrome*. David Cronenberg recurre a nosotros como espectadores en la constante búsqueda de la satisfacción del gusto morboso por lo violento para crear una pieza de ciencia ficción y terror psicológico, donde expone una sociedad de consumo televisivo que busca algo más en la pornografía y se comienza a decantar por los actos violentos que implican torturas y asesinatos reales frente a la cámara.

Videodrome constituye un acto de violencia cinematográfica porque el eje central de su trama es la violencia y sus consecuencias en nosotros como receptores, la violencia en este film deja de ser un hecho aislado para irse instalando como una forma narrativa de un guion, que aborda desde la violencia como objeto de consumo, múltiples implicaciones sociales, culturales, económicas y hasta psicológicas y patológicas (en la trama *Videodrome*, causa una lesión cerebral que provoca alucinaciones y delirios en quienes lo observan), este film nos da una perspectiva de revisión de estas temáticas, desde la violencia, que nos ofrece un cristal de visión para

el detalle de elementos en la trama, que nos permita abordarla más allá de la propuesta estética, o de entretenimiento. *Videodrome* contiene una de las tramas más complejas de su época, porque abordó temáticas recurrentes en la ciencia ficción como el cuestionamiento por la realidad, nuestra inquietud por la tecnología y sus repercusiones en nuestro comportamiento, y el impacto de la *mass media* en sus receptores. Las abordó desde la violencia como narrativa argumentativa de su trama.

Ahora revisemos otro film: *Tesis*, de Alejandro Amenábar, de nuevo la violencia vuelve a ser la forma narrativa del guion, en donde los personajes son las piezas que la violencia, en su presencia invisible mueve, y digo invisible porque aunque el film trata sobre una joven que desea hacer una tesis sobre la violencia audiovisual explícita, en toda la película son escasas las escenas de violencia que vemos, sin embargo la podemos escuchar en las *Snuff Movies*⁴ que la joven y su amigo ven, y en la constante amenaza invisible de que algo malo (*violento*) les va a suceder si descubren quiénes están detrás de la realización de dichos vídeos.

En *Seul Contre Tous* (*Sólo Contra Todos*, también conocida como *Carne*) película francesa del director argentino Gaspar Noé, desde que inicia identificamos violencia, vemos escenas violentas explícitas, de hecho se nos advierte de una manera casi cómica en el clímax de la historia, que podemos dejar de ver la película porque siguen escenas de violencia, sin embargo la violencia del film en cuanto a representación explícita en la pantalla es poca, la verdadera violencia está en el guion, para ser más preciso en los monólogos del protagonista y son estos los que logran darle ese matiz violento al film, como la escena en donde está sentado en un cine porno pensando en el profundo desprecio que siente por su esposa embarazada, deseando que el niño nazca muerto, todo esto mientras la cámara enfoca una escena explícita de penetración vaginal que resulta grotesca, pero a la vez logra una perfecta concordancia con los monólogos del personaje, para quien el acto sexual sólo debería tener como consecuencia el placer visceral y no los hijos indeseados. En esta película

⁴ Subgénero audiovisual en donde se registran actos violentos reales y que se comercializa de manera ilegal.

apreciamos cómo la violencia que carga los monólogos del personaje central, su odio y desprecio, al mundo, a las circunstancias de su vida, a la sociedad en la que está inmerso es lo que realiza al film como tal, la violencia no es una consecuencia de sus acciones, es una forma narrativa que se transmite a través de los monólogos del personaje.

Revisemos otra película: *A Serbian Film*, la historia de un hombre cabeza de familia, con crisis económica que a medida que se desarrolla la trama se ve inmerso en el mundo de las *Snuff Movies*, esta película contiene tal vez las escenas de violencia sexual más explícitas de la llamada cinematografía de culto, el manejo de la violencia en este film nos demuestra que nadie está exento de consumir violencia audiovisual y que de hecho ésta, no sólo es un producto comercial, sino también una manifestación y forma de realización del arte audiovisual y que como manifestación artística tiene un público y una estética propia. Lo atrayente de *A Serbian Film*, es cómo dosifica la violencia al espectador, manteniéndolo en una constante tensión de quererle mostrar cada vez más; esto se debe a que el film comienza con escenas que sólo hacen alusión a la pedofilia y el masoquismo sexual, pero que van aumentando en contenido explícito, llegado a un punto de la trama, en el que nos vemos inmersos (junto al protagonista) en un efecto Bola de nieve en el que recibimos violencia audiovisual directa y explícita a un ritmo vertiginoso, que como espectadores esperamos que el acto violento a continuación supere el anterior. *A Serbian Film*, es el *Videodromo* que nos proponía Cronenberg en los ochentas, somos los espectadores que cada vez buscamos en la violencia audiovisual la satisfacción de un deseo.

En este recorrido histórico por la narrativa violenta del guion deseo destacar dos films que lograron atraer mi atención por la forma en cómo es usada la violencia dentro de la construcción del guion. Estos films exaltan la violencia y el sadismo humano como un método fáctico para lograr resultados desde la experimentación mística en uno, y el equilibrio social y económico en otro. El primero es *Martyrs*, film francés cuya trama se centra en el secuestro y tortura de mujeres jóvenes para la creación de mártires que puedan dar fe, o como resaltan al final del film *ser testigos*,

de lo que es la experiencia de la vida después de la muerte, pasando por el estado de éxtasis que sólo proporciona la tortura para tales fines. *Martyrs* propone el sadismo humano como una experimentación espiritual, que desea indagar desde una perspectiva mística los misterios del paso de la vida a la muerte, no como simple proceso biológico, sino como el resultado del éxtasis por la flagelación del cuerpo y el alma. *Martyrs* resulta ser una experiencia propositiva en términos de narrativa violenta, porque la violencia no es una acción-reacción de actos humanos, es una herramienta dotada de misticismo para acceder y comprender un elemento biológico en todos los seres vivos: la transición de la vida a la muerte.

El segundo film es *The Purge* (conocida comercialmente como *La Purga* o también como *La Noche De Las Bestias*) este film propone la violencia humana como una forma de erradicar la pobreza y el crimen en las calles, pero también como una catarsis para todos los humanos que deseen liberar la violencia contenida en sí mismos. Durante doce horas todo tipo de violencia (desde la violación al asesinato) es permitida y no habrá consecuencias legales para quienes ocasionen daños a otros. Desde esta perspectiva la violencia no sólo es una herramienta humana para una sociedad y economía mejor, lo es también como válvula de escape, para nuestra necesidad humana de violentar a otros, eximiéndonos de nuestros cánones de legalidad, moralidad y ética, que son los puntos represivos que no permiten que hagamos daño a nuestros semejantes, esta película propone la reflexión de ¿si estamos eximidos de estos cánones, aun seríamos capaces de dañar a otro, sólo porque tenemos la necesidad de violentar? *The Purge*, no propone como tal una apología a la violencia, sino un cuestionamiento ético y moral de ¿qué puede hacer un individuo ante una sociedad que ha establecido la violencia como un elemento legal de índole social y económica y que además está sistematizada? Si observamos bien en esta película la violencia deja de ser un acto irracional, meramente instintivo como siempre se ha definido, para ser un acto humano digno de un ser social responsable con los intereses de su patria.

Hasta éste punto y con estas referencias del cine, se puede vislumbrar cómo la violencia desde la narrativa del guion, se ha ido instalando en historias que el espectador puede sentir como experiencias próximas a él, que la violencia que ve reproducida en una pantalla de cine es cada vez más cotidiana y más cercana o parecida a los elementos sociales y culturales de su entorno, ese que se encuentra al salir a la calle después de ver el film.

El cine como un reflejo de la sociedad y la cultura de su momento, siempre ha existido, y tal vez gracias a esto han surgido gran parte de los géneros y subgéneros en la cinematografía; como el cine bélico que comenzó en algunos países, como una propaganda de apoyo a la causa de su guerra, este género en particular se mantiene vigente a consecuencia del conflicto de turno. En los sesentas y principio de los setentas, las pantallas de cine fueron inundadas con historias de héroes que dejan una familia y un país, para irse a Vietnam, pero con la caída de la popularidad de esta guerra el género decayó, y en la actualidad el cine bélico se ha decantado por dos géneros de realización para lograr una vigencia, la primera es por el formato documental (Nótese que los documentales sobre guerras han tomado un gran auge después del once de septiembre y el interés mediático sobre los diversos conflictos en oriente) y el género del cine histórico en películas como *Pearl Harbor*, *Noche De Paz*. Y en otros casos podemos observar rastros de este género mezclándose con otros como la fábula de guerra civil cinematográfica propuesta en *El Laberinto Del Fauno* y los dramas con reflexión social como *La Fiebre*.

La violencia en el cine también ha ido adoptando diversas formas de realización desde su narrativa, tal vez en una necesidad de exploración de los guionistas y directores por darle matices, un ejemplo de esto es *Shoot 'em up*; película que mezcla elementos de la comedia absurda y los films de acción más propios de los noventa, para lograr un montaje violento lleno de gags que rayan en lo cómico y absurdo. La violencia en este film es abordada desde una perspectiva cómica. Al igual que en *Sheitan*, película francesa que mezcla elementos cómicos y grotescos, con terror, para lograr una narrativa violenta que mantiene al espectador entre lo real y lo

mórbidamente surreal. El cine violento también ha creado héroes humanos, que sin necesidad de superpoderes desarrollan historias donde buscan la derrota del mal y la corrupción en películas como *Dobermann*, *La Caja 507*, *Una Historia De Violencia*, *Taxi Driver* son algunos de los ejemplos. También tenemos films con perspectivas dramáticas como *Excision* que narra la historia de una adolescente con *T.O.C*⁵ por la cirugía, la película llega a nosotros desde dos perspectivas: la vida de la adolescente en su entorno social y sus sueños eróticos que implican mutilaciones y escisiones quirúrgicas. Si buscamos un referente erótico de violencia la lista puede ser muy larga, pero para centrarnos en un film particular por este momento *Crash*, *Extraños Placeres*, de David Cronenberg, basado en la novela homónima de J.G. Ballard. Expone la exploración de una sexualidad violenta y que vincula el placer humano con los automóviles y los accidentes de estos, como una nueva forma de incursión y expresión erótica.

La narrativa de la violencia en el guion cinematográfico, ha respondido a los diversos géneros de su momento con lo que ha logrado ir explorando matices para su desarrollo como forma de realización audiovisual. En los estudios estéticos y filosóficos del cine, aún no hemos abarcado del todo la violencia, porque la seguimos viendo bajo la condición de que es un resultado de las acciones descritas en el guion, más no como una forma de escribir éste.

⁵ Siglas para Trastorno Obsesivo Compulsivo. En psiquiatría se habla de T.O.C a las conductas ansiosas y repetitivas de los pacientes hacia casos particulares de su entorno, como tener las manos limpias, lavándolas repetidas veces.

1.2. LA NARRATIVA DE LA REALIZACIÓN

“Un director con una cámara fotográfica es tan libre como un autor con una pluma”

Stanley Kubrick.

El cine en sí, es una constante experimentación de su realización, de hecho el séptimo arte surge de la experimentación con otra forma artística del siglo XIX: la fotografía. Como sabemos una secuencia de cine se construye con la unión de varios fotogramas que al pasar a una velocidad de 25 fotogramas por segundo ante el ojo humano, crean una secuencia. El cine ha demostrado ser una de las manifestaciones artísticas más audaces porque pasó de un elemento estático como la fotografía a toda una creación en constante evolución de su forma narrativa como lo señalan en *El Devenir De Las Artes*:

En el cinematógrafo, las cosas se han producido de modo diverso: se ha dado aquí el caso de una forma expresiva nueva, absolutamente inédita, en la que nunca antes se había pensado como tal, y destinada a convertirse en el curso de pocos decenios en el más popular y frecuentado espectáculo de nuestros tiempos en el que entra en juego una forma de apreciación y de goce completamente inédita, que se ha hecho posible solamente por el hecho de haberse inventado un sistema rápido de reproducción de las imágenes fotográficas, que por medio de su sucesión daban la sensación de movimiento, de continuidad y de profundidad capaces de ofrecer bastante fielmente el verdadero dinamismo de la vida vivida más y mejor que cualquier otra forma artística de pasado. (Dorfles, 1963. Pág. 219-220)

Una de las primeras etapas de la producción fílmica es la escritura del guion, pero más allá de éste, un film también se narra a través de su realización, o montaje fílmico. El pionero del montaje cinematográfico es George Méliès con su

mundialmente conocida *Viaje A La Luna*, la primera pieza de ciencia ficción del cine, en este film apreciamos por vez primera los fundidos de imágenes para pasar de una secuencia a otra, el primer Travelling (la secuencia donde nos acercamos poco a poco a la luna hasta que se forma un rostro) y el primer efecto especial (cuando el cohete impacta sobre uno de los ojos de la luna y se ve una masa blanca derritiéndose por la acción del impacto). A partir de entonces el cine ha evolucionado implementando nuevas herramientas en su realización, como lo fue la inclusión del sonido en 1927 con *El Cantante De Jazz*, y el color en 1935 con *Becky Sharp*; pero las primeras películas narradas a través de su realización como tal, se las debemos a Dziga Vertóv, considerado como el pionero del cine documental. En sus films lo que podemos observar son capturas de momentos y situaciones en la ciudad de Moscú, que al parecer no tienen relación, más allá de crear secuencias cinematográficas por las cuales el espectador debe sentirse impactado y en la necesidad de reflexionar sobre lo visto, o como lo define el mismo Vertóv:

El cine-ojo utiliza todos los medios de rodaje al alcance de la cámara ; es decir, la toma de vistas rápida, la microtoma de vistas, la toma de vistas al revés, la toma de vistas de animación, la toma de vistas móvil, la toma de vistas desde los ángulos de visión más inesperados, etc. No se consideran trucos, sino procedimientos normales, que se emplean ampliamente. [...] fragmentos de energía real que, mediante el arte del montaje, se van acumulando hasta formar un todo global. (Vertóv D. , 1973, pág. 26)

Con Vertóv el hacer cine adquirió otra faceta o punto de inicio para su realización, porque se hablaba de la importancia en la experimentación con la cámara, como una forma narrativa audiovisual que no sólo presentaba secuencias al ojo humano, también requería de una reflexión por parte del espectador de esas secuencias, aunque no tuvieran un orden establecido en la típica forma narrativa de inicio, nudo y desenlace. Vertóv logra darle forma a la realización del cine, más allá del guion, de hecho para él, la figura del guion como premisa no existía, lo que importaba eran las capturas de cámara y cómo estas podrían narrar o establecer una forma narrativa.

En la actualidad, el montaje audiovisual (Cine, televisión, videoclips) conserva la herencia de Méliès y Vertóv como los cánones de su realización, para darle una estructura narrativa más sostenible al guion. De hecho la narrativa audiovisual del videoclip tiene como eje central la realización del montaje, el videoclip es la promoción comercial en el formato vídeo de una canción y la premisa fundamental para hacer un buen videoclip es que las secuencias de imágenes sean concordantes con el ritmo de la canción, para lograr este objetivo es imprescindible un trabajo de montaje audiovisual. Este formato audiovisual es el que mantiene con mucha más vigencia las ideas de montaje visual de Vertóv.

1.2.1. EL ESPECTADOR PROTAGONISTA, DE HITCHCOCK A PASOLINI.

Passarían algunos años para que viéramos la primera película que sin pertenecer al género documental de Vertóv, se narra dándole suma importancia a su realización: *La Soga*, de Hitchcock, perteneciente más al género de intriga pasional (La evidente, aunque implícita y recatada tensión sexual entre los dos protagonistas) con referencias filosóficas a Nietzsche y el “*Superhombre*”. Es un film de un sólo plano secuencial, logrando así uno de los travelling más extensos del cine (75 minutos) solamente superado por *El Arca Rusa* (83 minutos). Hitchcock no solamente fue el máximo exponente del suspense cinematográfico por las narrativas de sus guiones, lo fue también por *cómo* los narró. En *Vértigo*, logra una experiencia acrofóbica desde la realización al mostrarle de forma ostensible al espectador lo que es la sensación visual de vértigo causado por el temor a las alturas. Este film constituye uno de los primeros ataques de violencia del montaje fílmico a quien lo observa como una forma de hacerlo identificar con el eje central de la trama. Hitchcock nos pone en la visión del protagonista, para enseñarnos desde sus ojos cómo ve y vive su terror a las alturas, con planos e imágenes que parecen dilatarse y palpar ante los ojos. Desde la

narrativa de realización *Vértigo*, es una experiencia integral del guion y su montaje fílmico.

En *Psicosis*, una de las películas más emblemáticas de Hitchcock, volvemos a experimentar: tensión, incertidumbre y terror, esto gracias a un blanco y negro que lograba darle un aspecto más lúgubre y solitario al Motel Bates y la casa ubicada en la colina, donde a contraluz se divisaba la silueta de la madre de Norman Bates (el eje central de la intriga de esta historia, permanece entre las sombras, algo muy simbólico desde la percepción visual en un film de suspense) y una musicalización incidental con escenas superpuestas del cuerpo de la protagonista y un cuchillo que parecía hundirse en la carne que lograron desde el montaje fílmico una de las escenas más recordadas del cine: el apuñalamiento en la ducha. Es necesario resaltar que en *Psicosis* también experimentamos lo que es ver desde la visión de un personaje (Hitchcock nos hace ver a través de un agujero en la pared a Marion mientras se desnuda para bañarse, en la escena de la ducha la vemos desde la perspectiva del asesino) y la sensación visual de vértigo (Cuando apuñalan al detective en las escaleras de la casa Bates, de nuevo somos el asesino empuñando el cuchillo, y la imagen detrás del actor se dilata para crear esa sensación de profundidad y altura en la escena).

La magia en la cinematografía del suspense de Hitchcock consiste en una realización fílmica que jugaba con las percepciones del espectador para crear un concepto o idea a partir de los fotogramas que recibíamos. Nos comenzamos a sentir plenamente identificados con la intriga del protagonista de *La Ventana Indiscreta* cuando la cámara enfoca el edificio de apartamentos que espía y vemos, tal como si fuésemos Stewart espionando a través de los binoculares o el telescopio. De esta forma Hitchcock logra introducir al espectador dentro de la historia, para crear un vínculo espectador-trama que lo identifique aún más con la intriga central que experimenta el protagonista.

En la película de Hitchcock, la tensión dramática se construye por la incertidumbre acerca de lo que Jefferies, y nosotros como parte de la audiencia que mira junto a él, ha sido testigo. No se trata de que no veamos, sino de que no podemos decidir qué es lo que estamos viendo. Esta incertidumbre aumenta porque una gran parte de la duración de la película se dedica a mirar. [...] así que miramos atentamente y, sin embargo, a menudo no estamos seguros de lo que estamos viendo. Desprovistos de pistas en su mayor parte, nos hacemos conscientes de hasta qué punto la interpretación y el juicio juegan un papel en lo que vemos en el cine. Hasta qué punto lo que vemos en el cine es un logro. De este modo, la película confirma también la idea más general de que lo que vemos no nos es dado simplemente, que estamos activamente implicados en lo que se refiere a configurar nuestra percepción. (Falzon, 2005, pág. 50)

La inclusión del espectador como protagonista visual de la trama es un efecto que sólo se puede lograr mediante el montaje fílmico. En el guion podemos narrar la acción, pero el montaje es quien alcanza el objetivo.

En la narrativa de la realización, la violencia ha ido evolucionando en parte a las historias que narra y en otra gracias a los avances tecnológicos, que han permitido realizar montajes fílmicos más complejos. Del suspense de Hitchcock heredamos ciertos elementos que logran componer una partitura de montaje fílmico que la violencia cinematográfica ha mantenido vigente. En la década de los setenta, cuando las historias violentas evidenciaban la necesidad de ser una muestra integral de arte, ideas políticas y estética recargada, las salas de cine proyectaron un film que aún hoy sigue estando prohibido en varios países: *Salò o los 120 días de Sodoma*, de Pier Paolo Pasolini. Percibamos la violencia en su realización: los primerísimos cuadros en las escenas explícitas de coprofagia, que llaman necesariamente la atención del espectador a un acto de sometimiento por parte de *los señores* (como se hacen llamar los cuatro personajes antagónicos principales) a sus jóvenes cautivos. el constante ruido de los aviones bombarderos mientras las matronas cuentan las historias de libertinaje que son narradas con mucha elegancia y detalle, y los enfoques a los jóvenes en el patio mientras son violados y torturados, esto último lo vemos desde una perspectiva muy singular: lo vemos desde la visión de unos binoculares, es

decir Pasolini logra hacernos partícipes y testigos directos de los horrores que se ven en el patio, pero si hemos llegado hasta ese punto de la película es porque ya hemos aceptado y asimilado toda la violencia psicológica, sexual y física que hemos visto antes.

Salò es un film lleno de metáforas que pretendía ser la radiografía social de la Italia de los setentas, donde aún existían los movimientos neonazis con más fuerza que en la actual y las altas esferas sociales parecían someter con su poder sobre el mercado de consumo y la leyes a los sectores más bajos de la sociedad, este film es una muestra de arte e ideología, pero también es una muestra de perversión que requería algo más allá del guion y sus metáforas para mostrarse. Amaury Voslion en su documental *Salò: Ayer y Hoy*, muestra cómo el film gracias a la narrativa de su realización adquirió ese impacto que debía surgir en cada espectador. El ruido de los aviones bombarderos, (que fue anexado en durante la etapa de montaje fílmico) pretendía provocar la sensación malestar y cautiverio que sentían los jóvenes secuestrados en la historia. Los primerísimos planos en escenas detalladas de violencia física y sexual también tenían tal finalidad; la metáfora final: dos jóvenes bailando un vals mientras los demás son torturados en el patio, refleja uno de los puntos de máxima reflexión que deseaba enseñar Pasolini: la indiferencia social presente ante los actos de violencia y corrupción.

Hasta la década de los setentas, los directores trabajaban más con la capacidad de experimentar que con las herramientas existentes para lograr montajes fílmicos de gran complejidad, por eso las escenas de violencia eran más *de sugerir* que de revelar directamente en un sólo plano secuencial, la evolución de las técnicas de realización audiovisual comenzó en los ochentas.

1.2.3. DE LOS OCHENTAS HASTA HOY, LOS ASESINOS MEDIÁTICOS Y LA VIOLENCIA AUDIOVISUAL SOMÁTICA.

La década de los ochenta marcó toda una revolución cultural y en el ámbito de las narrativas audiovisuales se evidenció con el asentamiento del videoclip, que como ya he señalado es un formato donde la premisa es lograr un buen montaje fílmico en el cual la imagen se adapte al sonido (música), lo curioso es que este formato marcó la pauta de las técnicas de realización, que el cine a pesar de ser una industria con más trayectoria, presupuesto, e innovación hasta el momento en el ámbito de lo audiovisual, no había logrado. Videoclips como *Thriller* de Michael Jackson, *Take On Me* de AHA, los vídeos musicales de Peter Gabriel y el film musical *Pink Floyd The Wall*, que debido a su realización se asemeja más a un vídeo musical extenso (95 minutos de duración) que a un film de pretensiones comerciales, ofrecieron nuevas visiones del hacer la narrativa audiovisual.

El cine de los ochentas fue más una experimentación con esas técnicas (filtros en la cámara para hacer ver el formato más antiguo, la inclusión de la animación y los fundidos de esta a imágenes reales, el retorno del blanco y negro que hasta la fecha era vigente en los films de David Lynch, los cambios de secuencia hechos por arrastre rápido de imágenes y no por fundidos o cortes como se venían realizando. Etc.) Que un desarrollo de la narrativa audiovisual desde el montaje fílmico que propusiera a éste como una forma de hacer el cine más allá del guion.

Año 1990, la siguiente no es una película que corresponda al género violento, sino más bien está encasillada en el cine independiente experimental y de horror. *Begotten* (película referenciada con anterioridad) de Elias Merhige. 78 minutos de un film en donde no hay dialogo alguno, sólo un juego de imágenes tétricas a blanco y negro y con un fotograma llamado “*de grano abierto*” técnica cinematográfica que consiste en quitarle nitidez a la imagen y darle ruido, esa apariencia de film muy viejo; *Begotten* nos cuenta una historia entre lo surreal y lo aterrador de un dios

convulso que se cercena el vientre con una navaja y muere desangrado y con las vísceras expuestas, esto durante los primeros 10 minutos del film, luego aparece una personificación de la madre tierra que masturba al cadáver y se insemina para tener al cabo de 30 minutos de metraje a un hijo, deforme, convulso como su padre, e incapaz de defenderse cuando él y su madre son torturados, desmembrados y enterrados por otros seres. La película, como ya he señalado es un juego de imágenes turbias, estáticas e indefinibles que muestran desde la perspectiva de una violencia llena de metáforas la génesis de la naturaleza; *Begotten* es un ejemplo de una narrativa realizada desde el montaje fílmico, pues la forma en como está realizada, ese blanco y negro, su imperfección en la imagen hecha a propósito, la ausencia de dialogo y el constante ruido de sonidos naturales como pájaros, el viento en los árboles, logra crear un efecto de hastío, desesperación y miedo en el espectador.

En 1992, se estrena un film que mezcla violencia, comedia negra y la sátira comercial a los medios televisivos, *Man Bites Dog* (*C'est arrivé près de chez vous*⁶), película belga que narra los actos violentos de Ben, un asesino en serie que es documentado por un equipo de reporteros, que cámara en mano lo siguen mientras él explica con detalle y de manera ostensible los métodos eficaces para torturar, violar y asesinar personas. En su realización el film está en un blanco y negro que no desmerita en nada la crudeza y lo explícito que son los actos violentos registrados por los reporteros, convirtiendo de esta forma al espectador en cómplices del protagonista y sus actos, de hecho en un punto de la trama los reporteros ayudan a Ben a asfixiar a un niño y después a violar y desmembrar a una mujer. Esto último puede ser una metáfora de que la violencia engendra más violencia aun. De que la violencia es capaz de crear ese vínculo de complicidad de nuestra parte con los actos violentos que presenciamos.

Man Bites Dog, recurre a las estructuras narrativas del reportaje televisivo en directo, para realizar un film en el cual con la ayuda del humor negro se pretende crear un vínculo de complicidad permisiva de los actos violentos entre el espectador y

⁶ Nombre original del film, que traduciría algo como “Sucedió cerca de usted.”

la trama, es decir se recurre al espectador no en calidad de alguien que observa una ficción, sino de alguien que pretende ver una emisión en vivo de un programa televisivo. Este film pone de nuevo la pregunta ¿qué buscamos y pretendemos ver en la violencia que consumimos en los medios? Tal vez la respuesta es que como espectadores buscamos cada vez más un impacto más fuerte de la violencia en nosotros como receptores; buscamos actos violentos que superen en crudeza y explicitud el anterior. *Man Bites Dog*, constituye un ensayo que mediatiza a la violencia, revelándola como el objeto de consumo que se ha convertido para nuestra sociedad de receptores audiovisuales.

En 1994, Oliver Stone proyecta en las salas de cine otro film que es una máxima exposición de cómo narrar una historia violenta desde el montaje fílmico. *Natural Born Killers* (*Asesinos Natos*), es una explosión de violencia desde que inicia hasta que se acaban los créditos finales, la historia de amor, violencia y excesos entre Mickey y Mallory Knox que viajan por una autopista en un descapotable, asaltando y asesinando personas a su paso, es narrada en primera instancia, como una *Road Movie* que tiene como escena introductoria el asalto a una cafetería, y después una escena flashback en formato de *sitcom*⁷ en donde con total crudeza y violencia del lenguaje se muestra cómo se conocieron los protagonistas, de allí en adelante observamos entre imágenes de animaciones, fundidos de colores psicodélicos, filtros de cámara que hacen ver la película como si fuese más antigua, escenas en blanco y negro con una ligera inclinación de 120 grados en el plano, e imágenes superpuestas. La cacería que despliega la policía para la captura de los protagonistas, llegado al punto en que son aprehendidos y encerrados en el mismo centro penitenciario. Aquí la historia pasa de contarse como una *Road Movie*, a una emisión en vivo del formato televisivo periodístico que comienza como una entrevista y termina siendo el reportaje de un motín de la fuga de los protagonistas, que incluye elementos típicos del horario *Prime Time* de la televisión Estadounidense como fragmentos de un juego

⁷ Sitcom es un formato televisivo de comedias de situaciones, muy populares en la cultura Estadounidense, el formato dura por lo general 22 minutos (sin comerciales incluidos) y son emitidos en la primera franja del *Prime Time* como apertura al resto de la programación.

del súper tazón, comerciales de productos para el hogar, un famoso comercial de osos polares de la *Coca-Cola*, e imágenes “*en vivo*” desde el canal al cual pertenece el programa periodístico.

Natural Born Killers, propone nuevamente esa visión de nosotros como consumidores de violencia que nos fascina y sentimos empatía por personajes violentos como Mickey y Mallory, que en la película, debido al interés que han provocado en los medios, son figuras reconocidas por sus infamias y tienen fanáticos alrededor del mundo. *Natural Born Killers* no lograría crear ese vínculo entre espectador-trama, que nos hace sentir emocionados en escenas como el beso del reencuentro entre los protagonistas en medio del motín, que es narrado desde la cámara de los reporteros y los créditos finales que muestran un final feliz de la pareja, con hijos y viajando por la misma autopista en una casa rodante. Sin todo éste complejo y muy bien articulado montaje fílmico. Apropiarse de los recursos técnicos y la manipulación emocional mediática permite el desarrollo de este film desde la narrativa de la realización.

En el año de 1997, destaco dos filmes por lograr una amalgama entre el guion y la realización, el primero *Cube (El Cubo)* un film en el que no sabemos, ni aun cuando se acabe, los motivos por los cuales seis personas están encerradas dentro de un cubo de múltiples habitaciones iguales, en las cuales hay trampas mortales como cuchillas que diseccionan un cuerpo entero, lanzallamas, ácido. Etc. *Cube*, narra la aventura de estas seis personas que intentan salir de allí, desde la perspectiva de la claustrofobia, la intolerancia y desconfianza que genera el encierro con desconocidos en situaciones límites. La claustrofobia es abordada desde la realización porque en todo el film siempre estamos observando las mismas paredes dentro del cubo y porque por fuera de escena escuchamos cómo se mueve, anexo a esto la desesperación de los personajes, suscita en nosotros esa sensación de malestar y encierro. Debido a la ausencia de explicaciones en *Cube* nos sentimos más identificados con un montaje fílmico que resulta ser una experiencia de claustrofobia

no sólo para los personajes, sino para quien la observa, he allí el vínculo espectador-trama.

El segundo film es *Funny Games*, película que narra en una cronología de 24 horas el secuestro y tortura de una familia en su propia casa de veraneo, por parte de dos jóvenes que tienen como único fin experimentar con cada miembro de la familia una serie de juegos donde lo primordial es el sadismo en todas sus manifestaciones. Volvemos a experimentar claustrofobia e impotencia por una familia que es torturada desde lo psicológico hasta lo físico ante nosotros como espectadores, que somos eso, espectadores de una trama narrada en algunas escenas con planos secuenciales extensos (10 minutos). Una historia que desde la perspectiva de la realización violenta no es vertiginosa, ni con efectos bola de nieve, por el contrario hay una parsimonia centrada en registrar y agotar hasta lo último el sadismo explícito, en crear malestar psicológico en los espectadores desde un narrar estático. Que sólo se rompe en algunas escenas, entre ellas la más notable cuando a uno de los torturadores le disparan y su compañero, toma el control del televisor y retrocede ante nuestros ojos parte de la escena, para evitar tal suceso; este recurso del guion y la realización, se utiliza para demostrarnos sin duda alguna que sólo somos espectadores y que nada podremos hacer desde nuestras sillas para ayudar a esta familia.

Funny Games, propone la visión de una violencia audiovisual ausente de cinética, y centrada más que nada en el sadismo psicológico que es lo preponderante en el film, pero para lograr toda esta experiencia de malestar e impotencia era indispensable centrar el montaje fílmico en una estática detallada.

Año 2003, Gaspar Noé proyecta una película violenta en todos los sentidos, desde el guion hasta la realización: *Irréversible*, es narrada desde el montaje fílmico; inicia con su final, en el más estricto sentido de la literalidad: lo primero que vemos son los créditos finales subiendo. Seguido comienza una historia que ya está iniciada, pero desde la narrativa del guion en ese punto no se nos revela nada de la trama. Este film narrado a la inversa (va del final al inicio de la trama), con planos secuenciales

largos donde no hay cortes de cámara para pasar de un plano a otro en la misma escena, la imagen posee algo de ruido (poca nitidez), y es oscura demostrando la ausencia de reflectores y luces para iluminar escenas, tal vez con la finalidad de darle un poco más de realidad a la historia. La cámara en las escenas violentas no es estática, siempre en constante movimiento a excepción de la detallada escena de la violación y golpiza a la protagonista en el túnel, durante toda la película, además de los sonidos propios del ambiente en el que se va desarrollando la trama, hay un ruido por lo bajo que provoca vértigo en el espectador. Al final de la película vemos un efecto estroboscópico que unido al ruido provoca auténtica sensación de malestar físico, como la violencia misma, en otras palabras al final de *Irréversible* el espectador se siente como Alex de *La Naranja Mecánica*, después de su tratamiento: repudiando la violencia.

Irréversible logra una experiencia de violencia cinematográfica en todos los aspectos, porque posee un guion trágico narrado incómodamente hacia atrás, porque la realización técnica incomoda al espectador desde que comienza el film, porque las escenas violentas son explícitas y dan la sensación de palpitar ante nuestros ojos, y porque al final cuando conocemos un poco más a los personajes y todo lo que perdieron en una sola noche a causa de una violencia que parecía tan improbable para ellos, comprendemos cuán dañino puede ser un humano cuando desea violentar a otro. Tal vez eso es lo más importante o aterrador de esta película: que narra una historia humana, que le puede suceder a cualquier espectador en cualquier ciudad y es aquí donde vemos presente ese elemento de la evolución de la violencia; que las historias violentas en el cine, son cada vez más posibles en el itinerario de vida del espectador; atrás han ido quedando las tramas de intriga internacional y terrorismo, propios del cine bélico donde la violencia es una consecuencia y la violencia misma se ha ido instalando en la plano de lo posible y cotidiano del espectador. La violencia ya no es una simple posibilidad en la ficción del cine, es una posibilidad para el espectador que sale a la calle al acabar el film.

1.2.4. LA VIOLENCIA AUDIOVISUAL Y SU ESPEJO DE LA CONDICIÓN HUMANA.

El cine violento que se produce en la actualidad es una fusión entre el guion y la realización que logran una narrativa integral explícita, pero también propositiva, la violencia ya no es una simple consecuencia del guion es una forma estética en constante evolución, una modalidad de la narrativa audiovisual; para esto revisemos tres materiales más.

El primero es un cortometraje animado: *Logorama*. Una historia llena de violencia donde los protagonistas, escenografía, utilería y hasta las armas y escenas son logos o marcas mundiales muy conocidas, (se muestran alrededor de unos 2.500 logos) este cortometraje simbólico y metafórico nos muestra a un villano robando, secuestrando y provocando caos en la ciudad de Los Ángeles, que está construida y habitada por logos comerciales, en un punto de la trama, el caos es tan enorme que el suelo de la ciudad se comienza a quebrar y a sumergirse en petróleo que devora a la ciudad misma, todo esto como una metáfora de que precisamente eso que ha construido las grandes empresas, al final es lo que las destruye. *Logorama* emplea la narrativa violenta desde el guion y realización para ofrecernos una reflexión sobre el mundo de consumo en el cual estamos inmersos, algo que tal vez no se hubiese podido lograr sin el recurso técnico de la animación que permite de forma ostensible expresar todo el capital simbólico que encierran las marcas y logos comerciales.

El segundo es un videoclip de Pearl Jam; *Do The Evolution*, que narra desde la animación la historia de la evolución de las especies en la tierra, pero desde la violencia como un elemento predominante que ha permitido crear, pero a la vez destruir. Los cuatro minutos de duración encapsulan, muestran a ritmo vertiginoso, y en efecto de bola de nieve argumentativo, la violencia como el eje central de nuestros actos, pero como tal, lo que aporta a que esta visión del mundo se vea más caótica aun, son las imágenes al ritmo trepidante de una canción que en su coro dice:

Admírame, admira mi casa

Admira mi hijo, es mi clon

Esta tierra es mía, esta tierra es libre

Haré lo que quiera pero irresponsablemente

Es evolución, nena, sí⁸.

La tierra, se concibe como una propiedad material humana, que puede ser corrompida, la frase “Admira a mi hijo, es mi clon” tiene, desde mi percepción la carga semántica de que cada generación de nuevos hijos, son criados con los mismo ideales destructivos de sus padres y que la evolución no es más que una repetición de actos violentos.

El tercero es un cortometraje musical dirigido por Chris Cunningham: **Rubber Johnny**. La realización lo es todo en este cortometraje: grabado en cámara infrarroja, con planos que en gran parte de su metraje, duran menos de un segundo, acompañados de una musicalización electrónica hecha por Aphex Twin. Cunningham nos muestra a Johnny: un joven hidrocefálico y en silla de ruedas que vive en un garaje a oscuras, pero que logra mostrarnos una visión de lo que es su mundo en sus condiciones, con imágenes que se superponen, vísceras que estallan y quedan expuestas frente al lente de la cámara, todo esto se logra mediante un montaje fílmico violento que pretende provocarnos una sensación física de malestar (nuestro ojo no alcanza a registrar muy bien los planos debido a lo corto de su duración). **Rubber Johnny** es una experiencia audiovisual para el espectador que pone en manifiesto

⁸ Letra original de la canción en inglés dice:
 Admire me, admire my home
 Admire my son, he's my clone
 Yeah, yeah, yeah, yeah
 This land is mine, this land is free
 I'll do what i want but irresponsibly
 It's evolution, baby.

desde mi visión, la humanidad como un ser deforme, aislado y con la tendencia natural a la violencia trepidante, aunque sea en su imaginación.

Estos tres últimos materiales revelan ejes temáticos persistentes cuando hablamos de la humanidad en la actualidad: el mercado, la evolución degenerativa y el aislamiento como elementos propios de la condición humana.

La reflexión desde mi perspectiva es poner en un espejo la fragilidad de la condición humana, ante un elemento, como lo son los actos de violencia, sea cual sea la historia a narrar y la forma en cómo se narre, sabemos que una de las primeras fibras que se tocan y que salen afectadas, es lo concerniente a la condición humana, nuestra fragilidad se evidencia en cuanto recibimos daño, pareciese que gran parte del componente violento en el cine girara en torno al factor humano, o a algo que se relacionase con éste. Con lo anterior no doy a entender que los componentes violentos en el cine tengan un eje propiamente antropocentrista, lo que quiero resaltar es que para narrar tenemos que hacerlo partiendo de nosotros y de la experiencia que tenemos de mundo. La violencia audiovisual es una forma de identificación, narramos hechos violentos, porque la experiencia humana en parte está constituida de narraciones como señala Rincón:

Narramos en cuanto buscamos conocer-nos. Tal vez por eso es que nos educamos a través de historias, amamos seduciendo con historias, vivimos para tener experiencias que se puedan convertir en historias. [...] La narración es una forma de pensar, comprender y explicar a través de estructuras dramáticas; cuentos contados que tienen comienzo, nudo y desenlace; historias de sujeto que, con base en motivos, busca una meta, pero encuentra diversos conflictos que le impiden llegar al objetivo, al final se supera el obstáculo y la suerte cambia, somos el relato que contamos de nosotros mismos. (Rincón, 2006.Pág. 89)

La violencia audiovisual ha podido articular un discurso en donde se exponen todas las formas en las que infligir y recibir daño evidencia todos los puntos de quiebre de nuestra condición, es decir ha narrado desde el conocimiento propio de nuestra fragilidad, el discurso que devela las grietas que poseemos, y ha utilizado

todos los recursos de la narrativa fílmica para que la pantalla de cine, no sólo sea un fondo blanco donde se proyectan las imágenes, también es el espejo donde nos observamos.

Con lo anterior no quiero decir que únicamente la violencia ofrece una alternativa de discurso sobre nuestra condición, sería totalmente arbitrario afirmar que la violencia es el único lente posible o mejor diseñado para crear una radiografía de nuestra frágil condición, pero hay que reconocer que la violencia como recurso de creación argumentativa es un choque directo que incita a la reflexión; El montaje fílmico desde la violencia le da mucha más forma a un pensador que despierta en la butaca, porque lo dota de herramientas de percepción que el guion como tal no puede aportar por sí solo. Comprender nuestra fragilidad, y todo el conjunto de emociones que emanan de un acto agresivo requiere de una manifestación artística que sea mucho más ostensible a nuestros sentidos, que implique más allá de la visión; las nuevas formas de realización del cine permiten que la experiencia de estar sentado en una butaca trasciendan más allá de los ojos, porque ya puedes *sentir* la trama. El cine como experiencia que va de la mano de la violencia puede generar ese pensante que no estaba antes de sentarse en la butaca del cine, como señala Deleuze: “Todo ocurre como si el cine nos dijera: conmigo, con la imagen-movimiento, usted no puede escaparse al choque que despierta el pensador que hay en usted.” (Deleuze, 1996. Pág.)

En Deleuze podemos entender que la sala de cine más allá de la apreciación estética recurre a la imagen como una muestra de elementos en nuestro entorno que parecen imperceptibles hasta cierto punto, pero cuando el cinematógrafo los evidencia, parecen que adquirieran un sentido del que no nos habíamos percatado antes, el cine también conlleva a una experiencia de redescubrir lo que vemos en el mundo, a través de la imagen proyectada en él; claro hay que entender en éste punto que el film puede tener la intención de que observemos cierto elemento, bajo un tinte, ya sea trágico, cómico, e incluso restarle relevancia, pero de esto se compone la experiencia del cine, de observar, para descubrir y reflexionar. El cine para Deleuze

es una experiencia a la cual la filosofía no le había dado una prioridad de estudio, la aproximación a los estudios del cine y la filosofía inician con Henri-Louis Bergson, quien indicaba que las imágenes-movimiento que observábamos eran unidades de la experiencia, es decir narrábamos algo propio en el recurso discursivo que podía implicar la imagen, Deleuze retoma y profundiza aún más estas primeras aproximaciones del cine y la filosofía, con él se sientan las bases del estudio técnico del cine y su vinculación con la estética, y cómo la técnica y la estética del cine articulan un discurso a través de la imagen-movimiento que no está presente en otras formas artísticas.

Deleuze en todos sus estudios de cine, sostiene que éste último es una experiencia que se narra mediante la imagen, tomando esto y todo lo anterior descrito en las narrativas de realización violenta, ¿no podría el cine evidenciar una aproximación descriptiva de la vulnerabilidad de nuestra condición humana? Puede que las imágenes violentas del cine superen las experiencias reales, pero de antemano sabemos que el lenguaje del cine también recurre a elementos como la hipérbole, las metáforas, las alegorías, etc. Creo que el cine nos ha dado los elementos no sólo para a lo que puede comprenderse por violencia, también, puede arrojar luz sobre lo que corresponde a nuestra frágil condición humana desde la perspectiva de la violencia.

Volvamos lo que puede aproximarse como una descripción de violencia: *ésta como la interacción entre elementos que provoquen efectos desfavorables entre ellos*. Sé que decir *desfavorable* conlleva a entender que hay una intencionalidad negativa (y posiblemente necesaria en los actos de violencia), pero mi intención no era parafrasear el postulado Aristóteles, en donde ésta es una fuerza, que al parecer no posee intencionalidad, en este texto es evidente que algunos de los elementos sale afectado por el juego de interacciones con el otro, por esto incluyo la palabra *desfavorable*.

El cine como he expuesto nos ha acercado a lo que puede ser la violencia, en el plano de la realización su labor ha sido de profundizar aún más ese acercamiento, de

darnos los elementos de montaje fílmico que enseñan la experiencia de la violencia, en el film *Irreversible* como algo desfavorable desde la experiencia somática, en *Natural Born Killers* y *Man Bites Dog* como un suceso televisivo.

Si buscamos discursos filosóficos sobre la violencia no los obtendríamos como algo concreto, la razón de esto es que a la violencia en la filosofía, le ha sucedido lo mismo que el cine, ha sido observada como elemento que surge por las condiciones de algo, como resultante de una acción, claro, la violencia ha sido enunciada en filosofía, como ya lo hemos visto en Aristóteles, en *El Tratado De Las Pasiones Del Alma* de Descartes, no nos habla de violencia, pero sí advertimos aproximaciones a ella en el artículo XCVIII, cuando nos habla del odio y la acción somática que afirma ejercer éste en nosotros, como también lo hace en otros artículos de su tratado, en Freud también atisbamos violencia en gran parte de sus postulados, para la filosofía política la violencia tiene una connotación negativa, pero a la vez esto la vuelve una aporía porque resulta que son actos ejercidos de un grupo a otro y ¿cómo distinguir cuál es el antagonista en esta clase de reflexiones si resulta que ambos defienden sus ideales? Desde mi experiencia puedo afirmar que la filosofía arroja matices, por decirlo de alguna manera de lo que puede ser la violencia, pero no tenemos una reflexión o un acercamiento filosófico de esta, el cine violento, si lo revisamos como hace Deleuze, desde la técnica, la estética, y anexo de mi parte, desde el guion, tendríamos esa aproximación, no enmarcada en un sólo film de un sólo género, sino en la revisión del factor violento en la cinematografía.

Esto lleva a preguntarnos ¿podemos dar reflexiones filosóficas mediante la imagen? Yo creo que esas reflexiones ya están, pero hay que revisarlas, es decir hay que observar el cine con detalle, porque tal vez, sí se ha estado dando una *poiésis* reflexiva y trascendental de elementos de la filosofía mediante el cine, pero no nos hemos detenido del todo a observarla y considerarla como posible, porque el cine se mantiene en una constante evolución que requiere siempre ser observado con mucho más cuidado, y sobre todo porque no podemos enmarcar una sola reflexión, a un sólo film, debemos revisar e identificar los posibles componentes de esta en varios filmes.

La evolución en la narrativa de la realización del cine violento, permitió darle más cuerpo a esa reflexión filosófica de lo que puede ser algo tan complejo como la violencia. La pregunta que puede surgir en éste punto es ¿éstas reflexiones, no son metodológicamente lo mismo que la filosofía ha hecho con el cine, al acercarse a él como herramienta explicativa? Lo que respondo es que las reflexiones filosóficas en el cine, para algunas temáticas de la filosofía, ya están (puede que no abarcadas del todo) y que éstas son lo que utilizamos para hacer de éste una herramienta explicativa, pero que nuestros estudios de cine, no se han detenido del todo a revisar la *poiésis* de éstas reflexiones y su evolución en las narrativas cinematográficas.

La violencia desde la realización ha trascendido de ser algo que observábamos en la narrativa del guion, para ser una experiencia somática en algunos casos. El cine nació de la experimentación, y en la actualidad el cine es toda una experiencia humana; entonces surge la pregunta ¿a dónde nos lleva como espectadores toda esta experiencia del cine violento? La respuesta puede ser que sólo hasta ahora veamos la materialización de los ideales de Vertóv, de una cinematografía construida desde la realización que genere un pensante en quien ve el film y que reconozca elementos de percepción de su mundo, mediante aproximaciones a estos elementos mediante la imagen, en este caso un pensante generado desde el cine violento.

CAPITULO II

2.1. LA FILOSOFÍA, SU TRADICIÓN DESDE LA BUTACA

La filosofía ante el cine, adopta la postura de estudio estético, sociológico, cultural, etc. pero siempre sentada en la butaca como espectador observando, buscando la manera de vincular la trama o algunos elementos de esta con teorías sobre la moral, sobre la percepción estética, sobre lo que sustentó tal teórico sobre tal problema. La filosofía busca la manera de conectar el cine con alguna de las múltiples ramificaciones de sus estudios, desde esta perspectiva se ha trabajado el cine, y gracias a esto contamos con los estudios de Christopher Falzon que ha venido realizando los vínculos entre películas y filosofía, de hecho su texto más conocido *La filosofía va al cine* (Falzon, 2005), es un ejercicio de propedéutica para quienes deseen comprender algunas temáticas de la filosofía mediante el cine como herramienta didáctica, y si bien el texto ofrece bases explicativas, no aporta un enfoque filosófico específico, porque su texto está concebido como un soporte que nos ayude a entender filosofía desde el cine.

Stanley Cavell ha desarrollado los estudios sobre la moral que como sociedad hemos heredado del cine, en su texto *El cine, ¿Puede hacernos mejores?* (Cavell, 2008) También ofrece una revisión del cine de Hollywood, en filmes que tratan la temática de la superación social y de la individual a nivel económico, como elementos que se han instalado en el pensar colectivo, y que ejercen un impulso humano por superar las adversidades propias que enfrentamos en la actualidad. Del ensayo de Cavell podemos destacar que aborda el vínculo cine y filosofía desde la perspectiva, en la que el primero es una herramienta de motivacional en los espectadores de este tipo de filmes, y la filosofía como estudio sociológico del comportamiento y pensamiento que generan estos filmes. Pero más allá de eso, de una conceptualización y andamiaje teórico que parte del ver cine, para vincularlo con lo escrito por la filosofía, no tenemos en la actualidad más estudios de énfasis en el

cine. Tenemos filosofía a partir de cómo llega y vemos el cine, pero de cómo está realizado el cine, los estudios son pocos. Y sobre la pregunta ¿cómo la violencia se ha convertido en una forma de hacer cine?, son básicamente nulos los estudios.

Desde mi percepción esto se debe a la manera en cómo la filosofía aborda y arroja resultados sobre cualquier tema: a través de la escritura. Julio Cabrera lo dice así:

Es un hecho que la filosofía se ha desarrollado, a lo largo de su historia, en *forma literaria* y no, por ejemplo a través de imágenes. Se podría considerar a la filosofía, entre otras cosas, como un género literario, como una forma de la escritura. Así, las ideas filosóficas han sido naturalmente, y sin mayor autorreflexión, expresadas literariamente. Pero, ¿quién dice que esto *deba ser así*? ¿Existe algún vínculo interno y necesario entre la escritura y la problematización filosófica de mundo? ¿Por qué las imágenes no introducirían problematizaciones filosóficas, tan contundentes, o más aún, que las vehiculizadas por la escritura? No parece haber nada en la naturaleza del indagar filosófico que lo condene inexorablemente al *medium* de la escritura articulada. (Cabrera, 1999. Pág. 15)

Hay que reconocerlo, la filosofía llega a nosotros, a través del texto escrito, pero, ¿es realmente la única forma en que puede tener una *poiésis filosófica*? El cine con su lenguaje de imágenes a 25 fotogramas por segundo, ha podido describirnos emociones y circunstancias, que tal vez en el texto escrito no queden del todo ahondadas, aunque agotemos todo un argot argumentativo para tal propósito. Como sigue afirmando Cabrera:

El cine explicitó de manera más clara la habitual dramatización de las ideas. En realidad, no se trata de que el cine aparezca para proporcionarnos un acceso más equilibrado y más completo hacia el mundo, sino para mostrar cómo la filosofía escrita tradicional nunca ha constituido realmente tal acceso equilibrado y completo. (Cabrera, 1999. Pág. 42)

Ver el cine como una posibilidad de esa *poiésis*, significaría establecer criterios que permitan que una obra del formato audiovisual cumpla los parámetros de ser una

obra filosófica, y como es de esperarse la idea de un *Cinema-Filosofía* ofrece el primer cuestionamiento: *¿Qué es filosofía en el lenguaje del cine?* Y la sola fragmentación de esta pregunta para un análisis detallado, nos lleva a una revisión estética de componentes del cine, después a una revisión estética de los componentes en el lenguaje del cine, pero para todo lo anterior, primero debemos responder, *¿qué es el lenguaje del cine?* Y nos veremos inmersos en la tarea de responder preguntas que se responden con más preguntas, es decir abrimos una cadena de aporías.

La idea de un *Cinema-Filosofía*, no debería alterarnos tanto, la forma de una representación por un juego de imágenes secuenciales también pone en manifiesto los múltiples componentes del *decir algo con* ya sean alegorías, analogías, metáforas, etc. Son formas del *decir algo con*, que también tenemos en el texto escrito, lo que ofrece el cine es una experiencia directa, porque se apropia de la imagen para representar, y éste es mi punto de interés en las artes visuales y representativas, la experimentación con la imagen como una forma de decirnos algo. El cine no se desliga de una forma escrita, el guion es la pieza sobre la que se construye un film, pero es el juego de imágenes que nos presentan ese guion, cuando pasa al formato audiovisual, es decir cuando logra decirnos con la imagen algo que sólo está descrito en el texto, cuando observamos el *decir algo con* la imagen, es la experimentación del *decirnos algo con*, que yo busco en las artes visuales, para este caso, en el cine violento.

La narrativa del guion para el caso del cine violento, ha resultado ser propositiva y argumentativa con respecto a los actos violentos y esto se podría considerar como una forma de narrar la violencia y de crear reflexión, pero *¿Cuál es la finalidad de una narrativa audiovisual violenta, más allá de prestarse al simple entretenimiento?* Revisemos esto. La violencia descrita en los guiones si bien está diseñada para una industria del entretenimiento, también ha tenido un marco de referencia constante y es la vulnerabilidad de cualquier elemento (no voy a restringirme al factor humano) ante cualquier factor que pueda provocar efectos desfavorables en él, aquí es donde comprendemos la ventaja de que la violencia no

tenga un género establecido, y es que ésta como forma narrativa ha podido manifestarse en un sinfín de formas y rostros, en un sinfín de historias que van desde lo bélico, hasta lo dramático. Nuevamente llamo la atención sobre la aproximación descriptiva que hice sobre la violencia, refiriéndome a ésta como: *la interacción entre elementos que provoquen efectos desfavorables entre ellos*. Es un intento de descripción muy cuestionable, pero ¿Qué intento de descripción no lo es en la filosofía? En mi experiencia en la carrera formativa como humanista me he dado cuenta que para dar un intento de aproximación descriptiva se deben tener en cuenta todos los factores que estén vinculados a lo que sea que vayamos a describir, ¿Qué es la violencia para la filosofía? ¿Un conjunto de acciones negativas para sus receptores? ¿Una representación desfavorable de actos que conllevan a un efecto dañino? ¿Una manifestación de algo? Así de simple, *manifestación* no como algo negativo necesariamente. Aristóteles en *La Gran Moral* sostiene que la violencia es una fuerza que obliga a ejecutar a los seres lo contrario a su naturaleza o su voluntad; pero en ningún momento afirma que esta fuerza sea necesariamente negativa, o que conlleve a efectos negativos para la voluntad de los seres. Si nos apoyamos en Aristóteles, la violencia es una fuerza que carece de intencionalidad dañina, pero ¿es ésta una aproximación descriptiva a lo que es la violencia? Reconozco que es válida, pero no arroja mucha certeza.

Es posible que no podamos definir la violencia, pero sí aportar aproximaciones descriptivas, y aquí es donde el cine que consta de elementos de violencia da esa aproximación desde lo audiovisual a la filosofía, no creo que la filosofía tenga un interés en particular por definir la violencia, como tampoco creo que recurra al cine para buscar esa aproximación, pero el lenguaje del cine, con sus imágenes aportan una aproximación, al igual que lo hace el texto escrito ¿Por qué desmeritar la imagen como aproximación descriptiva? En este caso de la violencia, hemos visto que ésta en el cine es ambigua, no tiene una forma definida, no necesariamente debe ser algo negativo, como lo vemos en *Melancholia* (*Melancolía*) de Von Trier, es un film que mezcla la ficción con el drama, pero no podemos negar que hay imágenes e ideas que

describe el guion cargadas de violencia, una de ellas y la principal de la trama: la impotencia humana, nuestra vulnerabilidad al saber que el planeta que habitamos, y todo lo que tenemos en él, sueños, esperanzas, hijos, casas. Etc. Serán destruidos cuando el planeta Melancolía colisione con el nuestro. Melancolía no es un villano, no tiene intencionalidad alguna de dañar el planeta tierra, simplemente es un cuerpo celeste que en su ruta se encuentra con el nuestro, si seguimos esta línea nos daremos cuenta que *Hall-9000* en *2001: Una Odisea Espacial*, no es una figura antagonica como lo hemos creído, no lo es, porque carece de esa intencionalidad dañina, *Hall-9000* es una máquina que cumplía con los protocolos de seguridad para la cual estaba programada. Considero que la violencia cinematográfica, aporta una aproximación descriptiva de lo que es la violencia misma y todas las implicaciones que contiene ésta, pero desde su lenguaje de representación audiovisual, ahora la pregunta es ¿hemos considerado siquiera ver el cine como una posibilidad que nos permita la poiésis de estas aproximaciones descriptivas?

Claro, el lenguaje del cine es igual de complejo que el de la filosofía escrita, pues las imágenes se pueden presentar como un juego de metáforas, alegorías y analogías que no son explícitas en muchos casos y requieren el análisis del espectador, el cine no sólo es una manifestación artística, también es una experiencia propositiva en la construcción de ideas, si revisamos *La Mosca (The Fly)* de Cronenberg, más allá del relato de ciencia ficción, podemos ver una radiografía metafórica de la fragilidad de la condición humana, si bien es cierto que no nos vamos transformar en una simbiosis mutante entre un humano y una mosca, si vamos a envejecer, enfermar y morir, experimentaremos cambios en nuestro cuerpo que lo degradaran tal como le sucede al protagonista.

El cine violento en la evolución de su narrativa desde el guion, ha ido enseñando las posibilidades (sociales, psicológicas, culturales, éticas, naturales, etc.) que se abarcan cuando hablamos de violencia, nos da todo un juego de aproximaciones con detalle que es hora de revisar como posible descripción de la violencia misma, los estudios de cine, si bien teorizan, también deberían observar que

el cinematógrafo ofrece la *poiésis* para exponer elementos que en el texto escrito, puede que no expongan del todo, a esto me refiero con el cine como *posibilidad* de una *poiésis* filosófica que nos permita exponer no sólo una aproximación descriptiva de la violencia, también lo puede hacer de la naturaleza, de nuestra concepción propia de humanidad, la lista de temáticas es larga.

Desde mi concepto el cine no debería ser visto como una simple herramienta explicativa para la filosofía, debería ser una posibilidad para que la filosofía explore nuevos ámbitos de su hacer y de la exposición de sus temáticas, es decir que si en la revisión de todos los mecanismos de cómo se da el cine como experiencia, encontramos bases de desarrollo para trascender aún más allá del séptimo arte como proveedor de *aproximaciones descriptivas* sobre algo, entonces hallaremos las herramientas argumentativas y de construcción de un **Cine-Filosofía**. Una filosofía que se pueda construir y narrar mediante la imagen cinematográfica.

El séptimo arte como muchas de las otras manifestaciones artísticas no es estático, ¿Por qué entonces la filosofía parece quedarse en la forma escrita? Bien puede que la filosofía no sea considerada una manifestación del arte, pero no se puede negar que tiene tantos matices que le permitirían ser abordada y desarrollada desde otras formas de realización como lo es el cine, tal vez lo que la filosofía necesita es un enfoque fijo de desarrollo y no una quimera de múltiples posibilidades y cuestionamientos, lo que propongo aquí, es que la violencia ha logrado dar una aproximación descriptiva de sí misma desde el cine, claro, para esto se ha mostrado en distintos filmes de diversos géneros que parecen inconexos entre sí, pero la filosofía podría considerar el hecho de brindar esas posibilidades de *poiésis* descriptivas que se pueden dar en el séptimo arte para otras temáticas. Pero también nos ha expuesto elementos de construcción cinematográfica que indican un camino en la posibilidad del Cine-Filosofía. Más allá de la imagen descriptiva de algo, hay toda una construcción detallada de elementos que interactuando entre sí, en la proyección del cine, revelan los indicios para adentrarnos en el ámbito de una

relación entre el cine y la filosofía, siendo el primero una forma de hacer, y exponer al segundo.

2.2.1. DELEUZE: LA SEMIÓTICA DEL CUADRO

El cine al igual que las otras artes, siempre tendrá el carácter de ser una inquietud, tal vez entre las artes mismas, el cine conservará su vigencia de ser un enigma por el hecho de poder integrar en sí otras formas artísticas como la imagen, la música, la literatura, pero también por integrar los recursos tecnológicos del momento en que se realice cada film para su despliegue como arte. La inquietud filosófica por el cine, no es nueva, como ya lo hemos señalado, de hecho podríamos considerar que el trabajo de algunos cineastas como Vertov, Eisenstein, Lynch, Bergman, Cronenberg, etc. son propuestas filosóficas creadas con los mecanismos del cine. Esto último plantea la posibilidad de hacer filosofía a través de la construcción integral del film, parecería una quimera, pero si observamos el cine, más allá de la ilusión del entretenimiento y retomamos la fragmentación detallada que hemos hecho en el capítulo anterior, podríamos estar aproximándonos a una forma de abordar la filosofía desde el cine.

En un inicio puede que sea difícil asimilar una relación entre el film y la filosofía, más allá de la tradición de que el primero es un recurso didáctico del segundo, pero nada nos ha indicado que necesariamente, deba ser así como se dé esta relación, lo que propongo aquí es una revisión de los mecanismos en cómo se construye un film, sustentándome en los estudios de cine de Deleuze, y otros autores sobre la imagen y la percepción, para explorar el ámbito del *Cine-Filosofía*, no como relación didáctica, sino para poder exponer que en base a estos mecanismos de construcción, sí se puede hablar de la posibilidad de la filosofía realizada desde el documento fílmico.

Para Deleuze, unos de los principales exponentes de los estudios de cine en filosofía, el séptimo arte es experiencia desde su creación hasta su proyección. La

creación cinematográfica resultaba fascinante para él, porque implicaba no sólo una poiésis semiótica visual, también lo era porque para que esta poiésis pudiese ser cinética (el principal atractivo del cinematógrafo es el movimiento de las imágenes) debía engranarse en el recurso tecnológico del proyector, y así darse la experiencia con el espectador. Entonces aquí podemos entender que para que se dé el cine como experiencia, lo primero es la poiésis semiótica, lo segundo, la cinética de la imagen, y el tercer punto la experiencia fenomenológica del cine. Revisemos lo primero.

Narramos mediante la imagen, lo que observamos y lo que deseamos que otros observen, y vivimos en un entorno donde el factor de nuestra receptibilidad, asimilación y comprensión de lo visual es fundamental no sólo en la cultura, también lo es en lo social y lo biológico; comprendemos que una manzana mohosa y agusanada representa descomposición, que no es apta para ser consumida, y que si lo hacemos lo más probable es que enfermemos; pero si interpretamos aún más lo observado, vemos el fenecimiento de un fruto que tuvo vida, que ahora está degradado y su única función en el ciclo biológico es ser el terreno fértil para los seres que se alimentan de su decaimiento. Lo anterior es una semiótica visual de la imagen de una manzana podrida.

¿Qué es una semiótica visual? Es la interpretación de la imagen, entiéndase que no damos un significado, sino un significante; un acercamiento a lo que *es o puede ser* algo. Porque para Deleuze en el cine hay más una construcción semiótica que proporciona un significante *de algo* en la composición de imágenes, que un significado mismo de *ese algo*; como lo indica:

El principio según el cual la lingüística no es más que una parte de la semiología se realiza, por tanto, en la definición de lenguajes sin lengua (semias), que al cine no menos que al lenguaje gestual, vestimentario o incluso musical. Asimismo, no hay ninguna razón para buscar en el cine rasgos que no pertenecen más que a la lengua, como la doble articulación. En cambio, se hallarán en el cine rasgos de lenguaje que se aplican necesariamente a los enunciados, como reglas de uso, dentro y fuera de la lengua: el sintagma (conjunción de unidades relativas presentes) y el paradigma (disyunción de las unidades presentes con unidades

comparables ausentes). La semiología del cine será la disciplina que aplica a las imágenes modelos de lenguaje, sobre todo sintagmáticos, que constituirían uno de sus «códigos» principales. Se recorre de este modo un círculo extraño, ya que la sintagmática supone que la imagen sea homologada de hecho a un enunciado, pero porque ella es también lo que en derecho la hace asimilable al enunciado. Se trata de un círculo vicioso típicamente kantiano: la sintagmática se aplica porque la imagen es un enunciado, pero ésta es un enunciado porque se somete a la sintagmática. Las imágenes y los signos fueron sustituidos por la pareja de los enunciados y «la gran sintagmática», al extremo de que la propia noción de signo tiende a desaparecer de esta semiología. Desaparece, evidentemente, en favor del significante. (Deleuze. 1987, pág. 44)

¿Entonces de qué sirve una imagen que no define nada en concreto? Funciona precisamente para que realicemos interpretaciones que puedan estar abiertas a muchas más, se podría afirmar que esto da pie a una interpretación ambigua, pero ¿Qué interpretación no contiene en sí ciertos grados de ambigüedad? Claro podemos sugerir ambigüedad en una imagen, algo que no podemos sugerir en un símbolo, a menos que tengamos la intención que dicho símbolo sea ambiguo, como lo vemos en *Logorama*, en el cortometraje aparecen símbolos (logotipos) que en el film son usados como objetos o como seres vivos, es decir se les da otra significancia a la que comercialmente conocemos e identificamos, sugerimos ambigüedad en un símbolo. Entonces lo primero que tenemos presente es que la semiosis de una imagen tiene algo de ambigüedad en sí, lo que va cerrando la multiplicidad de la ambigüedad y que a la vez va enfocando nuestra semiosis a una interpretación más cercana a lo que desea sugerir la imagen, es curiosamente la ampliación del plano o cuadro cinematográfico, o su cierre.

La ampliación o cierre del cuadro permite que tengamos varios elementos, que interactuado con la imagen principal, nos proporcionen una semiótica de lo que vemos, un ejemplo de esto es la inicio de *La Naranja Mecánica*, cuando se enfoca los ojos de Alex, en uno de ellos luce pestañas postizas que no sugieren nada en concreto, pero a medida que el plano se abre, observamos el conjunto, sus ropas, sus amigos que visten de igual forma, la sala del bar donde están, los decorados del bar Moloko; entonces comprendemos que la pestañas postizas corresponden a algo más

que un gusto estético, son elementos que identifican al personaje, que hacen parte del entorno donde está y que además nos presentan lo que será la estética visual del film.

La semiótica visual es fundamental en la construcción del film, porque éste parte de la imagen, la creación del realizador cinematográfico (guionista, director, técnico). A la lectura de ésta (el espectador). Sin imagen no tenemos base, sin la construcción para una semiosis de esta, tampoco realizamos algo que pueda implicar una experiencia para el espectador ¿Cómo construimos una imagen cinematográfica? Ya lo he señalado en el capítulo anterior, con los elementos del guion, el montaje fílmico, la unión de todos estos elementos en una sola imagen forman esa semiótica visual, como señala Deleuze:

El cuadro nos enseña que la imagen no sólo se ofrece a la visión. Es legible tanto como visible. El cuadro tiene una función implícita, registrar informaciones no solamente sonoras sino también visuales, si en una imagen vemos muy pocas cosas es porque no sabemos leerla bien. (Deleuze. 1984, Pág. 28)

El cuadro que armamos para una imagen cinematográfica, a la cual deseamos que tenga esa capacidad de construcción semiótica, debe estar dotada de los elementos que permitan hacer la semiosis, un reloj, sugiere la idea de medir el tiempo, pero la imagen del objeto solo en un fondo negro o blanco, se queda en una semiosis que no trasciende ni abracará otras interpretaciones, más allá de las que conocemos; ahora si a esa imagen le anexamos cables, dinamita, ya estamos formando otra interpretación, la de tensión y peligro, si vamos anexando en el cuadro otras imágenes que sugieran la circunstancias que puede desatar dicho reloj atado con cables a la dinamita, la semiosis que estamos construyendo adquiere la capacidad de ser leída e interpretada. Lo que nos señala Deleuze cuando nos habla de leer visualmente un cuadro cinematográfico. Hay que tener en cuenta que en la construcción del cuadro pueden haber dos procesos la *Rarefacción* o la *Saturación*. El primero consiste en ir, de forma gradual durante el cierre de cuadro simplificando la cantidad de elementos que componen la imagen, el segundo consiste en el anexo de muchos más elementos visuales, que se da en la ampliación de cuadro. Ambos tienen

la funcionalidad de una construcción semiótica a partir de los elementos que conforman la imagen:

El cuadro constituye un conjunto que posee gran número de partes, es decir, de elementos que entran a su vez en subconjuntos y de los que se puede hacer un inventario. Los elementos son datos unas veces muy numerosos y otros muy escasos. Por lo tanto, el cuadro es inseparable de dos tendencias: a la saturación o a la rarefacción. (Deleuze. 1984, Pág. 27)

El cine no es solamente la imagen, es la imagen dotada de elementos semióticos que permitan la formación de interpretaciones, en cuadros que se convertirán en imágenes en movimiento, es la semiótica visual de la que partimos, en la construcción del cine como experiencia.

Hasta este punto hemos hablado de semiótica, semiosis, interpretación. Elementos que nos aproximan al cine como lenguaje, pero ¿es o puede ser el cine un lenguaje en base a la imagen?, Deleuze tomados los estudios hechos por Christian Metz, quien fue uno de los pioneros de la semiótica en el cine, señala un punto entre esta relación cine-lenguaje:

En vez de preguntar: ¿en qué cosa el cine es una lengua (la famosa lengua universal de la humanidad)?, formula esta interrogación: « ¿bajo qué condiciones debe considerarse al cine como un lenguaje? », Y su respuesta es doble, ya que invoca primero un hecho y después una aproximación. El hecho histórico es que el cine se constituyó como tal haciéndose narrativo, presentando una historia y rechazando sus otras direcciones posibles. La aproximación resultante es que, desde ese momento, las series de imágenes e incluso cada imagen, un sólo plano, se identifican con proposiciones o mejor dicho con enunciados orales: se considerará al plano como el más pequeño enunciado narrativo. (Deleuze, 1987. Pág. 43)

Con lo anterior Deleuze, nos acerca a considerar el plano como la unidad primaria del lenguaje fílmico, si en nuestro lenguaje, tenemos los fonemas, en el cine, los cuadros, podrían considerarse los fonemas de su lenguaje, o como lo indicó

Pasolini se tratarían de “*Cinemas*”⁹. Si ya tenemos la primera unidad en la construcción de un discurso, lo que sigue es poner a funcionar estas unidades para que se de éste.

2.2.2 CINÉTICA: EL MUNDO SE MUEVE A 25 FOTOGRAMAS POR SEGUNDO

La llegada de un tren a la estación, lo podíamos imaginar sí era leído o narrado oralmente, ya podíamos tener el recuerdo o la experiencia de haber visto un tren llegar, o nos habrían descrito con todos los detalles posibles las circunstancias que implica esta situación, pero observar un tren llegar, sin estar en la estación y lo que es mucho más desconcertante que el tren mismo no esté llegando, aunque la imagen proyectada así lo muestre nos dejaba la inquietud ¿Cómo es posible que veamos moverse algo que no está en la sala? Y aún más ¿Cómo es posible que todos los elementos: el tren, la estación, las personas, el vapor de la caldera, el cielo sobre esta imagen, quepan dentro de una pantalla? Que para agregar más desconcierto a la situación: es plana.

Ya he señalado la construcción del cuadro cinematográfico, los elementos que interactúan en él para crear una semiosis, sí, esto corresponde a una imagen, pero cuando los elementos dentro del cuadro se mueven surgen preguntas por el ¿Cómo del movimiento? Y el tiempo ¿Cuándo está sucediendo esto que vemos? La cinética del film es la inquietud persistente en todo el que trate de desentrañar el cine.

Deleuze en esa taxonomía que hizo sobre el cine en sus dos tomos *Imagen-Movimiento*, e *Imagen-Tiempo* nos indica que lo proyectado siempre está en tiempo presente para el film mismo, aunque la cinta que veamos tenga diez, veinte o más años de haber sido creada. Revisemos primero el movimiento.

⁹ Esta afirmación sobre Pasolini llamando a los cuadros cinematográficos “*Cinemas*” la enuncia Deleuze en varias ocasiones en el primer tomo de sus estudios sobre cine: *La Imagen-Movimiento*.

En la construcción cinematográfica ya tenemos una imagen con potencial de interpretación, pero para el film mismo una estática de la imagen, va contra el carácter mismo del cine, que es la cinética, el movimiento es lo que distingue al cine de la imagen estática (pintura, novela gráfica) y sobre todo, es éste lo que reafirma esta construcción semiótica. El movimiento de los cuadros a otros, la transformación de los elementos en él, es la transición que la imaginación realizaba cuando veíamos un juego de imágenes que narraban una secuencia de algo.

Las condiciones determinantes del cine son las siguientes: no sólo la fotografía, sino la fotografía instantánea; la equidistancia de las instantáneas; el reenvío de esa equidistancia a un soporte que constituye el «film»; un mecanismo de arrastre de las imágenes. En este sentido es que el cine constituye el sistema que reproduce el movimiento en función del momento cualquiera, es decir, en función de instantes equidistantes elegidos de tal manera que den impresión de continuidad. (Deleuze, 1984. Pág. 18)

La cinética de la imagen permitió, por vez primera, presenciar la transición de los elementos, lo que antes era una labor de la imaginación, ahora lo era de un proyector, la cinética simplificó este punto, porque en unos cuantos cuadros y minutos podíamos ver una historia que tal vez duraba mucho más de los diez o quince minutos en los que se desarrollaba ante el lente del proyector; la cuestión es que para que esta transición no fuese brusca e incomprensible todos los cuadros deberían tener una concatenación de elementos semióticos que los relacionara entre sí para crear una historia. Es aquí donde la semiosis que realizáramos con las imágenes, en su primera etapa de creación surtiría efecto.

Revisemos una secuencia de cierre y apertura de cuadro. En *Psicosis* después del apuñalamiento en la ducha, el cuadro de imágenes se cierra en un remolino de agua sanguinolenta que se va por el sifón del baño, después el cuadro se abre con un primerísimo plano del ojo de la víctima, y después se abre aún más con giros del cuadro en espiral hasta mostrar sus rostro inerte en el suelo. Realizando una semiosis visual podríamos interpretar esta transición de elementos más allá de lo que ostensiblemente se nos ha mostrado: el agua yéndose por el sifón puede interpretarse

como la vida de la víctima, que desangrada se va por ese agujero, el cuadro en espiral de su ojo hasta su rostro es precisamente para reafirmar que *aquello* que se ha ido por el sifón era lo que mantenía con vida a ese cuerpo que yace inerte en el suelo. Esta es una semiosis que hago en base a las transición de cuadros que observo, ¿Cómo llego a esta interpretación? Lo hago por el movimiento de las imágenes, si observase la escena, cuadro por cuadro, ¿llegaría a la misma interpretación? Sí lo haría, pero porque mi imaginación une todos los cuadros creando la secuencia.

La cinética es lo que permite la narrativa discursiva cinematográfica, así como nuestro lenguaje puede ser la unión de fonemas, en el cine, la unión de los cuadros es lo que conforma el discurso. Ahora lo que debemos tener en cuenta es que cada film es un discurso distinto, pero con las mismas estructuras de construcción, es decir, tenemos una semiótica en base a cuadros y secuencias que pasan frente al proyector, dándole cinética al discurso. Hasta este punto comprendemos que lo que permanece es la poíesis del film, lo que cambia es la narrativa discursiva que se propone en cada cuadro de imágenes que conforman la secuencia, que a su vez unidas crean un film completo.

Observemos ahora el tiempo en un film, porque en este punto el cine presenta una especial particularidad en el comprender de su estructura. El film es cinético, secuencial, pero todo film en asunto de tiempo, es estático porque éste siempre se desarrolla en tiempo presente para sí mismo. Volvamos a la pregunta por la secuencia del tren llegando a la estación ¿Cuándo está sucediendo esto? La respuesta es que el film transcurre mientras se observa, de hecho podrás ver el mismo film en una sala distinta, veinte años después y será para sí, el mismo film en su propio tiempo presente.

Revisemos esto desde las unidades primarias hasta todo el conjunto. El cuadro cinematográfico, con todas sus imágenes es el registro de un momento, es una imagen sin movimiento que captura un instante o unas circunstancias para los elementos que lo conforman. El cuadro de imágenes podrá registrar elementos del mundo que ya no

están dónde las imágenes proponen su visión, tampoco las personas estarán presentes en esas mismas circunstancias que observamos, incluso, algunos ya habrán muerto, y otros elementos habrán sido destruidos. Sin embargo este fotograma es un acercamiento a las circunstancias de mundo de todos los agentes que conforman la imagen creada en ese preciso momento y que mantienen una vigencia del tiempo presente aun cuando pasen frente al cristal del proyector, observemos a continuación la cinética y el tiempo.

El tiempo, y su tradicional aproximación descriptiva nos indican que es un elemento que transcurre, que pasa, que se mide, que revela la transformación de una instancia a otra. El tiempo en los fotogramas del proyector es pasado y presente, sincrónico. Así lo indica Deleuze:

El cristal revela una imagen-tiempo directa, y no ya, una imagen indirecta del tiempo que emanaría del movimiento. No abstrae el tiempo, hace más que eso, pues invierte la subordinación con respecto al movimiento. El cristal es como una *ratio cognoscendi* del tiempo, y el tiempo, inversamente, es *ratio essendi*. Lo que el cristal revela o exhibe es el fundamento oculto del tiempo, es decir, su diferenciación en dos chorros, el de los presentes que pasan y el de los pasados que se conservan. A la vez, el tiempo hace pasar el presente y conserva en sí el pasado. Hay por tanto dos imágenes-tiempo posibles, una basada en el pasado y la otra en el presente. Cada una de ellas es compleja y vale para el conjunto del tiempo. (Deleuze, 1987. Pág. 135)

El documento fílmico que observamos parte de la imagen de un momento, como ya hemos indicado, el movimiento no altera esto, lo que éste hace es animar los cuadros para darle un carácter presente a esos elementos del cuadro que aunque fueron captados en el pasado, son vigentes en cada reproducción de la cinta. Como indica Deleuze:

El movimiento no se confunde con el espacio recorrido. El espacio recorrido es pasado, el movimiento es presente, es el acto de recorrer. El espacio recorrido es divisible, e incluso infinitamente divisible, mientras que el movimiento es indivisible, o bien no se divide sin cambiar, con cada división, de naturaleza. Lo cual supone ya una idea más compleja: los espacios recorridos pertenecen todos a un único y mismo espacio

homogéneo, mientras que los movimientos son heterogéneos, irreductibles entre sí. (Deleuze, 1984. Pág. 13)

La cinética en todo su conjunto es el engranaje decisivo del cine como experiencia, porque es en la observación de las imágenes animadas cuando el espectador comienza a ser un pensador, primero por la labor de semiosis que representa el documento fílmico y segundo porque es aquí donde se establece el vínculo espectador-cine desde lo semiótico, hasta lo fenomenológico.

2.2.3. EL ESPECTADOR Y SU FENOMENOLOGÍA EN EL CINE

Regresemos a la proyección del tren llegando a la estación, aun nos resulta inquietante que algo no esté, donde lo estamos viendo, sino que lo que vemos es una reproducción de imágenes que seguidas una de otra, dan esta apariencia de movimiento y tiempo en el que suceden estas circunstancias. Estamos viendo una ilusión de un pasado que resulta ser algo en tiempo presente también. El film es una experiencia fenomenológica de principio a fin.

He señalado en el anterior capítulo que el cine ha trascendido más allá de una percepción visual y sonora, también tenemos una afección somática que provoca el montaje fílmico de algunas cintas para tal propósito precisamente, pero regresando al contacto inicial con el film, a esa percepción primaria ¿Qué podemos anotar desde una perspectiva del cine y la fenomenología que encierra este contacto espectador-film?

Iniciamos con una percepción narrativa visual, identificamos en la imagen circunstancias de mundo que conocemos, esto es lo primero: la identificación, la imagen no es en su totalidad un conjunto de conceptos exactos, recordemos que la semiótica está presente. Una pantalla negra acompañada por sonido de insectos, sugiere una noche a campo abierto, si en medio de la negrura anexamos una lucecilla roja intermitente, la relacionamos con un cigarrillo o un auto a lo lejos. Pero antes de

esta semiosis, se ha dado una percepción de elementos, que ayudan a la construcción semiótica, ¿Cuáles elementos? El negro, el sonido de los insectos, el rojo. Estos son, unidades primarias de nuestras percepciones sensoriales.

El cine es una experiencia sensorial y fenomenológica, nosotros no hemos visto un extraterrestre, pero la imagen nos presenta un ser verde, con piel que visualmente se nota rugosa en partes y viscosa en otras, estas unidades sensoriales que conforman la imagen, pasan a una semiótica en donde el espectador interpreta en base a las unidades sensoriales que conoce sobre la textura rugosa, o la viscosidad de algo. Sensorialmente no hemos estado frente al extraterrestre de tales características, pero la propuesta fenomenológica del cine es que esta imagen te sugiera lo que puede ser un extraterrestre.

El cine a través de la percepción y la semiótica nos aproxima a un evento fenomenológico que revela su propia construcción de sensaciones e instancias de mundo, Merleau-Ponty, en *La Fenomenología De La Percepción* es el primero en acercarnos a una relación *Cine-Fenomenología*, nos señala que en la imagen fílmica asistimos a un mimetismo de los elementos que conforman el mundo, no es que el mundo cambie, o se transforme en otra propuesta narrativa, porque de ser así nos enfrentaríamos a un posible lenguaje que no podríamos comprender, aunque esté articulado con los engranajes del cine, tendríamos la técnica, pero lo que la imagen nos señale no lo podríamos identificar. Asistimos a representaciones que ya están registradas por nosotros, que no podemos rechazar por muy improbables que nos parezcan, como señala:

Si la realidad de mi percepción no se fundara más que en la coherencia intrínseca de las «representaciones», tendría que ser siempre vacilante y, abandonado a mis conjeturas probables, constantemente tendría yo que deshacer unas síntesis ilusorias y reintegrar a la realidad unos fenómenos aberrantes de antemano excluidos por mí de la misma. No hay tal. La realidad es un tejido sólido, no aguarda nuestros juicios para anexarse los fenómenos más sorprendentes, ni para rechazar nuestras imaginaciones más verosímiles. (Merleau-Ponty, 1993. Pág. 10)

Lo que sucede en el cine es la imagen proponiendo su realidad, en base a elementos que podemos identificar. ¿El cine proponiendo su realidad? Sí, el cine aunque sea ficción, y aunque reconozcamos que lo acaecido en su trama no sucedería en nuestra realidad, ésta, que vive el espectador en su silla, es una realidad para el film mismo. Es decir el cine no sólo crea una percepción de movimiento y tiempo, también crea una ontología de sus realidades, el film vive y existe en su propia realidad, aunque cuestionemos que los platillos voladores existan, para el documento fílmico son su realidad y propuesta fenomenológica.

En su discurso, Merleau-Ponty se enfrenta a la ambigüedad que puede surgir en la interpretación, de esta propuesta que hace la imagen fílmica de su realidad de mundo. Para resolver esto, él propone que el documento fílmico es una Gestalt en movimiento, que toda su maquinaria de funcionamiento no nos indica un punto exacto de interpretación, sino, que la deja abierta, que reconocemos en toda la imagen elementos y circunstancias que adquieren otro cariz en el desarrollo de éste, es decir el cine se construye como una Gestalt que se mueve, pero en la que podemos identificar esos componentes del mundo actuando otras realidades, que son ciertas para sí.

El movimiento, percibido o realizado, debe entenderse no ciertamente en el sentido de una forma inteligible (Idea) que se actualizaría en una materia, sino en el de una forma sensible (Gestalt) que organiza el campo perceptivo en función de una conciencia intencional en situación. Ahora bien, por más que el cine nos acerque o nos aleje de las cosas, y nos haga girar alrededor de ellas, él suprime el anclaje del sujeto tanto como el horizonte del mundo, hasta el punto de sustituir las condiciones de la percepción natural por un saber implícito y una intencionalidad segunda. El cine no se confunde con las otras artes, que apuntan más bien a un irreal a través del mundo, sino que hace del mundo mismo un irreal o un relato: con el cine, el mundo pasa a ser su propia imagen, no es que una imagen se convierta en mundo. (Deleuze, 1984. Pág. 88 - 89)

Con esto volvemos a la semiótica visual de la cinética, que no abarca un punto definido, estricto de lo que la imagen nos muestra, anexo a que la imagen se mueve y tiene su propio tiempo presente, el factor fenomenológico que está ligado a la

estructura de funcionamiento del cine. Éste, como evento fenomenológico revela otra posible realidad de sí, en base a las unidades de percepción que ya conocemos, aun en un relato fílmico de ficción hallaremos circunstancias, elementos que conocemos: el frío del metal, el calor emitido por una máquina en movimiento, los sonidos de una máquina ejecutándose.

El film es un evento fenomenológico, porque desde la proyección ya nos está acercando a una propuesta distinta de interpretar el movimiento y el tiempo, como ya la he señalado antes en la cinética, pero también lo es desde el punto en que lo que vemos en nuestro mundo, no se cierra únicamente a esa posibilidad en la que los concebimos, el cine logra proponer desde lo visual otra perspectiva fenomenológica de éste y los eventos que percibimos en él.

2.3. LA POSIBILIDAD CINE-FILOSOFÍA

La taxonomía que hizo Deleuze en sus estudios sobre cine, consistía en fragmentar el séptimo arte desde su técnica para desarrollar un discurso filosófico que nos aproximara a éste, lo cual marca un camino para el inicio de una exploración en la posibilidad de que el cine no sea una simple herramienta didáctica para la filosofía. ¿Cuál es el inicio de ese camino? Lo primero que debemos saber sobre el cine, es cómo funciona toda su técnica para poder abordarlo desde esa primera perspectiva, recordemos que éste es un arte cinético y que en ello influye el cómo podría constituir esa relación cine-filosofía sin caer en el simple método explicativo a partir de la imagen.

El cine en su técnica es una construcción semiótica visual, que pasará a ser un evento fenomenológico entre el film y el espectador. Lo primero: si hay toda una articulación de imágenes, como unidad inicial del film, si ésta sola imagen que aún no está dotada de la cinética que hará mucho más afirmativo su contenido semiótico, ya está enunciando algo, podríamos decir que la primera fase para hacer filosofía con el

cine, es que ésta proponga mediante el cuadro (esa unidad inicial) un conjunto de imágenes, no una idea general, sino enunciados de esa idea. En cada cuadro se puede ir enunciando la construcción del discurso, esto a razón de que cuando se dé la cinética que unifique los cuadros, obtengamos un discurso filosófico a través de la imagen. Esto como primera fase de la posible relación entre cine y filosofía.

La inquietud que surge aquí es: en la construcción de un cuadro de imágenes cinematográficas que enunciarán una idea filosófica ¿Qué imágenes se pueden considerar filosóficas? La respuesta nos la ha proporcionado Deleuze y Merleau-Ponty, no es la imagen (en un sentido estricto y único) la que enunciará esta idea, es la semiótica que se haga de todo el conjunto de imágenes. Sí, esto conlleva a un factor de ambigüedad en lo interpretado, pero la cinética como ya hemos indicado es lo que cierra el cuadro de interpretaciones a lo que se desea mostrar. El cine es una semiótica visual, un arte en movimiento, no es exacto, pero si es aproximativo y contiene en su técnica las herramientas para articular un discurso.

La segunda fase en esta posible relación, es el cine como evento fenomenológico entre él y el espectador. Si el film nos muestra un discurso que desde la cinética es filosófico, la construcción semiótica que parte desde aquí corre por cuenta del espectador, porque como ya hemos señalado el cine es construcción de sí como documento fílmico, y también es propuesta para el espectador.

Si en el cine existe una fenomenología entre quien está sentado, y la cinética de las imágenes, estamos estableciendo un vínculo que ya había indicado antes en la parte del montaje fílmico, la sala de proyección es experiencia y desarrollo de propuesta; ahora tengamos en cuenta que la técnica del montaje fílmico ha explorado y desarrollado otras formas de conectar desde lo somático, al espectador con la pantalla, la experiencia fenomenológica que proporciona la sala de cine sigue en un constate descubrir del *cómo hacer desde la pantalla* y el *cómo hacerlo percibir al espectador*.

Fenomenológicamente el film tiene cierta ventaja sobre la tradición escrita de la filosofía: el cine tiene una construcción más aproximativa para exponer, gracias a la cinética y el sonido. Esta ventaja está sujeta a todas las implicaciones que conlleva la semiosis que se haga, pero tal vez el principal cuidado que se deba tener a la hora de exponer algo mediante la cinética, es que nuestros cuadros cinematográficos no dejen mucho campo a la ambigüedad.

La reflexión cine-filosofía siempre va apuntar en primera instancia a la interpretación de la imagen cinética, porque todo su eje parte de allí, después revisáramos el momento de la proyección y todas las implicaciones de ver imágenes moviéndose en la pantalla, lo que percibimos y cómo ese flujo de información nos ofrece una posibilidad de aprehender elementos del mundo, circunstancias, pero desde la propuesta de cada film. La filosofía revisa el cine como un todo general, y esto lo hace desde la taxonomía técnica de cómo funciona éste arte, pero lo que digo es que si deseamos ahondar más en esa reflexión, tenemos que desfragmentar el cine a unidades, no sólo del cuadro y la semiótica que hagamos de cada uno, debemos revisar el guion, el montaje fílmico y la unidad que estos nos ofrecen.

Yo llegué a la reflexión de la violencia cinematográfica descomponiendo sus partes, identificando fotogramas, pero para realizar esta taxonomía del componente violento tuve que fundamentarme en los estudios de Deleuze, la razón de esto es, que una lectura en detalle de la fragmentación que él realiza en sus estudios de cine, apunta a las directrices necesarias para poder establecer una relación cine-filosofía, que no se vea restringida, al primero como un recurso didáctico, si podemos aplicar la poiésis semiótica en el cuadro, para darle forma discursiva con la cinética y establecer el vínculo espectador-trama, poseemos las herramientas para poder crear filosofía desde el cine, entonces esa quimera que veíamos en ésta posibilidad, se convierte en un potencial de exploración del hacer filosófico desde la construcción integral del film.

CONCLUSIÓN

El cine como manifestación artística ha logrado mostrar al ojo humano lo que antes sucedía en la imaginación y le ha permitido al espectador de este arte transportarse sin moverse de una butaca en una sala a oscuras, a espacios y circunstancias que por muy ficticias que sean, constituyen una cosmogonía donde encuentra elementos que exponen una visión del mundo, o de sí mismo. El cine es un espejo de la imaginación, y en ocasiones este espejo muestra facetas y circunstancias que revelan nuestra humanidad caótica y violenta, es un espejo del cual no podemos salir ilesos. Como señala Cabrera: “De todas maneras, si se lo mira bien, es totalmente imposible encontrar un film que tan sólo “divierta”, que no diga absolutamente nada acerca del mundo y del ser humano.” (Cabrera, 1999. Pág. 41)

La violencia ha constituido un factor de reticencia y un estándar de censura en el cine, esto gracias a las políticas de control con respecto a lo que el espectador puede ver y la influencia de lo que ve, como posibles implicaciones en su vida, pero tal vez con lo que no han contado los estándares de censura es que esa violencia que se ve y en algunos casos que se *siente*, surge de la imaginación humana, es un reflejo de los actos posibles en nosotros; la violencia en el cine por muy cruda o surreal que sea, no es ajena a nuestra condición de humanos, nos puede sobrecoger y hasta aterrorizar esa visión, pero lo cierto es que la violencia, e incluso su sistematización y ejecución planificada, es todo un elemento humano, aunque también hay que resaltar que la violencia puede ser una manifestación de fuerzas ajenas a nuestra humanidad, la imagen que registra una gota de agua estrellarse en el suelo, también puede ser una manifestación de violencia.

Las narrativas del cine violento han explorado una gran cantidad de recursos y circunstancias para su evolución, lo que ha conllevado a que sea desde mi percepción una forma narrativa del cine, que al ser proyectado, genera toda una gama de experiencias que van más allá del simple entender la trama, la narrativa violenta puede hacernos llegar a un punto de vinculación somática con la secuencia de

imágenes que observamos. Los componentes que han permitido esta evolución en las narrativas violentas han sido los siguientes:

El primero es el desprendimiento de una estética recargada, con vestuarios, y escenografías muy elaborados. Los cuales han sido reemplazados por una estética más propia del espectador. La violencia ha optado por ir dejando de forma gradual toda una exposición artística del ámbito cultural en el cual se desarrolla su trama, para aproximarse a los espacios habituales de quien ve el film. La violencia es una posibilidad que no sólo está en la pantalla, y para eso se apropia de elementos cotidianos, sociales y culturales del espectador para llegar a sus espacios.

El segundo es la vinculación entre el sexo y la violencia. Las películas cuya trama se derivan en venganza, tienen como motor de propulsión la violencia sexual, pero también se han creado filmes que ponen en manifiesto al espectador como ente consumidor de un tipo de violencia que se centra en el maltrato sexual y que manejan una estética, y un mercado que no es tan ajeno a él. Esto último es la reflexión y propuesta de que la violencia en nuestras últimas décadas ha creado un mercado sostenido por espectadores que cada vez buscan más explicitud en el material violento que consumen.

El tercer componente de esta evolución es que la violencia como forma narrativa y propositiva, no se ha decantado por una sola temática de la trama, como lo son los dramas o las historias trágicas urbanas. La violencia en el ámbito de lo audiovisual ha ido mostrando una versatilidad que le ha permitido abordar no sólo desde la narrativa del guion, también lo ha hecho desde la realización, formas narrativas como la comedia, el suspense, el thriller psicológico, la ciencia ficción. También ha adoptado elementos narrativos mediáticos (formato de reportaje televisivo) para dar énfasis a la visión que desean crear: los actos de violencia como elementos de una cultura a la cual asistimos y observamos con total iniciativa.

El cuarto componente es la violencia fílmica como una radiografía social, desde el cine violento se ofrece un análisis mediante una semiótica de la imagen que apunta

a ser un estudio carácter sociológico, en base a los elementos culturales y sociales que conforman la estructura integral del documento fílmico.

El quinto componente es la inclusión del espectador en la trama, ya sea desde el guion (Diálogos o monólogos) Como también, *ver* las circunstancias en las que se desarrolla el film desde la perspectiva de los personajes, o mediante la inclusión del espectador como alguien que observa un programa televisivo. Este elemento crea ese vínculo entre el receptor y la trama que permite aceptar los actos violentos expuestos porque los consideramos parte de una experiencia propia entre nosotros y la historia.

El sexto elemento consiste en que la violencia ha dejado de ser una consecuencia del guion, de las acciones de los personajes; para convertirse en la forma de la realización audiovisual. Esta concepción de violencia como forma de hacer y no como género del cine, es una conclusión basada en la revisión del componente violento en la cinematografía, que se sustenta más que nada en la relación: guion-montaje-film-espectador, fruto de esta relación surge la experiencia de sentir el cine, más allá de lo que vemos en la pantalla.

El séptimo componente, es que la violencia nos permite observar la fragilidad de la condición humana desde todas las perspectivas posibles. He reiterado en todo el texto, que no es la única posibilidad de enseñar nuestra fragilidad, pero puede que sí sea la más directa a la hora de ser interpretada por el espectador, porque la narrativa violenta le ofrece las bases circunstanciales por las cuales un individuo se puede ver inmerso en actos violentos, ya sea como actor que inflige o que recibe daño, y expone las consecuencias humanas de estos actos.

El octavo componente evidencia que el componente violento, no consta siempre de una intencionalidad negativa, si bien es cierto algunos de los elementos que se vean implicados en interacciones violentas salen afectados, no siempre existe esta intencionalidad dañina, el cine ha mostrado algunos casos donde percibimos violencia, pero no intencionalidad de provocar esta.

Lo anterior son componentes que puedo percibir en la evolución de las formas de la violencia cinematográfica, y que han permitido que nos acerquemos a esta, desde todas las perspectivas posibles, el estudio y detalle de elementos que conforman el componente violento ha contribuido, no sólo a saber qué puede ser la violencia como un factor del mundo, desde este análisis estructural de cine-violencia, también se puede percibir la posibilidad de una relación cine-filosofía.

Ahora la pregunta es ¿Qué relación hay entre la violencia fílmica y la filosofía? Lo que puedo aportar es, que el séptimo arte ha ido evolucionando a un ritmo vertiginoso en los últimos años, sobre todo en lo que corresponde a la narrativa del montaje fílmico, Gilles Deleuze en sus estudios de cine nos teorizaba la percepción de la imagen, desde una semiótica que se construía y que gracias a los elementos estructurales del cine se convertía en una experiencia que se vivía desde la butaca y generaba un pensante, Deleuze llamaba la atención a lo que era la realización del montaje fílmico como elemento que nutría la trama, comprendía que el cine, no sólo era el guion, también implicaba cómo llegaba éste a la pantalla, todo el trabajo técnico que existía en la realización del film, como uno de los componentes para que esa imagen-movimiento tuviese un significado en la experiencia que generaba en el espectador, porque el guion narraba, pero el montaje le permitía a la imagen descrita en el guion, constituir la experiencia que es el cine. La violencia ha demostrado que el cinema es una de esas experiencias que describe Deleuze, porque implica elementos que el espectador reconoce de su mundo, porque el juego de imágenes, le narran posibilidades que puede hallar cuando se levante de la butaca, y también porque el cine violento en algunos casos es una experiencia somática.

Desde mi percepción hemos dejado pasar muchos elementos del cine, desde lo narrativo, hasta lo realizativo, por llegar a éste desde formas de estudio y desarrollo, como lo son los análisis de contenido de la trama y su vinculación con la filosofía, el cine es una manifestación artística compleja que debe ser segmentada para ser estudiada y no hacer un estudio aproximativo de él, como si fuese un todo. Explico, el cine se compone de guion y montaje, esa es una segmentación, que llevan a otras más

detalladas como: los introitos (en caso de que los hayan), la trama, elementos de la trama que son abordados desde metáforas, alegorías, hipérboles, el montaje fílmico, cómo percibimos el montaje, cómo nos vinculamos mediante el montaje fílmico con la trama. Considero que es necesario retomar y profundizar lo que nos proponía Deleuze, del cine como experiencia, revisar el cine y sus componentes para que podamos tener una aproximación a lo que es éste como tal, ahora ¿qué puede decirnos el cine de la filosofía y qué puede decirnos ésta del cine? no nos hemos planteado esto, porque siempre está el intento de abarcar el cine como un todo y éste requiere una segmentación que ya he señalado para revisar con detalle sus componentes. Durante el desarrollo de este texto me di a la tarea de revisar el componente violento en el cine, desde todas las perspectivas que pude, esto me permitió llegar a acercamiento de lo que es la violencia, una respuesta que no me había dado la filosofía, ni ninguna otra disciplina o ciencia.

La violencia en la perspectiva de la realización audiovisual se construye como una forma narrativa, lo cual se convierte en un objetivo directo de los estudios filosóficos porque estaríamos proponiendo una narrativa a partir de la violencia, y llegando a puntos de revisión y conclusión más extremos a la violencia como un lenguaje estético. Para la filosofía tratar sobre *el lenguaje*, y aún más sobre *algo*, como una *posibilidad del lenguaje* es sumergirnos en el vasto océano de temáticas y posibilidades que ofrece una discusión que conduce a una puerta que al abrirla, nos conduce a una habitación con cien puertas más. Tal vez porque el carácter de la filosofía, desde mi experiencia personal concreta, no es dar una respuesta, ni sugerirla siquiera, sino mostrarte la puerta de la habitación que te conducirá a la habitación que tiene las cien puertas. Por esta razón como humanista no lanzo la aseveración deliberada de que la violencia audiovisual es un lenguaje estético, enseñé las evidencias que desde mi perspectiva he visto para dar paso a una posible discusión que implicaría no solamente una revisión integral del lenguaje, también abarcarían la estética, la expresión, el impacto social como receptores, y sobre todo los elementos con los cuales podríamos enfocar un hacer filosófico desde el cine. El mérito que

considero, podemos otorgarle a la violencia es, que a través del cine tenemos, además de los componentes estéticos, los aportes de elementos descriptivos, ontológicos, fenomenológicos, éticos, sociológicos, semióticos que conforman a la violencia misma. Y que esta forma en como lo ha hecho, (La construcción integral del film) podría dar pie a que identifiquemos y observemos las aproximaciones filosóficas que puede brindarnos el cine de temáticas que aún no están desarrolladas del todo.

Sí aplicamos la estructura de construcción fílmica que realiza Deleuze, la relación Cine-Filosofía, trascendería más allá, del cine como recurso didáctico, tendríamos los elementos para la construcción de documentos filosóficos hechos con las estructuras narrativas del cine, entonces la posibilidad de un hacer filosófico partiendo de la cinética de la imagen, tendría el sustento para convertirse en una forma experimental del hacer filosófico, obteniendo así, otro cristal para aproximarnos y hacer filosofía trascendiendo de la tradición escrita, a la imagen en movimiento.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- AHA. (1985). Take On Me [Videoclip]. Estados Unidos/ UK.
- Alaux, F., Crécy, H., & Houplain, L. (Dirección). (2010). *Logorama* [Película]. Francia.
- Allen, W. (Dirección). (1978). *Everything You Always Wanted to Know About Sex, But Were Afraid to Ask* [Película]. Estados Unidos.
- Amenábar, A. (Dirección). (1996). *Tesis* [Película]. España.
- Arendt, H. (1993). *La Condición Humana*. Barcelona: Paidós.
- Aristóteles. (1976). *La Gran Moral*. Madrid: Espasa.
- Badiou, A. (2005). *El Cine Como Experimentación Filosófica*. Buenos Aires: Manantial.
- Bates, R. (Dirección). (2012). *Excision* [Película]. Estados Unidos.
- Bay, M. (Dirección). (2001). *Pearl Harbor* [Película]. Estados Unidos.
- Belvaux, R., Bonzel, A., & Poelvoorde, B. (Dirección). (1992). *Man Bites Dog* [Película]. Bélgica .
- Cabrera, J. (1999). *Cine: Cien Años De Filosofía*. Barcelona: Gedisa.
- Carion, C. (Dirección). (2005). *Noche De Paz* [Película]. Francia.
- Cavell, S. (2008). *El Cine, ¿Puede hacernos mejores?* Buenos Aires: Katz.
- Cavell, S. (11 de Octubre de 2008). *La ética que Hollywood nos dejó*. Recuperado el 24 de 10 de 2013, de http://edant.revistaenie.clarin.com/notas/2008/10/11/_-01778684.htm
- Chapiron, K. (Dirección). (2006). *Sheitan* [Película]. Francia.

- Cronenberg, D. (Dirección). (1983). *Videodrome* [Película]. Canada.
- Cronenberg, D. (Dirección). (1986). *La Mosca* [Película]. Estados Unidos/Canada.
- Cronenberg, D. (Dirección). (1996). *Crash, Extraños Placeres* [Película]. Canada.
- Cronenberg, D. (Dirección). (2005). *Una Historia De Violencia* [Película]. Estados Unidos/ Alemania.
- Crosland, A. (Dirección). (1927). *El Cantante De Jazz* [Película]. Estados Unidos.
- Cunningham, C. (Dirección). (2005). *Rubber Johnny* [Película]. UK.
- Davis, M. (Dirección). (2007). *Shoot 'Em Up* [Película]. Estados Unidos.
- Del Toro, G. (Dirección). (2006). *El Laberinto Del Fauno* [Película]. España.
- Deleuze, G. (1984). *La Imagen-Movimiento Estudios Sobre Cine 1*. (I. Agoff, Trad.)
Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1987). *La Imagen-Tiempo: Estudios sobre Cine 2*. (I. Agoff, Trad.)
Barcelona: Paidós.
- DeMonaco, J. (Dirección). (2013). *The Purge* [Película]. Estados Unidos.
- Descartes, R. (1994). *Tratado De Las Pasiones Del Alma*. Barcelona: Planeta.
- Dichter, E. (1963). *La Estrategía Del Deseo. Los Secretos De La Propaganda Motivacional*. Buenos Aires: Huelmul S.A.
- Dorfles, G. (1963). *El Devenir De Las Artes*. México: Fondo De Cultura Económica.
- Falzon, C. (2005). *La Filosofía va al cine: Una introducción a la filosofía*. Madrid: Tecnos.
- Ferrara, A. (Dirección). (1981). *Ms.45* [Película]. Estados Unidos.
- Haneke, M. (Dirección). (1997). *Funny Games* [Película]. Austria.

- Herzog, W. (Dirección). (1974). *El Enigma De Gaspar Hauser* [Película]. Alemania.
- Hitchcock, A. (Dirección). (1948). *La Soga* [Película]. Estados Unidos.
- Hitchcock, A. (Dirección). (1954). *La Ventana Indiscreta* [Película]. Estados Unidos.
- Hitchcock, A. (Dirección). (1958). *Vértigo* [Película]. Estados Unidos.
- Hitchcock, A. (Dirección). (1960). *Psicosis* [Película]. Estados Unidos.
- Hitchcock, A. (Dirección). (1963). *Los Pájaros* [Película]. Estados Unidos.
- Jackson, M. (1983). Thriller [Videoclip]. Estados Unidos.
- Jam, P. (1997). Do The Evolution [Videoclip]. Estados Unidos.
- Kaye, T. (Dirección). (1998). *American History X* [Película]. Estados Unidos.
- Kounen, J. (Dirección). (1997). *Dobermann* [Película]. Francia.
- Kubrick, S. (Dirección). (1968). *2001, Una Odisea Espacial* [Película]. UK.
- Kubrick, S. (Dirección). (1972). *La Naranja Mecánica* [Película]. UK.
- Kubrick, S. (Dirección). (1987). *Full Metal Jacket* [Película]. UK.
- Laugier, P. (Dirección). (2008). *Martyrs* [Película]. Francia/Canada.
- Lynch, D. (Dirección). (1986). *Blue Velvet* [Película]. Estados Unidos.
- Mamouliau, R. L. (Dirección). (1935). *Becky Sharp* [Película]. Estados Unidos.
- Marias, J. (1971). *Tres Visiones De La Vida Humana*. Navarra: Salvat Editores, S.A.
- Méliès, G. (Dirección). (1902). *Viaje A La Luna* [Película]. Francia.
- Merhige, E. (Dirección). (1990). *Begotten* [Película]. Estados Unidos.
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología De La Percepción*. Barcelona: Planeta Agostini.

- Miller, F., Rodriguez, R., & Tarantino, Q. (Dirección). (2005). *Sin City* [Película]. Estados Unidos.
- Morin, E. (2011). *El Cine O El Hombre Imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Natali, V. (Dirección). (1997). *Cube* [Película]. Canada.
- Nero, C. G. (Dirección). (2004). *La Fiebre* [Película]. Estados Unidos/ UK.
- Noé, G. (Dirección). (1998). *Seul Contre Tous* [Película]. Francia.
- Noé, G. (Dirección). (2003). *Irreversible* [Película]. Francia.
- Parker, A. (Dirección). (1982). *Pink Floyd The Wall* [Película]. UK.
- Pasolini, P. P. (Dirección). (1975). *Salò O Los 120 Días De Sodoma* [Película]. Italia.
- Proyas, A. (Dirección). (1998). *Dark City* [Película]. Estados Unidos.
- Ramonet, I. (2000). *La Golosina Visual*. Madrid: DEBATE.
- Rincón, O. (2002). *Televisión, Vídeo y Subjetividad*. Bogotá: Norma.
- Rincón, O. (2006). *Narrativas Mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Schlesinger, J. (Dirección). (1996). *Ojo Por Ojo* [Película]. Estados Unidos.
- Schumacher, J. (Dirección). (1993). *Falling Down* [Película]. Estados Unidos.
- Schumacher, J. (Dirección). (1996). *Tiempo De Matar* [Película]. Estados Unidos.
- Scorsese, M. (Dirección). (1976). *Taxi Driver* [Película]. Estados Unidos.
- Scott, R. (Dirección). (1982). *Blade Runner* [Película]. Estados Unidos.
- Sokurov, A. (Dirección). (2002). *El Arca Rusa* [Película]. Rusia/ Alemania.
- Spasojevic, S. (Dirección). (2010). *A Serbian Film* [Película]. Serbia.

- Stone, O. (Dirección). (1994). *Natural Born Killers* [Película]. Estados Unidos.
- Tarantino, Q. (Dirección). (1992). *Reservoir Dogs* [Película]. Estados Unidos.
- Tarantino, Q. (Dirección). (1994). *Pulp Fiction* [Película]. Estados Unidos.
- Tarantino, Q. (Dirección). (2003). *Kill Bill (Volumen 1 & 2)* [Película]. Estados Unidos.
- Urbizu, E. (Dirección). (2002). *La Caja 507* [Película]. España.
- Verhoeven, P. (Dirección). (1990). *Total Recall* [Película]. Estados Unidos.
- Vertóv, D. (1973). *El Cine-Ojo*. (F. Llinás, Trad.) Madrid: Fundamentos.
- Vibenius, B. A. (Dirección). (1974). *Thriller A Cruel Picture* [Película]. Suecia.
- Von Trier, L. (Dirección). (2009). *Antichrist* [Película]. Dinamarca.
- Von Trier, L. (Dirección). (2011). *Melancholia* [Película]. Dinamarca.
- Voslion, A. (Dirección). (2002). *Salò: Ayer Y Hoy* [Película]. Francia.
- Wachowski, A., & Wachowski, L. (Dirección). (1999). *The Matrix* [Película]. Estados Unidos.
- Winner, M. (Dirección). (1974). *Death Wish* [Película]. Estados Unidos.
- Zarchi, M. (Dirección). (1978). *Spit On Your Grave* [Película]. Estados Unidos.