
La imatge- moviment, la imatge-temps i la imatge digital

PID_00257290

Violeta Kovacsics

Temps mínim de dedicació recomanat: 3 hores



Índex

1. Gilles Deleuze: <i>Cinéma</i>	5
1.1. Una aproximació rizomàtica	6
1.2. La imatge-moviment i la imatge-temps	7
2. El trànsit del segle xx al segle XXI i el seu impacte en el cinema	12
2.1. Una crisi de la imatge	12
2.2. El virtual	14
2.3. El cos virtual	21
2.4. El realisme al segle XXI.....	24
2.5. La perseverança del temps fílmic	32
Bibliografia	39

1. Gilles Deleuze: *Cinéma*

Gilles Deleuze (1925-1995) va ser durant anys catedràtic de Filosofia de la Universitat París VIII-Vincennes. Va divulgar l'obra de filòsofs com Spinoza, Bergson, Leibniz i Nietzsche mitjançant els seus escrits. Es va donar a conèixer sobretot per dos llibres escrits en col·laboració amb Félix Guattari: *L'Anti-Èdipe* i *Mille plateaux*, en els quals va desenvolupar una filosofia heterodoxa, contrària a certes concepcions tradicionals jeràrquiques i centralitzades, basades en conceptes com ara el jo, la identitat personal o la substància. Es va oposar a la filosofia heideggeriana, així com a la psicoanàlisi ortodoxa. Va indagar en els mecanismes del desig, de l'esquizofrènia i va crear un pensament summament suggeridor, vital i afirmatiu que obria noves vies per a la interpretació de l'art, la literatura i la mateixa filosofia.

En la fitxa biogràfica escrita per ell mateix, a *Magazine littéraire*, podem llegir:

«Viatja poc, no ha ingressat mai en el Partit Comunista, no ha estat ni fenomenòleg ni heideggerià, no ha renunciat a Marx ni ha repudiat el Maig del 68.»

Deleuze, un dels grans filòsofs de la història del segle XX, es va endinsar també en un art com el cinema. Ho va fer en dos llibres fonamentals en l'àmbit dels estudis fílmics i la teoria del cinema. Els seus *Cinéma* es divideixen en dos volums que porten per títol *L'image-mouvement* i *L'image-temps*, en els quals elabora una particular teoria del cinema en tres àmbits:

- 1) Crea una sèrie de **conceptes** nous, que han perdurat en el temps, com els d'imatge-moviment i imatge-temps.
- 2) Aporta una sèrie d'**anàlisis** brillants de diverses pel·lícules i autors.
- 3) Reescriu la **història del cinema** a partir d'una concepció no lineal de la seva teoria fílmica.

En l'origen dels *Cinéma* de Deleuze hi ha el filòsof francès Henri Bergson i, especialment, el seu llibre *Matière et mémoire*, publicat el 1986; curiosament, amb prou feines un any després que els germans Lumière fessin la primera projecció pública de les seves pel·lícules, moment que es considera la data oficial del naixement del cinema. Deleuze considera que Bergson, que també havia escrit sobre cinema, n'aporta una perspectiva errònia; no obstant això, les teories de Bergson sobre el concepte del moviment serviran a Deleuze per a construir el seu discurs entorn del cinema. De fet, Deleuze arriba a considerar que la filosofia de Bergson representa el punt de partida per a comprendre què és el cinema: un art que s'elabora a partir del moviment i del temps.

1.1. Una aproximació rizomàtica

Podríem dir que la proposta de Deleuze resulta grandiosa. La seva aproximació al cinema és, a més, nova per a la seva època. Deleuze s'allunya de l'anàlisi de caràcter psicoanalític i lingüístic que es donava en aquella època. No pretén fer una història del cinema, sinó una catalogació d'imatges que en permetin comprendre l'essència.

Una de les grans novetats que aporta Deleuze és una aproximació *rizomàtica* al cinema. És a dir, una aproximació que s'allunya de la concepció lineal de la historiografia. Per a això, apuntarem primer aquí què és el concepte de **rizoma** segons la filosofia de Deleuze. Vegem el sentit que li donen Gilles Deleuze i Félix Guattari (2005):

«A diferència dels arbres o de les seves arrels, el rizoma connecta qualsevol punt amb un altre qualsevol [...] El rizoma és una antigenealogia, una memòria curta o antimemòria. El rizoma procedeix per variació, expansió, conquesta, captura, injecció [...] el rizoma està relacionat amb un arbre que ha de ser produït, construït, sempre desmuntable, connectable, alterable, modificable, amb múltiples entrades i sortides, amb les seves línies de fuga. [...] Contràriament als sistemes centrats (fins i tot policentrats) de comunicació jeràrquica i d'unions preestablertes, el rizoma és un sistema acentrat, no jeràrquic i no significat, sense General, sense memòria organitzadora o autòmat central.»

És a dir, Deleuze pren com a referència la biologia i la manera en què les arrels es mouen i es reproduïxen. La idea, insistim, és la de fugir de les formes lineals o de les estructures tancades. Per a Deleuze, és la forma que pren el pensament. O, traslladant aquesta qüestió als *Cinéma*, Deleuze vincula les pel·lícules que analitza a partir de conceptes comuns o de semblances d'índole estètica, no necessàriament temàtica, i molt menys històrica. Es tracta, així, d'establir una sèrie de vinculacions lliures.

Per a comprendre més bé aquest procés, cal esmentar altres autors que han elaborat una aproximació similar a la de Deleuze. Una de les figures fonamentals en l'anàlisi de l'art visual és **Aby Warburg**, una figura maleïda l'obra del qual ha estat recuperada més recentment. Warburg va treballar a principis del segle XX, però la seva obra va caure en l'ostracisme i seria reivindicada després de la seva mort el 1929. La seva influència és especialment important per a la història de l'art: va acabar amb les limitacions metodològiques i la linealitat pròpia de la historiografia. J. F. Yvars escrivia el següent sobre Warburg:

«El gran subversor de la rutinària metodologia positivista de la història de l'art –artista, tècnica, gènere, país, escola– en ancorar els seus plantejaments en una panoràmica cultural de vast abast desenvolupada des d'un punt de vista multidisciplinari i obert.»

En aquest sentit, es considera Warburg el pare de la **iconologia**, que és l'estudi de les imatges i del seu valor simbòlic.

Amb tot això, volem posar l'accent en un canvi de paradigma, propiciat per autors com Warburg, Deleuze o Walter Benjamin, i continuat per pensadors com Georges Didi-Huberman i Giorgio Agamben: l'art, i el cinema, en aquest cas, ja no es pensa linealment, sinó que es poden generar reflexions més àmplies i, sobretot, lliures.

1.2. La imatge-moviment i la imatge-temps

Les recerques de Deleuze entorn de la imatge comencen centrant-se en la qüestió del moviment, tant en el terreny de la tècnica com en el de la filosofia. Deleuze parteix d'una consideració que ens pot semblar òbvia, però que serveix de punt de partida per a construir una teoria molt més profunda i, sobretot, suggeridora. Deleuze (2001) apunta la consideració següent sobre el cinema:

«El cinema procedeix amb fotogrames, és a dir, amb talls immòbils, vint-i-quatre imatges per segon (divuit, al començament). Però el que ens dona, i això s'ha observat sovint, no és el fotograma, sinó una imatge mitjana a la qual el moviment no s'afegeix, no se suma: per contra, el moviment pertany a la imatge mitjana com a dada immediata. Es dirà que passa el mateix amb la percepció natural, però aquí la il·lusió es corregeix al mateix temps que apareix la imatge [...] En resum, el cinema no ens dona una imatge a la qual l'espectador afegiria moviment, sinó que ens dona immediatament una imatge-moviment.»

Per a Deleuze (2001), la **imatge-moviment** té a veure amb la matèria i és «el moviment pur extret dels cossos i dels mòbils».

De fet, els primers anys del cinema relataran precisament la història de la conquesta del moviment: a poc a poc, la càmera serà més mòbil. En la seva concepció de la imatge-moviment, Deleuze crea i estudia diferents tipologies d'imatge-moviment:

1) **Imatge-percepció**. Té a veure amb el punt de vista, amb l'objectivitat i la subjectivitat, amb el personatge i amb la càmera. Deleuze es refereix, per exemple, a *Txelovek s Kinoaparàtom*, de Dziga Vertov, en què s'explora la relació entre l'ull humà, l'ull de la càmera i el muntatge. Com veiem en les dues imatges a continuació, Vertov planteja aquesta mescla entre ser fora i dins del punt de vista de la càmera. A partir del treball de muntatge, Vertov provarà que la càmera pot superar la capacitat de visió de l'ull humà.



2) **Imatge-acció.** Entre altres coses, està estructurada també a partir del muntatge. En aquest punt, sorgeixen elements com la relació causa-efecte o, tal com ho explica Deleuze, per una relació SAS (situació transformada per mitjà de l'acció). Per a Deleuze, aquesta imatge és la relació entre el mitjà i els comportaments. Deleuze no transmet la idea que aquesta és la imatge preponderant només del cinema clàssic (les trames del qual avancen precisament a partir de la relació causa-efecte), sinó també del cinema soviètic.

3) **Imatge-afecció.** Entre aquestes dues primeres imatges, entre la percepció i l'acció vacil·lant, es produeix una imatge intermèdia, que és la imatge-afecció, que reflecteix una consciència del subjecte. En aquest sentit, Deleuze es fixa en l'obra de Carl Theodor Dreyer, autor, entre altres, de *La Passion de Jeanne d'Arc*.



Més enllà de conceptes i de tipologies, la idea central és que la imatge fílmica és canviant, que està en moviment continu.

Així, la **imatge-moviment** estaria determinada precisament per l'impuls d'acció i de moviment, mentre que la **imatge-temps** reflectiria un cinema molt més donat a la introspecció i a la reflexió.

Heus aquí una de les consideracions més fascinants i importants de l'obra de Deleuze entorn del cinema: Deleuze fa una distinció entre dues tipologies d'imatges, entre dues formes cinematogràfiques, una que es bolca més en l'acció i una altra que el que fa és capturar el temps. Deleuze ve a plantejar: què passa quan cessa l'acció? Que emergeix el temps. I quan es captura el temps, es produeix més introspecció.

Per a abordar el trencament respecte a la imatge-moviment, el moment en què la imatge-temps deixa enrere la imatge-moviment, Deleuze planteja dos focus:

1) El cinema americà independent, simbolitzat eminentment en l'obra de John Cassavetes.

2) El cinema europeu, de mitjan segle, i en concret, les pel·lícules de la Nouvelle Vague i el neorealisme italià.

En aquest sentit, Deleuze situa aquest canvi al final de la Segona Guerra Mundial, com si la guerra i els fets terribles esdevinguts durant el nazisme haguessin creat una ferida que ja no es pogués curar.

En aquest sentit, per a Deleuze és fonamental la pel·lícula de Roberto Rossellini *Germania, anno zero* (1947), que segueix el petit Edmund, un nen que passeja per un Berlín en ruïnes, just després de la Segona Guerra Mundial. L'instant decisiu, en aquest sentit, és el final de la pel·lícula, quan el nen observa els edificis en ruïnes i, des de dalt d'un edifici, es tapa la cara, tanca els ulls i s'acaba suïcidant.

El crític Àngel Quintana (2003) explica així aquest moment decisiu de la història del cinema:

«El nen de catorze anys contempla una realitat que l'afecta –Berlín, la postguerra i la degradació moral–, però se sent impotent per a actuar davant d'aquesta nova realitat que el sobrepassa, davant d'aquest paisatge on les ruïnes del passat conviuen amb la imatge d'un futur que sembla dominat per una profunda sensació de llibertat que el protagonista no pot assimilar, perquè no ha estat educat per a això.»



S'han de recordar, d'altra banda, les paraules del filòsof Theodor Adorno –«escriure un poema després d'Auschwitz és bàrbar»–, encara que moltes vegades hagin estat mal interpretades, tretes de context i citades, a més, de maneres diferents, bo i contribuint, així, a l'equívoc. Günter Grass va recuperar aquesta frase d'Adorno a *Schreiben nach Auschwitz*, una lectura publicada en forma d'assaig breu en la qual l'autor de *Die Blechtrommel* parla de vergonya, alhora que relata la seva carrera com a escriptor. És a dir, la seva trajectòria fins a poder escriure després de l'Holocaust. Grass assenyala que en cap cas Adorno va escriure aquella frase com una prohibició. No obstant això, se'n desprèn –i del mateix llibret de Grass– una mena d'impossibilitat, o potser una dificultat. La qüestió s'hi assembla: com filmar després d'Auschwitz, com observar també aquestes imatges destruïdes.

En aquest sentit, i tornant als postulats de Deleuze, les imatges de *Germania, anno zero* es construeixen sobre dos fets: d'una banda, capturen el passat i el futur, és a dir, aconseguen aprehendre el temps; de l'altra, mostren què passa quan la imatge tal com la coneixíem es posa en crisi.

Curiosament, aquesta ruptura es confirmarà amb l'obra d'un cineasta que, en principi, pertany als dominis de la imatge-moviment: Alfred Hitchcock, conegut com «el Mestre del Suspens». Precisament, el **suspens**, segons Hitchcock, encarna una contradicció: d'una banda, es construeix sobre una acció matemàtica, i de l'altra, es genera a partir de la temporalitat.

Exemple de suspens: *The Man Who Knew Too Much*

En aquesta pel·lícula, protagonitzada per James Stewart i Doris Day, els protagonistes han d'impedir que assassinin un polític enmig d'un concert. Tant ells com l'espectador saben que el tret es produirà en un moment concret del concert, així que l'única cosa que queda és l'**espera**. És a dir, el temps explicitat.

Exemple de suspens: *Rear Window*

En aquesta pel·lícula de Hitchcock, el protagonista ja no és un heroi actiu, sinó un home que ha de romandre immòbil; l'heroi es converteix en espectador.

Deleuze, que ja havia agafat algunes de les idees de Bazin sobre el temps, aprofundeix també en algunes de les de Rohmer i Chabrol sobre Hitchcock: per a Deleuze, amb Hitchcock irromp la imatge-mental. Deleuze (2001) escriu el següent:

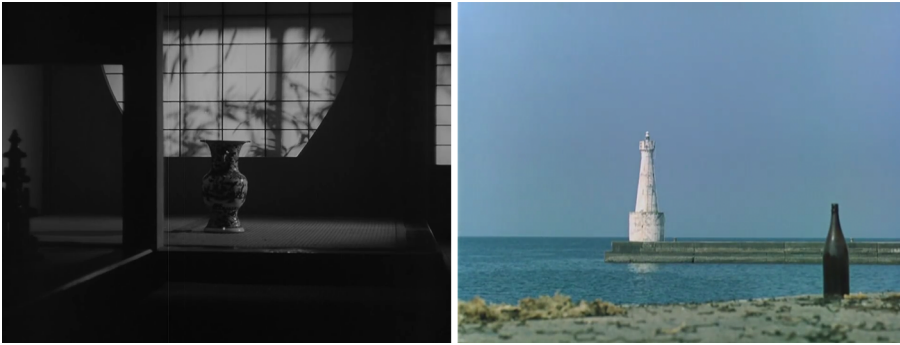
«El que Hitchcock havia volgut evitar, la crisi de la imatge tradicional en el cinema, es produiria, tanmateix, a causa de Hitchcock, i en part, per mitjà de les seves innovacions.»

En aquest punt, és propici aclarir una contradicció: malgrat plantejar una aproximació que defuig la historiografia, quan fa la distinció entre la imatge-moviment i la imatge-temps i situa el canvi de paradigma sobretot en el cinema posterior a la Segona Guerra Mundial, Deleuze també marca el pas del cinema clàssic al cinema modern. En aquest sentit, es poden observar els postulats de Deleuze com una contribució determinant per a comprendre les aportacions de cineastes moderns i trencadors com Renoir, Godard, Rivette o Ozu.

Per a il·lustrar els postulats de Deleuze sobre la imatge-temps, recorrem al cinema de Yasujiro Ozu. Per a Deleuze, en el cinema del director japonès es produeixen diferents imatges de ruptura: sol situar la càmera a una altura baixa, a l'altura dels personatges asseguts sobre un tatami, i s'hi solen prodigar els plans en els quals es mostren espais buits. És, per exemple, el pla de la muntanya Fuji, que apareix en un moment de pausa, com si fos una postal. Deleuze assenyala que el cinema d'Ozu, que acostuma a relatar petits drames de la vida comuna, retrata la quotidianitat més pura: no hi ha moments rellevants, sinó que tot està relatat des de la tranquil·litat.

Deleuze (2001) reforça les seves idees referint-se a les **naturaleses mortes** que es donen en el cinema d'Ozu. Segons Deleuze, la naturalesa morta és «una mica de temps en estat pur», i després prossegueix de la manera següent:

«El punt en què la imatge cinematogràfica es confronta més estretament amb la fotografia és aquell en què més radicalment se'n distingeix. Les naturaleses mortes d'Ozu duren, tenen una durada, els deu segons del gerro: aquesta durada del gerro és precisament la representació del que roman, mitjançant la successió dels estats canviants.»



A *Hacia una imagen no-tiempo*, l'autor, Sergi Sánchez, escriu sobre com la Segona Guerra Mundial va canviar el cinema. De fet, recorda que una de les escenes que Deleuze va considerar fonamental a l'hora de plantejar el canvi de paradigma en el cinema va ser el suïcidi del petit Edmund a *Germania, anno zero*. En els seus dos volums sobre cinema, la tasca de Sánchez resulta, sens dubte, complexa i no gens senzilla: actualitzar els postulats de Deleuze i aplicar-los al cinema contemporani. És a dir, allunyar-los definitivament de la voluntat historicista i convertir-los en teoria viva del cinema. En aquesta línia, aborda la qüestió de la imatge-temps i l'aplica a les noves textures i maneres de fer, marcades eminentment per l'eclosió del digital.

Sánchez traça agudament ponts amb els postulats de Deleuze. En aquest sentit, res millor que el parentiu entre el suïcidi del petit Edmond i el de David a *A.I. Artificial Intelligence*, de Steven Spielberg. El nen que ja no podia mirar el món on vivia a *Germania, anno zero* dona pas, segons Sánchez, a l'autòmat de Spielberg. De la barbàrie passem a un món d'artifici, que obliga a desconfiar de les imatges. De pas, el llibre obre la porta a un canvi marcat una altra vegada per la història, per un 11-S que va transformar el món i les possibilitats i la confiança en les imatges.

2. El trànsit del segle XX al segle XXI i el seu impacte en el cinema

Per a treballar aquest punt, un dels referents que agafarem és el llibre *Film after Film*, del crític nord-americà J. Hoberman, subtitulat amb gran encert *Or, What Became of 21st Century Cinema?*, ja que aporta elements de la història recent i analitza el cinema nord-americà del segle XXI partint de dos fets clau, un d'essencialment cinematogràfic i un altre de diferent índole. Per a l'anàlisi, Hoberman posa el focus en dues qüestions fonamentals:

- 1) L'assentament, en les albors d'aquest nou segle, del **digital** i els seus derivats com a eina primordial per a l'exercici cinematogràfic.
- 2) L'atac a les Torres Bessones l'**11 de setembre de 2001** i les conseqüències polítiques que va implicar.

Al llarg d'aquestes anotacions, anirem transcrivint alguns paràgrafs que ens permetran tenir una perspectiva més rica sobre les tesis dels autors esmentats.

Si bé els dos pilars sobre els quals Hoberman sosté la seva reflexió poden semblar dispars o, almenys, no tenir cap relació entre si, la lectura del seu llibre ens descobreix, subtilment, un punt en comú: la **crisi de representació** per la qual passa el cinema arran d'aquests dos fets.

- 1) D'una banda, la imatge digital i, particularment, la imatge creada per ordinador i el cinema d'animació posen en dubte la vinculació del cinema amb el món, amb la realitat. Hoberman ens fa veure que la nova tecnologia planteja un escenari en el qual ja no només és prescindible que hi hagi una realitat davant la càmera, sinó que de vegades fins i tot és innecessària la mateixa càmera.
- 2) D'altra banda, els successos de l'11 de setembre de 2001 posen en crisi el relat i l'espectacularitat de l'obra-realitat, ja que no només sobrepassen qual-sevol catàstrofe que el cinema –especialment el nord-americà– pogués haver prefigurat, sinó que, tal com insisteix a assenyalar el filòsof i teòric Slavoj Žižek (2008), és també un succés real transmès, narrat en directe.

2.1. Una crisi de la imatge

Un dels punts de partida de Hoberman és l'afirmació que amb l'eclosió i l'assentament de les eines digitals, el cinema **ha canviat la seva vinculació amb la realitat**.

Malgrat que l'espectador no ha de captar necessàriament aquests canvis, són molt significatius per al mateix mitjà. Si el cinema i la fotografia van néixer tenint una relació privilegiada amb la realitat, podem considerar que actualment aquesta relació s'ha perdut o, almenys, ha mutat. En la seva argumentació, Hoberman es remet als fenòmens següents:

1) La proliferació de les pel·lícules d'animació, que en aquests últims anys s'han convertit en un dels pilars del cinema nord-americà. Primer, cal fer una anotació sobre què és la imatge generada per ordinador (CGI). Giovanna Fosati (2009) escriu:

«La imatge generada per ordinador (CGI) és una part intrínseca del procés de postproducció, ja que modifica la imatge dins de cada marc. Una varietat d'aquests trucs fets a mà (per exemple: el maquillatge, els robots mecànics i les reconstruccions en miniatura) i els efectes fotoòptics (per exemple: les sobreimpressions múltiples, les retroprojeccions, les tècniques d'animació) sempre demanen un coneixement informàtic. El CGI és el procés pel qual les escenes estan generades, parcialment o enterament, des del domini digital mitjançant gràfics en 3D [...] La introducció de l'animació generada per ordinador (CGA) ha tingut un impacte encara més gran en la pràctica de l'animació que la CGI en les pel·lícules d'imatge real. La CGA ha reemplaçat completament la imatge fotogràfica, i l'artesanía relacionada amb l'animació tradicional (per exemple: el dibuix a mà) o amb l'*stop motion* ha estat reemplaçada per noves formes d'experiència digital.»

2) La preponderància de la imatge creada per ordinador, la importància de la digitalització. Thomas Elsaesser i Kay Hoffman (1998) ho defineixen així:

«Això és, la tecnologia que converteix la imatge analògica, el so o el text en un senyal uniforme de dígit i de bits que emmagatzema i transmet de manera electromagnètica o òptica.»

3) La insistència de la indústria nord-americana a crear pel·lícules manipulades o creades directament per ordinador.

Segons Hoberman, és alarmant que el compromís amb la imatge estigui amenaçat, perquè més enllà del discurs pseudoapocalíptic, el destacable de les seves consideracions és la idea que ens trobem davant d'una crisi de la imatge.

Hem de tenir present que aquest moment de trànsit, de mutació, és el que ha servit a teòrics com **Steven Shaviro** o el crític **Sergi Sánchez** per a aprofundir en la imatge contemporània, basant-se precisament en la condició de l'època, situada a mig camí entre dos paradigmes. En aquest sentit, també és important tenir en compte les idees de **Sean Cubitt**, que el 2002 escrivia:

«Alguns àmbits dels efectes visuals són encara molt propers als seus homòlegs analògics. Els dobles d'acció, encara que estan millorats digitalment, són essencialment un fenomen analògic. El mateix passa amb les pirotècnies i les demolicions, amb les miniatures i els models. Les pròtesis i el maquillatge, com ara les costelles tallades, ferides i les perforacions de fletxes cremant en la batalla d'obertura de *Gladiator* (2000), estan fetes fent servir tècniques de llarga durada. Noves tecnologies de làtex i altres materials de modelatge han canviat l'art del maquillatge, però els fonaments encara es poden aplicar, i l'impacte de les tecnologies digitals ha estat mínim. No obstant això, el modelatge sí que s'ha vist afectat per l'auge de l'animació controlada digitalment. La diferència entre *The Muppet Movie* (1979) i *The Lost World: Jurassic Park* (1997) és molt més que genèrica. La primera pel·lícula depenia en bona mesura dels operadors humans que treballaven dins dels tielles de mida natural, només amb un mínim moviment mecànic controlat per cable i hidràulic. Els animatrònics de *The Lost World* impliquen el control de màquines de fins a nou tones amb múltiples eixos de moviment, inclosos matisos com ara ensumades i

narius eixamplats i batecs cardíacs aparents. Un avenç significatiu en aquesta pel·lícula va ser la impermeabilització reeixida dels circuits, cosa que va permetre a les criatures moure's a través d'una cascada, per exemple. Fins a cert punt, tanmateix, aquests dinosaures són els hereus directes dels saures a *King Kong* (1933), amb la gran diferència que poden ser filmats en temps real en lloc de fer servir *stop-motion* i que són molt més fàcils de combinar amb l'acció en viu, especialment en escenes emotives amb actors.»

Primer, és important assenyalar el moment en què Cubitt escriu tot això: a principis del segle XXI, el moment en què les teories sobre l'eclosió del digital comencen a proliferar.

En relació amb els canvis de paradigmes, i a manera d'exemple, comentem que Cubitt aprofundeix en la distància entre *King Kong* i els dinosaures creats per Spielberg i el seu equip, en un parentiu que també ha apuntat Àngel Quintana. En el cas de *King Kong* i la primera part de *Jurassic Park* (1993), Quintana (2011) observa, en la diferència d'espais entre les dues obres, l'exemplificació del canvi de suport, del cel·luloide al digital. És a dir, per a Quintana, el canvi de paradigma se sosté no només sobre la gestació de les criatures, sinó també sobre el relat mateix. Citem les seves pròpies paraules:

«*Jurassic Park* barreja la reflexió sobre la construcció de les noves imatges amb la idea que es puguin crear noves ficcions interactives en les quals l'espectador no és un ésser passiu, sinó el subjecte que interactua en un món virtual.»

D'acord amb Steven Shaviro, es pot afirmar que aquest procés de transformació respon als progressos tècnics i a les noves maneres del món on vivim, marcat essencialment per les polítiques neoliberals. Sorgeix així un paral·lelisme entre Shaviro i els postulats de Hoberman.

Basant-nos en els autors esmentats, formulem com a conclusió d'aquest apartat que, per a comprendre el cinema contemporani, resulta tan important entendre la repercussió de la tecnologia digital amb tots els seus derivats com tenir present els fets que han succeït al llarg d'aquests anys del segle XXI. I acceptar que, inevitablement, el cinema acaba amarant-se d'aquests canvis.

2.2. El virtual

No podríem introduir aquest tema sense analitzar la definició que Lev Manovich, un dels teòrics més importants en relació amb aquest concepte, fa de l'entrada del cos a l'espai virtual:

«L'espectador ja no mira cap a una superfície rectangular i plana situada a certa distància i que actua com una finestra cap a un altre espai. Ara ell/ella està completament situat dins d'aquest altre espai. O, més precisament, podem dir que els dos espais, l'espai físic real i l'espai simulat virtual, coincideixen. L'espai virtual, anteriorment limitat a una pintura o una pantalla de cinema, ara abasta per complet l'espai real. Frontalitat, superfície rectangular, diferència d'escala s'han esfumat. La pantalla s'ha esvaït.»

També, en el seu breu assaig, Lev Manovich ens parla del concepte de pantalla, a la qual atorga diferents fases:

1) **La pantalla clàssica**, la dels quadres, per exemple, que actua com a «finestra cap a un altre espai».

2) **La pantalla dinàmica**, que seria la del cinema i la de la televisió, les imatges de la qual «lluiten per una il·lusió completa i per una plenitud visual mentre a l'espectador se li demana que suspengui la incredulitat i que s'identifiqui amb la imatge».

3) **La pantalla a temps real**, entorn de la qual s'hauria de suprimir el concepte d'imatge, ja que aquesta, «en el sentit tradicional, ja no existeix, i és només per costum que encara ens referim al que veiem a la pantalla en temps real com "imatge" [...] quan es tracta d'una nova manera de representació per a la qual encara no tenim un terme».

4) **La pantalla interactiva**, que seria la pantalla de l'ordinador. La pantalla, que fa de porta d'entrada a un altre món, serveix a Lev Manovich per a explicar-nos la diferència entre el virtual i el simulat: en el simulat hi ha una continuïtat entre els dos mons, i en el virtual es produeix un tall.

Un altre aspecte a tenir en compte és el possible paral·lelisme entre les idees que exposa Sergi Sánchez i les del filòsof eslovè Slavoj Žižek. Per exemple, el que Sánchez defineix com l'intent de la imatge digital (immaterial) d'assemblar-se o d'aparentar la realitat. Žižek, per la seva banda, escriu:

«En el mercat actual, trobem tot un seguit de productes lliures de les seves propietats perjudicials: cafè sense cafeïna, nata sense greix, cervesa sense alcohol... I la llista és llarga: no podríem considerar el sexe virtual com sexe sense sexe, la teoria de Colin Powell de la guerra sense baixes (en el nostre bàndol, per descomptat) com guerra sense guerra, la redefinició contemporània de la política com política sense política, fins a arribar al multiculturalisme liberal i tolerant d'avui dia com experiència de l'Altre sense la seva Alteritat (l'altre idealitzat que balla balls fascinants i té una visió ecològica i holística de la realitat, mentre que costums com el de pegar a les dones els deixem de banda...)? La realitat virtual es limita a generalitzar el procediment oferint un producte mancat de substància: proporciona la mateixa realitat sense substància, sense el nucli dur del Real; exactament de la mateixa manera en la qual el cafè descafeïnat fa olor i té gust de cafè sense ser cafè de debò, la realitat virtual s'experimenta com a realitat sense ser-ho. Al final d'aquest procés de virtualització (aquest procés de virtualització és precisament un procés de simulació), tanmateix, el que succeeix és que comencem a experimentar tota la "realitat real" com si fos entitat virtual.»

A més d'aquest text tan significatiu, Žižek introdueix un altre tipus de confusió entre la ficció i la realitat mateixa:

«Per a la gran majoria del públic, les explosions del World Trade Center van ser esdeveniments televisius, i és que, mentre miràvem les tan repetides imatges de la gent terroritzada corrent cap a la càmera davant d'un núvol immens de pols procedent de la torre que s'esfondrava, potser no recordava l'enquadrament de la presa les escenes de catàstrofes de les pel·lícules?, no semblava un efecte espacial que deixava antiquats tots els altres, ja que, com sabia Jeremy Bentham, la realitat és l'aparença més bona de si mateixa?»

Per a abordar aquest punt d'una manera més pràctica i accessible, donarem algunes descripcions d'aquesta inversió de rols entre el cinema i la realitat.

Molts d'aquests exemples parteixen de la teoria de Colin Powell sobre una guerra sense baixes en el seu propi bàndol, teoria que bé podria tenir els seus fonaments en la ficció. En bona part de les pel·lícules de catàstrofes i d'acció nord-americanes no hi ha cadàvers. Els danys, físics o materials, no tenen conseqüències. Estem acostumats a veure cotxes que arrasen els aparadors d'un carrer en plena persecució sense que en cap moment es plantegi el dany econòmic i anímic dels habitants del lloc. Veiem com es lliuren batalles al centre de grans ciutats sense que en cap moment la càmera s'aturi sobre un cadàver.

El cinema ha fet de la guerra un espectacle net, i amb la seva teoria, Powell ho trasllada perversament a la realitat.

És destacable l'exemple que recull Hoberman en el seu llibre i Žižek a *Welcome To The Desert Of The Real*. Tots dos expliquen que un mes després dels atemptats contra les Torres Bessones, des del Pentàgon es va organitzar una comissió de professionals del cinema perquè pensessin en possibles atacs. És a dir, se'ls va demanar que plantegessin guions de ficció amb la idea que es poguessin tornar reals en algun moment.

L'atemptat de l'11-S també va posar en una situació difícil la indústria de Hollywood, que tantes catàstrofes havia prefigurats, i que es va veure forçada a plantejar-se una nova aproximació a una realitat que, en certa manera, l'havia superat. A més, va donar motiu a l'ús del terrorisme com a excusa per a incrementar i accelerar l'ús de la xarxa per al control, amb la consegüent paranoia de la tecnologia digital i virtual.

Žižek ens planteja la pregunta següent:

«I no va ser l'atac al World Trade Center respecte a les pel·lícules de catàstrofes de Hollywood el que la pornografia *snuff* és a les pel·lícules pornogràfiques sadomasoquistes convencionals? Aquest és l'element de veritat en la provocadora afirmació de Karl-Heinz Stockhausen que l'atac dels avions al World Trade Center ha estat l'obra d'art definitiva: podem concebre l'enfonsament de les torres del World Trade Center com la conclusió culminant de la passió pel Real de l'art del segle XX; d'acord amb aquesta idea, els mateixos «terroristes» no van actuar per sobre de tot per a provocar un dany material, sinó per l'efecte espectacular de la seva acció. Quan dies després de l'11 de setembre la nostra mirada estava saturada de les imatges de l'avió estavellant-se contra una de les torres, ens vam veure obligats a experimentar la "compulsió de la repetició" i la *jouissance* més enllà del principi del plaer: les volíem veure una vegada i una altra; les mateixes preses es repetien fins a la nàusea, i la sinistra satisfacció que n'obteníem era la *jouissance* en estat pur.»

És precisament Žižek qui traça una línia que va des de *The Matrix* fins a l'atac contra el World Trade Center. El trajecte s'assembla al que proposa J. Hoberman en el seu llibre *Film after Film*, que, com hem dit anteriorment, assenyala dos moments clau per a entendre el discorrimient del cinema nord-americà del segle XXI: l'eclosió i l'assentament del digital i l'atemptat contra les Torres Bessones el 2001, una mena de document visual retransmès en directe.

El concepte de **cinema d'atraccions**, elaborat per Tom Gunning, posava el focus en l'espectacularitat per sobre de la narrativitat. Gunning va concebre la seva teoria en relació amb el cinema del període mut. En certa manera, es

podria aplicar a pel·lícules com *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1895), dels germans Lumière; *Le Voyage dans la Lune* (1902), de Méliès, o *The Great Train Robbery* (1903). Totes tres tenen un moment marcat per un impuls d'espectacularitat que apel·la directament a l'espectador (el tren que s'adreça a l'espectador, sorprèn en aquella època; el coet que s'incrusta a l'ull de la lluna, i el tret mirant a càmera del malfactor).



El concepte de **cinema d'atraccions** va ser reprès, entre altres, pel teòric Thomas Elsaesser (2006), que confessa que el que més li interessa és tractar aquest sentit de la vida imitant el cinema, en lloc del cinema representant la vida com un moment de ruptura en la nostra comprensió del cinema.

La voluntat de tornar al cinema d'atraccions es repeteix, per exemple, en la teoria sobre la imatge digital, la imatge no-temps, de Sergi Sánchez, que ha volgut veure en YouTube un exemple de cinema d'atraccions domèstic.

Podem deduir que Elsaesser, com Manovich, Sánchez o el mateix Žižek, assenyalen la inversió de certes maneres d'aproximar-se al cinema, o com el cinema es vincula amb la **realitat**, o com la realitat barreja i confon el fet cinematogràfic amb la seva pròpia essència.

En el seu llibre *From Grain to Pixel*, Giovanna Fossati reafirma l'any 1998 proposat per Elsaesser com el moment del canvi de paradigma, i ho fa a partir de tres puntals: el so digital, l'eclosió del digital i la imatge creada per ordinador (CGI). Per la seva banda, el crític David Edelstein va assenyalar en un article sobre *The Matrix Reloaded* (2003) que la primera pel·lícula de la saga creada per les germanes Wachowski, estrenada el 1999, marca el moment en què les pel·lícules, tal com les coneixíem, van canviar:

«Potser va ser el moment en què la Trinity (Carrie-Anne Moss) va saltar a l'aire i es va congelar, cames fent nanses, dits com urpes, un ocell de rapinya en vinil negre, mentre la càmera girava al seu voltant en temps normal: aquest va ser el moment en què les pel·lícules tal com les coneixíem van canviar. O podria haver estat quan la Trinity i en Neo (Keanu Reeves) –el *nerd* informàtic convertit en superheroï messiànic– van entrar al *lobby* del govern, lluint prims, durs i sobrenaturalment *cool* amb ulleres de sol i llargs abrics negres que ocultaven un arsenal d'armes: busseig, caigudes i corrent al llarg de les parets per a escapar d'un torrent de bales, el duo va romandre magníficament intacte mentre els pilars al seu voltant es convertien en pols. O, el més probable, va ser l'escena que els realitzadors van anomenar *Bullet Time* emphasis>: la càmera girava al voltant d'en Neo mentre ell es tirava enrere, gairebé paral·lel a terra, per a esquivar un tret, la seva llarga gavardina onejant a sota, les bales volant a càmera lenta com gotes de mercuri, deixant rastres brillants a l'aire. [...] Val la pena recordar com, el 1999, *The Matrix* va canviar no només la manera en què veiem les pel·lícules, sinó també les pel·lícules. *The Matrix* ens va alliberar de les lleis de la física d'una manera que cap pel·lícula d'acció real no havia fet mai, fent explotar les nostres idees de temps i espai a la pantalla.»

No volem passar per alt algunes reflexions sobre aquesta pel·lícula. *Matrix* és l'univers en el qual vivia en Neo abans que en Morpheus el «despertés». Edelman (2003) assenyala que consistia en un «deliri col·lectiu, una simulació per computadora dissenyada per màquines per a mantenir la raça humana en estat latent mentre n'agafaven energia». És a dir, es tracta, ja d'entrada, d'un món a l'inrevés, en el qual són les màquines les que fan servir els humans com si fossin bateries, piles per a carregar. Edelman afegeix que no només entenem que tot es pot donar a *Matrix*, sinó que, a més, tot es pot donar a *The Matrix*.

És interessant llegir Edelman quan, en el seu article, porta a col·lació una altra pel·lícula, el primer *Spider-Man* (2002) de Sam Raimi:

«Peter Parker entra en una espècie de *Matrix* quan descobreix que té poders sobrehumans. Però en aquest moment es converteix en un petit tipus generat per ordinador que gira al voltant de gratacles digitals en preses impossiblement llargues, i l'encantadora pel·lícula sobre un jove ximple enamorat de la noia del costat i la sorprenent capacitat de disparar a centenars de iardes es converteix en una caricatura ingràvida.»



Seguint la nostra línia de treball, *Spider-Man* pot ser vista com una de les primeres pel·lícules agitada, transformada, modulada per l'esdeveniment l'11 de setembre de 2001. Des d'aquesta perspectiva, podríem aplicar la teoria de Sánchez sobre el cos digital i traslladar-la, en aquest cas, a l'espai, al paisatge, ja que la Nova York que retrata, on un superheroï naïf i elàstic bota d'un grataclel a un altre, es va veure sobtadament maquillada. No oblidem que les Torres Bessones que es veien originàriament en el tràiler van ser convenientment eli-

minades. Aquesta és una dada que ens permet trobar una altra mena de Matrix: un espai imaginat, on no existeix la ferida traumàtica que ha esquerdat la història dels Estats Units i, de pas, ha trastocat, d'arrel, l'ordre mundial.

Tampoc no podem obviar algunes reflexions de caràcter més polític. Ens referirem al filòsof Byung-Chul Han, que ha desenvolupat aquesta supremacia de l'immaterial a partir d'un canvi polític. Aquest canvi va de la biopolítica que definia Foucault a la psicopolítica, dominada precisament per l'intangible. Han vincula aquest canvi amb el neoliberalisme, perquè per a ell el neoliberalisme és una mutació del capitalisme arran, precisament, de la importància que s'atorga a l'**immaterial**. Segons aquest autor, el capital ja no passa necessàriament pel producte físic, les forces de treball ja no es troben en el cos, sinó que tant la política com l'economia es basen en valors intangibles, com la informació. En aquest sentit, són interessants els discursos al voltant de la política i el poder d'una sèrie com *House of Cards*, en la qual la paraula i la informació es consideren –en boca del seu protagonista– molt més importants que els diners.

Els esforços i el treball passen per la ment abans que pel físic. De la mateixa manera, apareixen i es consoliden eines i poders que no es poden aprehendre i que, sovint, es desconeixen o no es comprenen, com internet. Han, en la seva obra *Psychopolitik*, escriu:

«Pengem a la xarxa tot tipus de dades i informacions sense saber qui, ni què, ni quan, ni on se sap de nosaltres.»

És il·lustrativa la comparació que fa Han. Ens diu que l'antic règim, el règim disciplinari, s'organitzava com un cos, mentre que el règim al qual ha mutat ara, el neoliberal, es comporta com una ànima, com l'intangible. Per aquest motiu, l'autor contraposa la biopolítica –que ell defineix com una cosa corporal– a la psicopolítica. En el seu llibre, esmentat més amunt, explica que el neoliberalisme no es preocupa del biològic o del corporal, i descobreix, de fet, la psique com a força productiva.

El gran repte del cinema ha estat trobar la manera de plantejar i representar aquests universos i, especialment, com posar en imatges una cosa tan intangible com el virtual. Hem de dir que molts directors han sabut compondre diversos retrats que creen aquesta mescla entre la realitat i el virtual que exposa Žižek i que Sánchez trasllada a la fusió entre el cos real i les seves modificacions per ordinador.

Per a comprendre-ho més bé, recuperarem algunes pel·lícules imprescindibles per al tema que ens ocupa, com *The Matrix*, *Avatar* o *Inception*.

Ens remuntem al 1999, quan *The Matrix* va assenyalar una sèrie d'inquietuds que marcarien el cinema d'aquest segle:

- L'al·legoria d'un món *virtual* contraposat a un món *real*, mons representats per les famoses pastilles blava i vermella.
- L'obsessió del cinema actual per distingir entre dos mons diferents, sovint oposats.
- L'ús de la imatge creada per ordinador, que s'assentaria definitivament i ràpidament el segle XXI i del qual *The Matrix* va ser una fita.

Podem concloure que la pel·lícula de les Wachowski conjumina idees diferents però que s'assimilen l'una amb l'altra:

- Fon el tema amb la forma.
- Aprofundeix en la separació entre un univers virtual i un altre de real.
- Explicita la irrupció de la imatge creada per ordinador en el cinema.

En aquest punt, assenyalem el fet que pel·lícules com *The Matrix* o *Avatar*, dues de les més reeixides que posen en escena el virtual, plantegin herois que, en primera instància, lluiten i s'entrenen amb la ment, en somnis. Sobre la funció i el tractament del somni en el cinema, apuntem que la pel·lícula *Avatar* ens presenta un heroi que dorm per a poder apoderar-se del cos del seu *alter ego* blavós. A *Inception*, els protagonistes s'infilten en els somnis d'altres, fins al punt que el somni i la realitat es barregen i es confonen en un final obert. En esmentar aquestes dues pel·lícules, creiem significatiu comentar que totes dues van ser les més taquilleres del 2009 i del 2010, respectivament. El 2009, *Avatar* va encapçalar la taquilla nord-americana. *Inception*, per la seva banda, va quedar sisena.

El digital, que redefineix la manera amb què la imatge *revela* el món, vincula el somni (podríem dir que el barreja de manera íntima) amb la representació del virtual. Un exemple d'això és que, per al Neo de *The Matrix*, les hores que passa davant de l'ordinador es confonen amb les del somni, atès que, no en va, el personatge acaba per descobrir que, en la realitat, està adormit, endollat a una màquina que converteix els seus somnis en una «aparença de realitat». I a *Avatar*, el seu protagonista, Jake Sully, es connecta a una altra màquina que el submergeix en un altre somni que li permet escapar de la seva realitat, en la qual és minusvàlid. Mentre dorm, en Jake s'infiltra en un cos que no només és blau, sinó que és àgil, atlètic, jove, verge en els menesters de la lluita. Les cames del soldat Sully, raquítics i inertes, es tornen pura fibra, fortes. És a dir, dues de les pel·lícules més reeixides de les últimes dues dècades han elaborat la qüestió del virtual mitjançant el parentiu (podríem dir, gairebé, la confusió) entre el virtual i el somni.

2.3. El cos virtual

En aquest apartat ens serà d'utilitat recordar alguns conceptes, reflexions i autors tractats en punts anteriors.

Com hem vist, un dels autors ja esmentats és Sergi Sánchez. En el seu llibre *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*, l'autor parteix de l'obra de Gilles Deleuze per a analitzar la imatge digital, a la qual atorga el nom d'imatge no-temps, però també aprofundeix en el tractament del cos en l'era de la imatge digital:

«A la imatge no-temps que associem a la pràctica extensiva dels efectes digitals li passa precisament això: sent la pressió de tornar als seus orígens, de manifestar el que ha après dels seus avantpassats, d'expressar el molt que enyora la imatge-moviment, de reivindicar la necessitat de tornar al seu "interior", però alhora no pot fer altra cosa que revelar la seva condició de simulacre, d'expandir-se en una experiència immersiva, de trencar la bidimensionalitat que li és natural per una il·lusió de tridimensionalitat. Per això, el cos sembla el territori més adequat per a examinar les contradiccions aparents de la imatge no-temps tridimensional: hi esclata el conflicte entre versemblança i artifici que centra la pràctica d'una imatge que s'afirma en la seva immaterialitat alhora que intenta substituir la realitat tal com la coneixem.»

Veiem, en aquestes paraules, la concepció del **cos digital** sorgida d'una **tensió**, diríem d'un voler i d'ordre; es tracta d'abordar la naturalesa immaterial de la tecnologia que envolta el digital, que, a diferència del cel·luloide, sol no tenir qualitat física. Si bé es preserven algunes característiques pròpies del cel·luloide, com és la importància de la llum en la creació de la imatge, la veritat és que la consolidació del digital ha anat acompanyada de la pèrdua d'una certa materialitat. Més enllà del suport, avui dia, sovint trobem una imatge manipulada per ordinador o creada sense necessitat d'un referent real, matèric.

Bibliografia recomanada

Quant a la concepció del cos digital, aconsellem considerar Stan Brakhage, autor que treballa sobre la matèria lumínica i cineasta que va fer de la llum i de la pel·lícula com a objecte el centre de la seva obra; i Michael Mann, un dels pioners en l'ús de les càmeres digitals.

En el llibre de Sánchez subjau una idea primigènica: a partir de la imatge digital, d'aquesta imatge no-temps, a partir de les possibilitats de la imatge generada per ordinador, el cos pot ser un altre, pot no ser el de l'actor, pot néixer d'un gest i d'un rostre, però ja no necessita l'actor o l'actriu per a existir. El cos, en l'era de la imatge creada per ordinador, ja no pertany únicament a la carn, la gestualitat, l'expressivitat i el rostre de l'interpret, sinó que es genera des d'un lloc tan aliè com un ordinador, sense necessitat d'un referent, i mancat de materialitat.

Una de les pel·lícules que ens permetrà exemplificar aquesta teoria i analitzar-la detalladament és *The Congress*. Robin Wright, la princesa promesa, la noia de *Forrest Gump* (1994), és una mare preocupada pel seu fill malalt i una actriu que ha entrat amb poca fortuna en la maduresa. En aquesta situació, es presta a signar l'últim contracte de la seva carrera, mitjançant el qual autoritzarà un ordinador a recrear les seves habilitats interpretatives. Quan l'actriu es

queixa del contracte perquè s'hi explicita que el seu clon podrà participar en pel·lícules de ciència-ficció, un productor respon i assenyala el caràcter profund, de vegades complex, del gènere. Part d'aquesta argumentació apareix a *The Congress*, una pel·lícula amb una profusa massa teòrica, desplegada primer a partir de diàlegs i de discursos. Podríem argüir que *The Congress*, en la seva faceta més reflexiva, tendeix a la verbalització, però correríem el risc de rebutjar la brillantor de la seva proposta visual, intel·ligent i molt clara, que aprofundeix en la naturalesa de la imatge a partir del contrast entre la imatge real i l'animació.

Creiem interessant fer constar alguns aspectes de la filmació. *The Congress* s'obre amb un primer pla d'una Robin Wright fràgil, pel rostre de la qual llisca una llàgrima. En la seva millor escena, una màquina intenta capturar totes les expressions de Wright. L'actriu, situada enmig d'una bola capaç de captar cadascun dels seus gestos, intenta respondre al que un tècnic li demana, a través d'un ordinador. Quan ella es bloqueja, el seu representant pren la paraula i li explica una història, la història d'ell, però també de com la va conèixer a ella, de com va detectar les seves flaqueses. Amb aquesta escena es posa en evidència la importància del relat, de les referències, a l'hora d'elaborar el gest. La pel·lícula ens demostra la capacitat d'aprehendre la relació existent entre dos aspectes:

- 1) L'exterior: el cos i l'expressió facial.
- 2) L'interior: l'emoció.



D'altra banda, passats uns quaranta-cinc minuts, Folman abandona la imatge real i s'endinsa, de la mà d'una Robin Wright convertida en dibuix animat, en l'animació. Ho fa mitjançant una pirueta tremendament anticomercial, o anti-Hollywood, que correspon i és coherent amb el discurs de la primera part, que és un retrat desesperançador de la indústria cinematogràfica. En una exhibició de colors i formes canviants, Wright va a un congrés on no hi ha rastre d'imatges reals, on troba un home animat que l'estima i on prossegueix la presència ineludible del seu fill. En el pla estètic, el tall entre les figures de carn i os i l'animació és rotund i dona motiu a Folman a reflexionar sobre les circumstàncies actuals del cinema en l'època daurada de la CGI: *The Congress* és una pel·lícula que transcendeix la imatge real i retrata un univers en el qual el

cos real dels actors ja no resulta imprescindible. Ens presenta un univers que, segons el mateix autor del film, no és tan llunyà, ni tan futur, ni improbable, sinó clarament contemporani.

Des de la seva aparició, la CGI ha implicat la temptació d'equiparar-se, aparellar-se, amb la imatge tradicional; aquesta conclusió ens remet a una qüestió de base: la necessitat d'emular una materialitat i una fisicitat prèvia. Segons Giovanna Fossati:

«La imatge generada per ordinador (CGI) és una part intrínseca del procés de postproducció, ja que modifica la imatge dins de cada marc. Una varietat d'aquests trucs fets a mà (per exemple: el maquillatge, els robots mecànics i les reconstruccions en miniatura) i els efectes fotoòptics (per exemple: les sobreimpressions múltiples, les retroprojeccions, les tècniques d'animació) sempre demanen un coneixement informàtic. El CGI és el procés pel qual les escenes estan generades, parcialment o enterament, des del domini digital mitjançant gràfics en 3D.»

És en aquesta direcció cap a la qual Sánchez apunta quan es refereix a les diferents capes de *The Congress* i escriu:

«És un joc de còpies i originals que treballa amb la imatge icònica de Wright, amb els ressons del seu "jo" real en el seu "jo" a la pantalla (que després es reproduiran *ad infinitum* quan l'actriu, vint anys després del seu retir, es converteixi en una celebritat digital: "És la sisena Robin Wright que apareix avui", li diu la recepcionista de l'hotel d'Abrahama quan hi arriba per a registrar-se).»

En definitiva, aborda la distinció entre un «jo real» i un «jo a la pantalla», i això és possible perquè el personatge de la pel·lícula es correspon, per moments, amb la veritable Robin Wright (té el mateix nom, la mateixa filmografia). La línia de separació entre la veritat i la ficció es difumina i aquestes s'esborrallen com la imatge digital i la imatge analògica, o el cos virtual i el cos real de l'actriu.

Per a completar aquest enfocament, analitzarem altres pel·lícules, com *Dawn of the Planet of the Apes* (2014), continuació de *Rise of the Planet of the Apes* (2011), que, segons el crític Carles Matamoros, autor de «La humanidad del simio digital»:

«Representen una dolça derrota tecnològica, o millor encara, una treva entre la pell i el píxel com la que signen el líder humà (Malcolm, interpretat per Jason Clarke) i el simi (Andy Serkis, com a Cèsar), ja que davant la impossibilitat, encara, de crear del no-res digital un cos amb expressivitat i moviments semblants als humans, la tecnologia ha tornat a necessitar l'actor. Només llavors s'ha produït la mimesi corporal i l'ésser pixelat ha semblat actuar de debò.»

A grans trets, l'argument de *Rise of the Planet of the Apes* explica la història d'en Cèsar, un simi que neix en un laboratori on sotmeten uns primats a una sèrie d'experiments. Després de l'atac de còlera de la mare d'en Cèsar, el laboratori és desmantellat i un dels científics, Will Rodman, s'emporta el petit Cèsar a casa seva. Allà, el mico es cria entre humans. A més, el sèrum que els investigadors van aplicar a la seva mare durant l'embaràs ha calat en en Cèsar i li ha atorgat una intel·ligència excepcional. La pel·lícula acaba amb en Cèsar vivint en un

bosc als afores de San Francisco amb altres simis, apartats de l'home després de començar una revolució. La pel·lícula va tenir una segona part, *Dawn of the Planet of the Apes*, en la qual la humanitat sobrevivia amb dificultats a una epidèmia global causada, precisament, per l'experimentació amb els simis.

En totes dues pel·lícules, en Cèsar està interpretat per Andy Serkis, l'actor que va posar el seu cos per a la creació, eminentment digital, d'en Gollum, un dels personatges de *The Lord of the Rings* i de qui Sánchez va escriure a *Hacia una imagen no-tiempo*:

«El Gollum de *The Two Towers* és l'exegesi d'aquest cos substituït de l'actor, encarnada en la interpretació d'Andy Serkis [...] els seus gestos, entre sublimats i elèctrics, desplacen aquest efecte especial a una escala, la del primer pla, que no li pertany de manera natural. El treball de Serkis és una reivindicació del cos com a dipòsit del temps, creat paradoxalment en el context d'una imatge que rebutja el temps en la seva constitució.»

Com a conclusió sobre aquestes dues pel·lícules, *Rise of the Planet of the Apes* i *Dawn of the Planet of the Apes*, destaquem que posen en escena el cos digital, un cos que se situa en «un punt mitjà, que podríem anomenar cúspide del no-ésser, en què és impossible reconèixer la imatge de partida i la imatge d'arribada. Un punt que dissol la naturalesa figurativa de la imatge arrencant el que hi ha d'abstracte, alliberant-la dels seus paranys simbòlics».

En aquest sentit, és interessant comprovar com l'últim lliurament de la saga dels simis, *War for the Planet of the Apes* (2017), ofereix alguns moments d'introspecció del protagonista, en Cèsar, filmat sovint en un primer pla que recorda el que Gilles Deleuze anomenava la **imatge-afecció**. Recordem que a *L'Image-mouvement*, Deleuze assenyalava aquestes diferents tipologies: la imatge-percepció (que té a veure amb el punt de vista, amb l'objectivitat i la subjectivitat, amb el personatge i amb la càmera) i la imatge-acció (estructurada també a partir del muntatge i en què el temps avança a partir de l'equació causa-efecte; és, en definitiva, la imatge preponderant del cinema clàssic).

Entre la percepció i l'acció vacil·lant es produeix una imatge intermèdia, que és la imatge-afecció, que reflecteix una consciència del subjecte. Les preguntes, llavors, serien: com el cinema **contemporani** ho reflecteix i ho absorbeix?; el primer pla d'un personatge creat per ordinador pot transmetre aquesta mateixa imatge-afecció?

2.4. El realisme al segle XXI

En punts anteriors hem explicat els dos fets bàsics que, segons Hoberman, van portar el cinema a modificar la seva vinculació amb la realitat. En aquest apartat tractarem sobre el realisme, concepte sobre el qual, recordem, André Bazin va elaborar les seves teories més importants.

Si pensem en algunes de les eines més esteses actualment, com el 3D, i si tenim en compte els postulats d'André Bazin, que veia en la profunditat de camp una aproximació al realisme, se'ns planteja una paradoxa: d'una banda, aquestes eines serveixen per a emfatitzar la profunditat de camp, i de l'altra, s'utilitzen com un recurs per a pel·lícules eminentment fantàstiques, com ara *Avatar*.

Recordem aquí les paraules de Bazin sobre el cinema total, del seu llibre *Qu'est-ce que le cinéma ?* Bazin (2008) insisteix a vincular el cinema amb el realisme:

«El mite que dirigeix la invenció del cinema és la realització de la idea que aquest domina confusament totes les tècniques de reproducció de la realitat que van veure la llum el segle XIX, des de la fotografia fins al fonògraf. És el mite del realisme integral, d'una recreació del món a la seva imatge, una imatge sobre la qual no tindria pes la hipoteca de la llibertat d'interpretació de l'artista ni la irreversibilitat del temps. Si el cinema, en néixer, no va tenir tots els atributs del cinema total del demà, va ser en contra de la seva pròpia voluntat, i només perquè les seves fades protectores eren tècnicament incapaces de donar-los-hi malgrat els seus desitjos.»

Sobre Bazin citarem dues frases seves molt significatives, relacionades amb la fotografia i, per tant, amb el cinema:

- 1) «Per vegada primera una imatge del món es forma automàticament sense intervenció creadora per part de l'home, segons un determinisme rigorós.»
- 2) «L'originalitat de la fotografia en relació amb la pintura rau, per tant, en la seva objectivitat essencial. Tant és així que el conjunt de lents amb què la càmera substitueix l'ull humà rep precisament el nom d'“objectiu”.»

Amb tot, és cert que es pot argumentar que tota representació té un component de manipulació, i si seguim la línia proposada per Hoberman i traslladem els postulats de Bazin al cinema contemporani, trobarem que, especialment amb la irrupció de la CGI, el món que es presenta a la pantalla està clarament intervingut directament per l'home.

Bazin (2008) afirma:

«El conflicte del realisme en l'art prové d'aquest malentès, de la confusió entre l'estètic i el psicològic, entre el veritable realisme, que comporta la necessitat d'expressar alhora la significació concreta i essencial del món, i el pseudorealisme, que se satisfà amb la il·lusió de les formes.»

Amb aquesta afirmació assenyala, precisament, dos dels conflictes fonamentals del cinema contemporani:

- 1) La distància entre capturar el que hi ha davant de la càmera i que expressa la significació concreta i essencial del món.
- 2) La il·lusió de les formes pròpia d'una virtualitat que, de manera profundament contradictòria, se sol presentar en la pantalla desproveïda d'una de les seves essències: la immaterialitat.

Com ja deveu haver advertit sens dubte, era molt més fàcil explicar com funcionava el cinematògraf que intentar posar en paraules què és el que transforma la realitat davant d'una càmera digital en una imatge en moviment. En un moment en què el cinema nord-americà s'ha bolcat en la imatge creada per ordinador, perdent així la relació amb la realitat que hi ha en l'origen del cinematògraf, una sèrie de pel·lícules semblen oposar-hi resistència.

Recordem que, si per al segle XX es pot traçar el discorrimet del cinema a partir de com es vinculava amb la realitat, en el XXI la història del cinema s'elabora a partir de la seva relació amb el virtual. En el llibre *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*, esmentat anteriorment, Sánchez (1998) escriu:

«Curiós objectiu per a aquests efectes digitals que, per a pensadors apocalíptics com Baudrillard, són un dels símptomes més significatius del “desert del real”, de la desaparició de la realitat tal com la coneixem. S'engendra, doncs, una paradoxa: la tecnologia responsable de provocar la desmaterialització de la realitat inverteix totes les seves energies a semblar real.»

Cal entendre que aquestes paraules posen de manifest l'obstinació per la simulació d'una realitat que no és. En el cas del virtual, veuríem com el cinema insisteix a simular una materialitat que s'oposa precisament a l'essència mateixa del virtual. De fet, Hoberman (2014) assenyalava en una entrevista que «actualment vivim en un món de simulació, mentre que abans hi havia alguna cosa aquí, alguna cosa darrere de la imatge de cinema, que era tangible».

El **real** és una massa caòtica, informe. La **realitat**, en canvi, és un ordre on intervé el sistema simbòlic.

Imaginem que el real és alguna cosa semblant a una exageració, com una sinceritat sense límits, que topa amb la realitat i el seu ordre simbòlic, però... es pot arribar a una sinceritat sense límits sense destruir-se? Amb aquest interrogant introduïm les paraules de Žižek a *Welcome to the Desert of the Real*:

«Quan Brecht, anant cap al teatre el juliol del 1953, va passar al costat de la columna de tancs soviètics que s'adreçaven a la *Stalinallee* per a aixafar la rebel·lió dels treballadors, els va aplaudir i aquest mateix dia, més tard, va escriure en el seu diari que, en aquell moment, ell (que no havia estat mai membre del partit) havia sentit la temptació per primera vegada en la seva vida d'afiliar-se al Partit Comunista. No es tracta que Brecht tolerés la crueltat de la lluita amb l'esperança que portés a un futur pròsper: la duresa de la violència com a tal era vista i acceptada com un senyal d'autenticitat... Aquest no és un cas exemplar del que Alain Badiou ha identificat com la característica clau del segle XX: la “passió pel Real [*la passion du réel*]”? En contrast amb el segle XIX, ple de projectes i ideals utòpics o científics, de plans per al futur, el segle XX s'ha atrevit a enfrontar-se a la cosa en si, a dur a terme directament l'enyorat Nou Ordre. El moment veritable i definitori del segle XX és l'experiència directa del Real com una cosa oposada a la realitat social quotidiana, el Real en la seva extrema violència com a preu que cal pagar per a pelar les decebedores capes de la realitat.»

Seguint la línia de Hoberman, Žižek vincula el cinema i la seva relació amb el digital amb els successos de l'11 de setembre de 2001. Žižek parteix d'una escena de *The Matrix*, aquella en què en Neo, el protagonista interpretat per Keanu Reeves, desperta en el que l'autor anomena la realitat real i es troba amb un

paisatge desolat, una versió destruïda i ombrívola de Chicago. En Morpheus, capdavanter de la resistència i mentor d'en Neo, diu al seu pupil: «Benvingut al desert del Real.» En aquest punt, Žižek postil·la: «No va ser una cosa similar el que va succeir a Nova York l'11 de setembre? Els seus ciutadans van conèixer el desert del Real», ja que en totes dues situacions el Real es presenta com quelcom destructiu.

No és casual aquesta desconfiança del cineasta Haroun Farocki sobre la imatge en la guerra del Golf, tenint en compte que la televisió no es va imposar només com una plataforma per a retransmetre la guerra, sinó també per a manipular-la. Va ser el cas de la cèlebre imatge del corb de mar empastifat de petroli que la cadena CNN va insistir a situar durant aquella guerra, quan en realitat va ser gravada anys abans, de la mateixa manera que les imatges dels cadàvers, de les víctimes, eren convenientment omeses, atès que el relat havia de ser un altre i no havia de girar entorn del dolor.

Reprenem, aquí, alguns dels noms de la filosofia que han resultat més importants i imprescindibles per la seva contribució a l'anàlisi i a les teories cinematogràfiques. Hem parlat de Gilles Deleuze (que va escriure sobre cinema) i d'Aby Warbourg (que va escriure sobre art). Aquí recuperem les reflexions d'un altre pensador que ha determinat enormement les teories de la imatge: **Georges Didi-Huberman**. Didi-Huberman ha aprofundit en la qüestió, fonamental, de la teoria de la imatge del segle XX: es pot representar, es pot posar en imatges l'horror de l'Holocaust?

En relació amb aquest canvi de paradigma de les imatges que comentàvem anteriorment, Didi-Huberman (2013) escrivia:

«Les imatges operatives de la guerra del Golf del 1991, aquestes imatges sense persones, van ser més que una simple propaganda per a silenciar els 200.000 morts d'aquesta guerra, malgrat les rígides mesures de censura. Van sorgir de l'esperit d'una utopia bèl·lica que no té en compte els humans i que els accepta com a víctimes amb condescendència o fins i tot amb certa desaprovació. Quan li van preguntar per les víctimes del costat iraquiana, un portaveu militar va respondre: "We don't do body counts". Aquesta frase es podria traduir com: "Nosaltres no som els encarregats de cavar les tombes, aquesta és una feina bruta que han de fer uns altres".»

La guerra del Golf va deixar clar que les imatges es podien convertir en una mentida, es podien manipular. Això va generar que alguns cineastes s'alcessin amb un discurs que desconfiava de les imatges i que les manifestacions d'un autor com Farocki resultessin més pertinents que mai, de la mateixa manera que, gairebé un segle abans, escriptors com Karl Kraus havien denunciat el mal ús del llenguatge, convertit en una eina, en una arma en mans del poder.

El 1999, quan el segle XX, quan el mil·lenni, estaven a punt d'acabar per a donar pas a l'any 2000, Jeff Gordinier (1999) va escriure:

«El 1999 serà gravat en un microxip com el primer any real del cinema del segle XXI.»

Davant d'aquestes paraules, Hoberman recull el guant i, en el seu llibre *Film after Film*, agafa *The Matrix* com el paradigma o l'avantsala de la metamorfosi que es produiria en el cinema amb el canvi de segle; canvi que podem considerar la dissociació total entre l'estètica i la realitat. Què va significar *The Matrix*? Per a Gordinier, va ser el tret de sortida del cinema del segle XXI; per a Hoberman, el disseny i l'anunci del canvi de paradigma.

Per a contextualitzar aquest moment, comentarem alguns fets rellevants ocorreguts el 1999 i la relació que tenen les pel·lícules d'aquest any amb els films que comentem.

Durant els anys que van envoltar el canvi de mil·lenni, el cinema va fer un tomb no només cap a la supremacia de la tecnologia digital. A més, el va fer cap a una **nova manera d'exhibició**, que no passava únicament per la projecció digital (el DCP), sinó també per la **proliferació de les plataformes de visionament per internet**. David Bordwell traça, en el seu llibre *The Way Hollywood Tells It*, la cronologia següent:

1) El 1996, Sony introdueix la DVCAM, i al voltant del 80% de les pel·lícules produïdes als Estats Units s'editen digitalment.

2) El 1998 es funda Netflix, la companyia d'enviament de DVD i de visionament en continu que, amb el temps, produiria, entre altres, sèries com *House of Cards*.

3) El 1999, *The Blair Witch Project* aconsegueix un enorme èxit gràcies, entre altres coses, a la seva campanya per internet, en la qual la història de la desaparició d'un grup de joves enmig d'un bosc es «venia» com si fos real. Aquest mateix any, un hacker noruec de quinze anys va penjar un programa per a trencar l'encriptat dels DVD, i es va estrenar *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*, una pel·lícula amb un 90% de CGI i amb un personatge creat completament per ordinador, Jar Jar Binks.

4) El 2001, arran de l'estrena d'*A.I. Artificial Intelligence*, es dissenya una campanya de màrqueting en la qual es crea un univers paral·lel al voltant de la pel·lícula; a *Final Fantasy: The Spirits Within*, el CGI emula la forma dels humans; i *Ali* barreja imatges rodades en cel·luloide amb altres de gravades en digital amb càmeres de la mida d'un pintallavis.

El 2006, David Bordwell va escriure:

«A mesura que s'han tornat més prominents i penetrants, aquestes tècniques han alterat la textura de la nostra experiència cinematogràfica, de manera similar a com la il·luminació ombrívola, els angles pronunciats i la fotografia d'enfocament profund de la dècada del 1940 van canviar la narració de Hollywood. L'estil d'avui és important d'estudiar perquè s'ha convertit en l'aspecte dominant als Estats Units i, de fet, en la majoria dels altres països. Va sorgir i manté el seu poder en redissenyar els principis anteriors de la construcció cinemàtica.»

Però si, com apunta el crític Carlos Losilla, no són els canvis tècnics els que modifiquen la narrativa cinematogràfica, sinó que és la necessitat d'explicar una cosa d'una manera concreta el que fa que certes eines s'implementin en un moment determinat, llavors no es pot pensar en l'auge del cinema digital i de la imatge creada per ordinador sense tenir en consideració el moment en què ens trobem: el del neoliberalisme, el de l'expansió del virtual i de les noves tecnologies en el nostre dia a dia.

Transcrivim un paràgraf del ja esmentat Steven Shaviro (2010):

«El cinema va donar pas a la televisió com a dominació cultural fa molt de temps, a mitjan segle XX, i la televisió, al seu torn, ha cedit en els últims anys als “nous mitjans” generats digitalment i basats en un consum per l'ordinador i en xarxa. La pel·lícula en si mateixa no ha desaparegut, per descomptat, però el cinema s'ha transformat, en les últimes dues dècades, d'un procés analògic a un de molt digitalitzat. No és el meu objectiu aquí oferir cap tipus de periodització precisa, ni tornar a formular els arguments sobre la postmodernitat i les noves formes dels mitjans que han estat succeint durant més d'un quart de segle. Independentment dels detalls, penso que és segur dir que aquests canvis han estat prou massius, i han durat prou, que ara estem presenciant el sorgiment d'un règim de mitjans diferent, i, de fet, d'una manera de producció diferent, dels que van dominar el segle XX. Les **tecnologies digitals**, juntament amb les **relacions econòmiques neoliberals**, han donat lloc a formes radicalment noves de fabricació i articulació de l'experiència viscuda.»

Per a destacar la rellevància, la particularitat, d'un any com el 1999, Godiva va més enllà de *The Matrix* i enumera una sèrie de títols, com ara *Election*, *The Sixth Sense*, *Being John Malkovich*, *The Blair Witch Project*, *American Beauty*, *Magnolia* i *The Limey*.

Davant d'aquesta llista, la pregunta que ens cal fer és: què tenen en comú aquestes pel·lícules perquè, juntes, continguin un principi de ruptura? Una resposta possible és que, malgrat les seves diferències tant estètiques com argumentals, comparteixen la **voluntat de reflectir la fragilitat de la imatge**.

Recordem algunes característiques d'aquests films:

1) A *Election*, Alexander Payne desenvolupa un relat construït sobre diversos punts de vista. Basat en la novel·la homònima de Tom Perrotta, el film agafa del llibre aquesta idea d'elaborar la narració a partir de la perspectiva de personatges diferents. Argumentalment, tant la novel·la com la pel·lícula narren els moments previs i les conseqüències d'unes eleccions escolars. Quan la Tracy, l'estudiant més brillant i aplicada de l'institut, es presenta a la presidència estudiantil, el professor Jim McAllister hi intervé i convenç en Paul, un noi simple, popular i atlètic, perquè s'hi presenti i, així, aconsegueixi derrotar la repel·lent Tracy. McAllister posa en dubte la seva carrera com a mestre pel seu desig de destruir la Tracy i venjar, d'aquesta manera, el seu amic, el professor Novotni, un home casat amb el qual la jove Tracy va mantenir breument una relació que va acabar amb Novotni acomiadat, divorciat i exiliat de la ciutat.

2) En referir-se a *Being John Malkovich*, el film de debut de Spikes Jonze, escriu el següent:

«I per què seguir pendents de la lògica? Si vols que John Malkovich llisqui per un túnel viscos en l'escorça cerebral de John Malkovich, què t'atura?»

En aquesta pel·lícula, Jonze rebutja qualsevol principi de versemblança, no guarda cap relació amb la proposta estètica que veurem, catorze anys després, a *Her*. Amb una premissa pròpia del fantàstic –la d'una parella que aconsegueix entrar en l'actor John Malkovich i controlar-lo–, es posa en escena una cosa tan difícil d'aprehendre com la consciència. A *Being John Malkovich*, la imatge es mostra com una cosa de la qual cal desconfiar. El rostre d'un actor famós, d'una estrella, és a dir, d'algú *conegut*, no és més que una màscara sota la qual s'amaguen les maneres d'un titella (personatge encarnat per John Cusack), que s'ha infiltrat a l'interior de Malkovich a través d'un túnel misteriós. Quan la Maxine, la dona de la qual el titellaire s'ha enamorat, es fica al llit amb John Malkovich, ho fa pensant que està fent l'amor amb una altra persona i no amb el titellaire, ja que les aparences, fins i tot sent un rostre tan conegut com el de Malkovich, enganyen.

3) A *The Sixth Sense*, veiem un fantasma que no sap que ho és i de qui l'espectador només coneixerà la seva veritable essència al final de la pel·lícula. El film *ens fa creure* una cosa per a mostrar-nos, en acabar, l'autèntic significat de les imatges que hem estat veient. El protagonista és un espectre amb cos i rostre, el de Bruce Willis. Per això, l'únic contraplà que pot existir en relació amb el personatge principal és entre en Cole i el doctor Crowe, atès que el fantasma mira i, al seu torn, el noi és l'únic que pot veure'l. És a dir, es poden vincular mitjançant la mirada. En canvi, quan Malcolm Crowe s'assegui davant de la seva dona en un restaurant, Shyamalan solament pot descobrir el rostre d'ella a partir d'una panoràmica, aprofitant el gest del cambrer i el de la dona quan aquest deixa el compte sobre la taula.

4) A *Fight Club*, de David Fincher, autor de *The Social Network*, torna a aparèixer el desafiament a la lògica que Gordinier proposava en relació amb *Being John Malkovich*. *Fight Club* comença amb la càmera sortint del cos del seu protagonista, com si una espècie de consciència n'estigués emergint, per a mostrar finalment un pla detall dels pèls i de la pell, amplificats per a l'ocasió gràcies a la tecnologia digital. Quan el pis del protagonista i narrador explota, ell explica el que la policia li ha dit que va passar: el foc es va encendre a causa d'una petita fuga de gas. Mentre el narrador ho explica, veiem un pla que dona voltes entorn d'un dels fogons i després llisca per terra, de la mateixa manera que va haver de fer el gas abans de convertir-se en flames i incendiar l'apartament. La «càmera» (passada pel filtre dels retocs digitals i la imatge creada per ordinador) pot entrar en qualsevol objecte, recórrer qualsevol organisme. *Fight Club* narra la història d'un oficinista insomne que només aconsegueix dormir quan troba l'amable consol de diferents grups de suport –el primer al qual va és per a homes operats de càncer de testicle, malaltia que ell no ha sofert–. Tot

fa un tomb quan l'oficinista «coneix» Tyler Durden, amb qui funda aparentment un club de lluita secret, al qual la gent comuna s'apunta amb la intenció d'evadir-se del seu dia a dia; però fet i fet es desvela que en Tyler no és *real*, que no és més que una invenció del protagonista. És a dir, es produeix una doble dissociació: la dels boxadors del club de la lluita, violents i salvatges de nit, civilitzats i treballadors de dia, i la del protagonista, somnolent i callat quan té el seu propi rostre (el d'Edward Norton), i líder i radical quan respon als trets de Tyler Durden (interpretat per Brad Pitt).

Així, doncs, una altra característica comuna d'aquestes pel·lícules de la segona meitat dels noranta és que **obliguen l'espectador a qüestionar-se i replantejar-se, al final, el que han vist al llarg del film.**

Exemples de final qüestionador

Tant *Fight Club* com *The Sixth Sense* en són bons exemples: els seus finals posen en dubte tot el que l'espectador ha vist durant la pel·lícula. També, *The Sixth Sense* és, sens dubte, la pel·lícula capdavantera d'aquesta tendència que **anuncia ja la desmaterialització del cos.**

El **canvi de mil·lenni** és el moment en què sorgeixen una sèrie de pel·lícules que posen en dubte les seves pròpies imatges.

Finalment, el professor Jordi Sánchez Navarro (1998) atorga a algunes d'aquestes pel·lícules de finals del segle XX una **dimensió política**:

«Es proposa, d'una manera o altra, la lectura sinistra d'una realitat externa que, en última instància, no és més que el somni d'una ment colonitzada. La virtualització de les relacions econòmiques i socials ha tingut com a conseqüència el naixement i l'expansió d'aquestes ficcions traumàtiques, en les quals la realitat es qüestiona per mitjà d'estratègies metaficcional, girs narratius o paranys de guió.»

Així com hem dit que *The Sixth Sense* posa en qüestió el que s'ha vist al llarg de la pel·lícula i que *Fight Club* exemplifica el canvi de paradigma que es produeix el 1999 i el desafiament a la lògica, també hem de remarcar que les dues pel·lícules representen el gust de cert cinema de finals dels noranta. Entorn d'això, el crític Manu Yáñez ha reflexionat sobre el que anomena el truc final, la fixació per aquesta realitat inestable a la qual també al·ludeix. Per exemple, *Fight Club* il·lustra el moment en què internet i el digital comencen a calar en el cinema, tal com ho determinava el mateix director, David Fincher, que deia que la seva pel·lícula era com una baixada. Sobre *Fight Club*, Sánchez escriu:

«La violència d'un cos que, mogut per un impuls messiànic, reivindica la seva existència en el dolor, travessa, per exemple, el món de *Fight Club*, on la pràctica clandestina d'una boxa al descobert té com a objectiu que els dos púgils se sentin més vius, més *reals*. Hem vist que aquesta violència per a existir, per a ser real, cristal·litzava en la velocitat d'un impossible, el cos-zombi del nou cinema de terror.»

Aquesta valoració parteix, sens dubte, dels postulats de Slavoj Žižek al voltant de la **passió pel Real**.

Per a concloure aquest apartat, recapitem algunes aportacions fetes per Steven Shaviro (2010), que ha aprofundit en les maneres del nou cinema, el digital:

«Avui, en el règim del capitalisme neoliberal, ens veiem a nosaltres mateixos com subjectes precisament en la mesura en què som unitats econòmiques autònomes. Com diu Foucault, el neoliberalisme defineix una nova mutació de l'*Homo economicus* com a emprenedor de si mateix, essent per a si mateix el seu propi capital, essent per a si mateix el seu propi productor, essent ell mateix l'origen de [els seus] guanys. Per a un subjecte així, les emocions són recursos per a invertir, amb l'esperança d'obtenir-ne el retorn més gran possible.»

I també les aportacions de Byung-Chul Han, que, encara que des d'un vessant polític, se situa en la mateixa línia i assenyala com en el règim neoliberal ens fan creure que som lliures, quan en realitat som esclaus de nosaltres mateixos. Internet es va vendre com una cosa que permetia i feia créixer la llibertat, però aquesta promesa de llibertat es revela com una il·lusió. De fet, s'aprofita aquesta premissa de llibertat per a generar continguts; no ens mana que els generem, sinó que és l'individu qui ho fa *motu proprio*. Han escriu:

«La transparència és un dispositiu neoliberal.»

2.5. La perseverança del temps fílmic

En diferents moments, hem exposat i exemplificat el canvi de paradigma en el cinema contemporani, sobretot a partir de l'eclosió de la imatge digital; però dins d'aquest canvi és ineludible destacar alguns casos en els quals el temps se segueix explicitant. Autors com Hoberman i Sánchez es qüestionen la imatge digital partint de la dificultat que té per a aprehendre el temps. En aquest punt abordarem com es manifesta la temporalitat en el cinema contemporani, recuperant així l'element del temps per a l'anàlisi cinematogràfica, de la manera que expressen tant Bazin com Deleuze, tal com hem anat veient.

Per a comprendre més bé les maneres de concebre el **temps fílmic**, en comentarem alguns exemples.

Exemple de temps fílmic ràpid

En el cas de la saga de pel·lícules sobre les diferents figures de *The Avengers*, les trames se succeeixen amb celeritat; per moments, gairebé s'encavalquen. Per exemple, els fets de *Captain America: The Winter Soldier* serveixen per a canviar, al seu torn, la trama de la sèrie *Agents of S.H.I.E.L.D.*, ja que culmina amb la desaparició de l'agència d'intel·ligència per a la qual treballen els protagonistes de la sèrie.

Exemple de temps fílmic sense pausa

A *The Fast and the Furious*, cada pel·lícula acaba amb un avanç del que succeirà en el lliurament següent, una mena de detonant. S'elimina, així, el temps mort, com si el relat

estigués exempt de pausa, de repòs. Aquest mateix recurs s'utilitza en algunes pel·lícules de superherois, com a *Black Panther* o *Avengers: Infinity War*.

Exemple de temps fílmic dilatat

Hi ha exemples que revelen una temporalitat diferent, fins i tot des de la serialitat. Si en la translació al cinema, la serialitat va acompanyada d'una mena de compressió temporal, en el tríptic format per *Before Sunrise*, *Before Sunset* i *Before Midnight* el temps es dilata.

En aquest sentit, molts teòrics i crítics insisteixen a considerar que l'auge de les sèries de televisió i l'anomenada època daurada de les **sèries** han canviat el panorama cinematogràfic. De fet, amb el lema de «no és televisió, és HBO», la cadena HBO va engregar una línia de producció que suposaria l'inici d'una era daurada en la qual sèries com *The Sopranos*, *The Wire* o *Mad Men* pretenien mirar als ulls de la creació cinematogràfica.

Una sèrie com *The Sopranos* va revolucionar la televisió gràcies a una posada en escena que emulava les formes cinematogràfiques. Podem recordar aquella escena de *The Wire* en la qual els dos detectius entren en un apartament i comencen a distribuir les fotografies d'un crim brutal, mentre que l'única cosa que repeteixen és *fuck*. Aquestes sèries van elaborar elements de ruptura o transgressions que ens poden recordar la mateixa transgressió o moment de ruptura que es plantejava en el pas del cinema clàssic al cinema modern.

La televisió va buscar el cinema per a trobar la seva grandesa. Ara, sembla que el cinema s'obstina a aferrar-se al relat serial. L'interessant, en aquest sentit, és com les sèries han aconseguit tal força que fins i tot el cinema pretén emular-les.

Exemple de relat serial en el cinema

La resurrecció recent d'una saga com *Star Wars* va en aquesta direcció, així com l'èxit de *The Hunger Games* o la insistència a instal·lar els superherois en el relat serial.

Per a tractar el temps fílmic, ens fixarem en un director que l'ha elaborat no des del *mainstream*, sinó des de la independència: Richard Linklater, que ha elaborat una trajectòria al voltant del pas del temps. A *Before Sunrise*, la temporalitat s'apodera de la pel·lícula i torna a ser la matèria primera de la qual està fet el cinema. La temporalitat esdevé, al seu torn, matèria i subjecte de les pel·lícules.

Recordem que la trilogia *Before Sunrise*, *Before Sunset* i *Before Midnight* relata la relació d'una parella al llarg de gairebé dues dècades, des de la seva trobada a Viena, el seu retrobament a París i fins a un moment del seu matrimoni, ja en crisi, en unes vacances a Grècia.

El tractament d'aquests espais del temps ens porta a pensar que caldria posar el focus en **el que no es veu**. Segons assenyala Carlos Losilla, en el seu llibre *Zona de sombra*, a *Before Sunrise*, *Before Sunset* i *Before Midnight*, el més important, en efecte, succeeix *entre* les pel·lícules.



Linklater està elaborant les seves pròpies teories sobre el cinema, sobre el temps, a partir de l'el·lipsi i del fora de camp. A *Boyhood*, relata el creixement d'un nen fins als seus anys universitaris. El director treballa a partir de l'el·lipsi (el tall, la compressió temporal), i en la trilogia ho fa amb el fora de camp, amb un temps que no és elidit, sinó que flueix i s'expandeix entre pel·lícula i pel·lícula.

No obstant això, totes arriben finalment a un mateix lloc: un intent d'aprehendre el pas del temps i d'assenyalar-ne el caràcter abstracte.

Aquesta conclusió és la que possiblement permet a Losilla encunyar la idea d'**imatge absent**, i ho fa a partir d'una coneguda escena de *The Nutty Professor*, de Jerry Lewis:

«En negar la presència del contraplà, en convertir-lo en absent, Lewis crea un espai-temps suspès, una representació del fantasma tal com el concebia Freud. El fantasma és allò en què es converteix la realitat, o allò que apareix en la realitat, quan la mirem d'una certa manera, a la manera d'un somni. Els transeünts de *The Nutty Professor* estan sumits en aquest somni, el somni de la fantasia urbana, del bell i el monstuós en la nova societat urbana, i se sorprenden davant del bell igual que davant del monstuós. És a dir, el bell també és monstuós, provoca la mateixa reacció. I per això no veiem el rostre de Buddy Love mentre ells el miren, per això per a nosaltres és una imatge absent en aquest nou eix espaciotemporal del qual ell no participa, perquè l'ha creat. La seva mirada ha creat aquest món, o més ben dit, li ha atorgat el seu veritable estatus. I el seu rostre pot ser qualsevol cosa, bella o monstuosa, perquè en qualsevol cas trenca l'ordre social i l'ordre cinematogràfic [...] La imatge absent no es pot descriure, per molt que la pel·lícula sembli permetre-ho. Quan Lewis es veu obligat a fer-ho, crea al seu torn una altra figura representable, i s'hi acosta amb temor, amb un *zoom* entretallat, amb una imatge borrosa, com si es filmés des d'un altre lloc absent que no es troba en l'eix de les càmeres. Diem, per això, que l'absent d'aquesta mirada a càmera i d'aquest pla subjectiu no és el contraplà de qui mira, sinó una presència que no es pot mostrar perquè és irrepresentable.»



«La imatge absent no es pot descriure», apunta Losilla. Què passa, llavors, quan l'inexpressable resulta també irrepresentable? Quan no només no es pot dir, sinó que tampoc no es pot mostrar? És potser en aquest punt que sorgeix aquesta imatge absent, que es mostra precisament perquè no s'explicita, perquè s'amaga?

És convenient recordar, en relació amb el temps, dos principis bastant freqüents. Se sol dir que el cinema clàssic es va construir sobre un temps que transcorria amb celeritat i sobre una narració en la qual sempre havien d'estar passant coses, mentre que la modernitat va irrompre per a assentar els temps morts. Més enllà de les etiquetes historicistes (maniquees i discutibles), la relació amb la temporalitat és un dels motors del cinema. Actualment, Linklater es pren el temps que necessita per a rodar i no converteix aquest projecte de llarg recorregut en una obra de gran format. Es pren el temps de modular el físic dels personatges de manera natural, sense la intervenció de la tecnologia digital.

Heus aquí l'inexpressable, aquesta superposició de les capes temporals, d'imatges i de figures. *Before Midnight* és una pel·lícula sobre la crisi de la parella, però també de la representació. Tot es construeix sobre una fissura o sobre

una absència. Fissura en el llenguatge i en la imatge, que evoca sense poder mostrar. Fissura, també, entre el pretès realisme i la irrupció rotunda de la ficció.

També, els espais posen en relleu l'absència al final de *Before Sunrise*, quan veiem buits els llocs pels quals han passejat en Jesse i la Céline. El recurs es repeteix a *Before Sunset*, ara al principi de la pel·lícula, quan s'anticipen alguns dels carrers pels quals la parella passejarà. En aquest cas, l'absència no remet a la figura dels protagonistes, sinó que el buit és un altre, com si els llocs, en aquesta ocasió, esperessin la seva presència, atès que tota absència suggereix una presència.

Cal recordar aquí que, escrivint sobre el cinema d'Ozu i la seva relació amb la imatge-temps, Deleuze feia referència al fet que el cineasta japonès mostrava sovint els espais buits pels quals, o bé abans o bé després, transitaven els seus personatges.

Richard Linklater va presentar *Before Sunset* el 2004. Aquell mateix any, Mel Gibson estrenava *The Passion of the Christ*. Per a Hoberman, la pel·lícula de Gibson serveix de paradigma del cinema que va seguir els atemptats de l'11 de setembre de 2001. Davant l'espectacle *real* de la caiguda de les Torres Bessones, el cinema es va bolcar cap a la hiperrealitat i l'experiencial; la concepció de les pel·lícules com una experiència va substituir l'espectacle. «La seva passió es presenta com un objecte de contemplació», escriu Hoberman amb motiu de la pel·lícula de Gibson, «aspirant a una realitat visceral i sent, a més, **experiencial** en el seu èmfasi en la durada en temps real». En aquest sentit, Hoberman veu en pel·lícules com *The War of the Worlds* o *The Passion of the Christ* els exemples d'aquest gust del cinema americà del segle XXI per una posada en escena que converteix la pel·lícula en una experiència.

El segle XXI porta la necessitat que el cinema es bolqui cap a l'experiència. Ja no és suficient que el cinema sigui un espectacle, sinó que cal que es pugui experimentar.

Així s'explicaria també el ressorgiment del 3D, una eina que fa dècades va tenir el seu moment de glòria i que es va tornar a posar de moda durant la primera dècada dels 2000. Les tres dimensions ajuden a fomentar aquest cinema experiencial del qual parlava Hoberman. Amb les ulleres posades, l'espectador s'*endinsa* en el que veu.

Ara, les noves teories audiovisuals s'imposen una reflexió al voltant de la **realitat virtual**. El visionament es torna a fer amb unes ulleres. Les pel·lícules es veuen amb unes ulleres connectades a un telèfon mòbil. L'experiència és individual. La vinculació de l'espectador amb la realitat hiperbòlica que té davant és total.

Se sol assenyalar que el cinema va néixer el 28 de desembre de 1895, el dia de la primera projecció pública de les pel·lícules dels germans Lumière. Alguns havien rodat pel·lícules abans, però la data que ha passat a la història és la de la projecció davant el públic. És a dir: el naixement del cinema estava intrínsecament associat a l'experiència col·lectiva a la sala de cinema. Ara, tanmateix, l'experiència és una altra, és essencialment **individual**: el cinema es veu en una pantalla d'ordinador, o al televisor, o a la tauleta, o al mòbil. El cas dels visionaments dels curts en realitat virtual és especialment flagrant: és obligatòriament individual, amb unes ulleres i un telèfon mòbil.

«La realitat virtual s'experimenta com a realitat sense ser-ho», escrivia el filòsof Slavoj Žižek. El debat és summament contemporani. Té a veure amb la manera en què ens relacionem amb el món. Potser per això la realitat virtual representa una porta al nostre present més apressant. Davant d'un curtmetratge que es presenta com una realitat quan de fet no ho és, no hi ha altre remei que mostrar-hi interès, ja que es tracta d'un dels símptomes més evidents de la nostra època.

Bibliografia

- Bazin, André** (2008). *¿Qué es el cine?* (pàg. 26-28 i 37). Madrid: Rialp.
- Bordwell, David** (2006). *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies* (pàg. 119). Berkeley / Los Angeles / Londres: The Regents of the University of California.
- Cubitt, Sean** (2002). *Digital Filming and Special Effects* (pàg. 18). Londres: British Film Institute.
- Deleuze, Gilles** (2001). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1* (pàg. 15). Barcelona: Paidós.
- Deleuze, Gilles** (2001). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2* (pàg. 29). Barcelona: Paidós.
- Deleuze, Gilles** (2005). *Rizoma (Introducción)* (pàg. 15, 42, 48-49 i 286). València: Pre-Textos.
- Didi-Huberman, Georges** (2013). A: H. Farocki. *Desconfiar de las imágenes* (pàg. 17). Buenos Aires: Caja Negra.
- Edelstein, David** (2003, 11 de maig). «Bullet Time Again: The Wachowskis Reload». *The New York Times* <<http://www.nytimes.com/2003/05/11/movies/summer-movies-bullet-time-again-the-wachowskis-reload.html>>
- Elsaesser, Thomas** (2006). A: W. Strauven (ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded* (pàg. 205). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Elsaesser, Thomas; Hoffman, Kay** (ed.) (1998). *Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age* (pàg. 14). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Fossati, Giovanna** (2009). *From Grain to Pixel. The Archival Life of Film in Transition* (pàg. 40). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gordiner, Jeff** (1999, 26 de novembre). «1999: The Year that Changed Movies». *Entertainment Weekly*. <<http://www.ew.com/article/1999/11/26/1999-year-changed-movies>>
- Han, Byung-Chul** (2004). *Psicopolítica* (pàg. 20). Barcelona: Herder.
- Kairuz, Manu** (2014, 21 de setembre). «Todo lo sólido se desvanece en píxeles». *Página 12*. <<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-10035-2014-09-21.html>>
- Losilla, Carlos**. «Escenas para un videoensayo» [en línia]. A: *Transit, cine y otros desvíos*. <<http://cinentransit.com/escenas-para-un-videoensayo/>>
- Manovich, Lev** (1998). A: T. Elsaesser; K. Hoffman (ed.). *Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age* (pàg. 28-31). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Matamoros, Carles**. «La humanidad del simio digital» [en línia]. A: *Transit, cine y otros desvíos*. <<http://cinentransit.com/la-humanidad-del-simio-digital/>>
- Quintana, Àngel** (2003). *Fábulas de lo visible* (pàg. 172). Barcelona: Acantilado.
- Quintana, Àngel** (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Sánchez, Sergi** (2011). *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo* (pàg. 235). Oviedo: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.
- Sánchez Navarro, Jordi** (2002). A: A. J. Navarro (ed.). *La nueva carne: una estética perversa del cuerpo* (pàg. 87-88). Madrid: Valdemar. [Sánchez Navarro es refereix a pel·lícules com ara *The Truman Show*, *The Matrix* o *Dark City*].
- Shaviro, Steven** (2010). *Post-Cinematic Affect* (pàg. 1-3). Winchester: O-Books.
- Žižek, Slavoj** (2005). *Bienvenidos al desierto de lo real* (pàg. 11 i 15). Madrid: Akal.

