

Hipercine: experiencia de deconstrucción fílmica

autor Jane de Almeida

El hipercine fue pensado como medio para tres tipos particulares de experiencias con la computadora, sin dejar de lado la tradición cinematográfica: experiencias con imágenes captadas y trabajadas en computadora para recepcionarlas también en computadora o para ser proyectadas en pantalla grande; experiencias con imágenes y sonidos que, después de trabajadas con las posibilidades de la computadora, pudiesen ser proyectadas en pantalla grande, extendiendo al receptor la experiencia de la interactividad y, por fin, experiencias con películas que podrían ser desmontados y remontados proponiendo otra mirada sobre una película o una cinematografía.

En 2001 fui invitada por la Universidad Abierta de Porto, a través de los profesores Sergio Bairon y José Ribeiro, para participar de un seminario denominado "Imágenes de la ciencia", prolongación del conocido Festival de Cine Científico que se celebra anualmente en la ciudad de Porto. El interés de esos investigadores parte del campo de la antropología visual pues ven en el hipermedia la mayor oportunidad de unir los intereses de la ciencia y la tradición del cine documental. Antes que todo, se trata de investigar la metodología de presentación y divulgación científica.

Mi interés superior por el cine me conduciría a una cuestión mejor orientada hacia el lenguaje de la imagen en movimiento a partir de este nuevo dispositivo que es la computadora, en lo que se refiere a fusión de imagen, sonido y escritura en la composición hipertextual. El soporte "computadora" acoge con facilidad los movimientos del hipertexto que, por su parte, acaba contaminando con su prefijo el concepto de "hipermedia", ambos propuestos por Ted Nelson en los años 60. Por lo menos teóricamente, el hipermedia nace y se configura con los atributos del hipertexto: la fragmentación, el no-sentido a priori, la no-linealidad. Dentro de esa perspectiva, usé el término "hipercine" –que era nuevo para mí en ese momento, pues jamás lo había escuchado – para denominar algunas experiencias que me proponía hacer.

El hipercine fue pensado como medio para tres tipos particulares de experiencias con la computadora, sin dejar de lado la tradición cinematográfica: experiencias con imágenes captadas y trabajadas en computadora para recepcionarlas también en computadora o para ser proyectadas en pantalla grande; experiencias con imágenes y sonidos que, después de trabajadas con las posibilidades de la computadora, pudiesen ser proyectadas en pantalla grande, extendiendo al receptor la experiencia de la interactividad y, por fin, experiencias con películas que podrían ser desmontados y remontados proponiendo otra mirada sobre una película o una cinematografía.

El primer tipo de experiencia es el más común y, en términos generales, es usado ampliamente por la industria cinematográfica hollywoodense. En un sentido más concreto, el hiperfilme (como puede ser llamado cada uno de estos productos) lleva adelante las experiencias de Michelangelo Antonioni en *El misterio de Oberwald* (1981) y de Jean-Luc Godard en varios filmes a partir de *Ici et ailleurs* (1974). Ambos trabajaron precozmente en la fusión del video y el cine, no como efecto orientado al entretenimiento, sino como experiencia de lenguaje cinematográfico. Las cuatro pantallas de *Time code* (2000), de Mike Figgis, y la imagen barroca de *Prospero's books* (1991), de Peter Greenaway, son ejemplos de ese tipo de hipercine que usa el video y también la computadora. O sea, las imágenes son trabajadas durante la captación y/o durante la edición para su presentación en el tradicional formato cinematográfico de la sala oscura.

El segundo tipo, un poco más osado, puede llevar a la pantalla una experiencia interactiva que tiene una historia bastante más antigua y estimulante que la que puede verificarse en sus aplicaciones más corrientes. Dentro de un patrón más comercial, las experiencias interactivas que ha emprendido la televisión ofrecen una posibilidad tan limitada de participación del espectador que ha sido más reactiva que interactiva. Esa tecnología pretende ser desarrollada y comercializada por empresas de televisión, probablemente dentro de los mismos moldes de Internet, en favor del consumo. Por ello, partiendo de una perspectiva más cercana a experiencias de la literatura, como los poemas de Raymond Queneau, o las artes plásticas, como los parangolés* de Hélio Oiticica, cuyos propósitos son más estéticos y reflexivos, el cine podría desarrollar ciertas experiencias anteriormente sugeridas por la pantalla bidimensional, considerando las potencialidades interactivas de la computadora. Algunos ejemplos de ese tipo de producción se encuentran en galerías y museos, aunque difícilmente elaborados a la manera del hiperfilme, el cual, más allá de ofrecer una experiencia dentro de los patrones del dispositivo tradicional -la sala oscura y la pantalla grande-, partiría de la misma tradición del cine. Las obras vistas en galerías y museos, como son las instalaciones, no dialogan exactamente con el cine, aunque podrían ser experimentos que evocan; por ejemplo, *Entr'act* (1924), de René Clair, lo haría con Marcel Duchamp, Francis Picabia, Erick Satie y Man Ray. El hiperfilme, a partir de esa propuesta, llevaría adelante ciertas historias como las que cuenta Alain Resnais en *Smoking y No smoking* (1994), que, al articular innumerables secuencias interconectadas, aproximan el cine al lenguaje del hipermedia, llevando al espectador a un juego intelectual complejo que tiene iguales ambiciones que el modelo reticular, idéntico al presentado en el irremediable formato bidimensional del cine. La Sra. Teasdale, personaje de ambos filmes, tendrá diferentes destinos a partir del acto de "fumar o no fumar", configurando una red de posibilidades de montaje de pequeñas tramas que resulta en un conjunto de reflexiones contemporáneas sobre la casualidad y la repetición. Una experiencia como esa requeriría la inversión en un

nuevo dispositivo de proyección que casi nunca es pensado cuando se produce un filme. Siempre se piensa a partir del dispositivo tradicional, como si fuese irreversible. (1)

La tercera perspectiva fue la que más me interesó: repensar las películas ya realizadas a partir de los propios filmes. (2) Con los softwares Adobe Premiere y Authorware de Macromedia vi la posibilidad de desmontar filmes en DVD y remontarlos en una computadora casera. Yo había estado haciendo ya pequeños juegos para los alumnos en el aula a partir de una u otra teoría allí presentada. Así que podía escoger la secuencia del filme *El desprecio* (*Le Mépris*, 1963), de Godard, en la cual Prokosch (Jack Palance) firma un cheque sobre las espaldas de la traductora italiana y parafrasea a Goebbels en el contexto del nazismo al afirmar que “cuando oigo la palabra cultura, saco inmediatamente mi talón de cheques” (en el caso de Goebbels, sacaba un arma) frente a una pantalla con el epígrafe de Lumière, “el cine es un invento sin futuro”. De ahí podría conectarse a un filme de los Lumière para comenzar a contar una resumida historia del cine. Con la elipsis retroactiva, serían introducidas cuestiones esenciales acerca del proceso de producción y realización inherentes al cine a través del propio metalenguaje. Tal uso sirve apenas como efecto ilustrativo de la preocupación didáctica, aunque con la facilidad inusitada que propician las nuevas tecnologías. Con la misma facilidad, puedo seleccionar planos específicos de varios filmes de Eisenstein para demostrar los tipos de montaje por él propuestos. Si quisiera, puedo tomarme la libertad de colocar la imagen de la Batalla de San Romano, de Ucello, superpuesta a los planos de Alejandro Nevsky (1938), para hablar de la perspectiva cinematográfica.

El desmontaje y remontaje es parte integrante de los inventivos filmes de Mathias Muller, como *Home Stories* (1991), en el cual usa varias secuencias de filmes de serie B hollywoodenses de los años 60 con mujeres angustiadas a la espera de algo que jamás será revelado, como recurso terrorífico. Sin propósitos didácticos, Muller desconstruye la fórmula del suspenso al exacerbar aquí lo que hace que exista: el aplazamiento de un objeto, que en el caso de *Home Stories* nunca llega, y sucede además en un ambiente doméstico, como sugiere el título. Estos elementos, junto con el uso exclusivo de personajes femeninos, va a trazar de forma más explícita el frecuente juego de deseo sexual combinado con el miedo en los filmes de suspenso. Su estrategia de exacerbación de la repetición desnaturaliza los procedimientos cinematográficos más usados en los filmes de suspenso.

Los filmes de Muller, así como *Smoking* y *No smoking*, de Resnais, no tienen ninguna propiedad que no pueda ser desarrollada a la manera más tradicional del cine, a través del “corte y pega” del montaje. Sin embargo, ambos desconstruyen y desnaturalizan el efecto de identificación del montaje cinematográfico. Con la computadora como dispositivo, algunas otras cuestiones pueden ser exploradas, así como otros procedimientos. (3) De acuerdo con lo que afirma Philippe Dubois, la computadora no es apenas un avance respecto de otras máquinas de captación y proyección como son el video y no solo se añade a las anteriores sino que se trata de “la vuelta al punto de partida que rehace, desde su origen, el circuito de la representación”, pues el “referente no es ya la realidad, sino la propia máquina”. Así que una máquina se convierte no solamente en un instrumento de reproducción como la cámara fotográfica, el cine y la televisión, sino en una concepción. (4) O sea, las imágenes pueden ser simuladas y no obligatoriamente mimetizadas de la realidad. Evidentemente, ello no es obligatorio, y gran parte de las imágenes de computadora aún provienen de la materialización de una cierta realidad. Mas, suponiendo lo contrario de lo que afirma Dubois, la imagen computarizada no elimina la barrera entre el signo y el referente, ni la relación de diferencia entre el ser y el parecer (5) –acusaciones más frecuentes que hacen a las imágenes de computadora gran parte de los teóricos de la virtualidad cuya oposición se da a partir de la realidad (6)-; aún aquella imagen absolutamente procesada por el ordenador evidencia la autonomía de ese “parecer” en relación al ser, pues evidencia la materialidad de la imagen desde la primera película. Esa suposición conduce a consecuencias ontológicas que precisarían ser mejor desarrolladas, pero sirve como base para pensar una vocación poco considerada del ordenador: la de promover deconstrucciones de la materialidad fílmica.

Un aspecto diferente de la pantalla de la computadora, en relación con la pantalla del cine y la televisión, es su capacidad de ilusionarnos respecto de su profundidad en la apertura de ventanas. La imagen de ese modelo podría ser la de puertas, pero el programa Windows anticipó de manera irrevocable nuestro imaginario. Lo cual nos da la oportunidad de imaginar algunas perforaciones a través de las cuales las imágenes vendrán de forma simultánea, por lo menos en la presentación. Resnais podría de esa forma presentar *Smoking* y *No smoking* en apenas una pantalla de computadora y no a través de las secuencias linealmente aseguradas por su montaje, pero permitiendo ahora al receptor el montaje de los cuadros y destinos de los personajes en un número mucho mayor de posibilidades de encuentros y desencuentros de sus sketches. Como la pantalla inicial es fija, permite al receptor la observación retardada en busca de las perforaciones por donde saldrán las imágenes secuenciales. Muchas serán las posibilidades de bifurcación de los caminos después de escogido el primero por donde continuar.

Mi experiencia inacabada fue con películas de Alfred Hitchcock que actualmente son encontradas en DVD nacionales y extranjeros. De entre 16 filmes, busqué trabajar con una idea que siempre me fue cara y es bastante comentada: hasta qué punto el inconsciente es parte vital de la construcción fílmica de Hitchcock. Dividí, entonces, la primera pantalla estática, que viene después de una secuencia de pies que se encuentran para el pacto maligno en el filme *Strangers*

on a train , en cuatro links, uno para cada pié. Antes hay una pantalla de presentación con los dos piés del muerto que construyen la narrativa de *The Trouble with Harry* . Esta imagen es emblemática en lo que concierne a la perspectiva central de la imagen reproducida, y al final concuerda con el esfuerzo de Andrea Mantegna para reducir los piés de su Cristo Morto (de 1490) y hacerlo realista. Si el hiperfilme estuviese terminado pronto, tendría un primer link con una serie de actos errados y lapsos de personajes como el de Joan Fontaine rompiendo vajillas y tropezando en la casa extranjera de su novio en *Rebecca* ; Marnie (Tippi Hedren) y sus guantes y bolsas; Anthony Perkins gagueando para decir "falsely" y sugiriendo "fossil(y)" al referirse a los pájaros disecados en *Psycho* . Un segundo link trabajaría con secuencias de madres e hijos, como la madre y el hijo asesinados de *Strangers on a train* ; Cary Grant y su madre en el elevador en *North by Northwest* ; y Doris Day bailando con su hijo en *The man who knew too much* que, al ser presentada junto con las anteriores, encadena la cuestión edípica con cierto recelo. En el tercero, sería presentada una sesión de sueños y devaneos, como el de Gregory Peck en *Spellbound* , con ambientes de Salvador Dalí; la caída de James Stewart en *Vertigo* ; e incluso la borrachera de Ingrid Bergman en *Notorious* . En el caso de estos tres filmes, Hitchcock interfiere en la imagen para mostrar su perspectiva del "fuera de control". En el cuarto link , lo único que realmente quedó mejor acabado es una serie de los más diversos Hitchcocks en sus apariciones en sus propios filmes, en un link denominado "narcisismo".

En la realidad, esa pequeña pieza en Cd-Rom denominada *El inconsciente según Hitchcock* es una broma estética y reflexiva, aunque inacabada. Sería preciso investigar problemas de sonido y legitimidad que no fueron resueltos en la época. Pero es interesante percibir el potencial ensayístico del hiperfilme, cuyo poder de deconstrucción puede ser experimentado por cualquier persona en su computadora, lo cual amplía el proceso de democratización de la tecnología en la medida en que da al receptor el poder de montar su propio filme. Una cinematografía puede ser repensada e hipótesis pueden ser trabajadas a partir de las imágenes de los propios filmes, de forma que se produzcan series inusitadas alimentadas por un mirar que podría establecer otros caminos narrativos, que podría reivindicar contradicciones, que podría desnaturalizar el proceso identificador, que podría, en fin, intensificar la complejidad del juego imaginario de la vida.

Al explorar este tipo de hipercine, se perciben las potencialidades de la construcción de filmes-ensayos que pueden ser apreciados a través de Internet y de medios como el CD-Rom y el DVD. Desde tal punto de vista, el hipercine sería la continuidad de una trayectoria cinematográfica que rescata *El hombre de la cámara* , de Dziga Vertov; numerosos filmes de Jean-Luc Godard; los del grupo Dziga Vertov (dirigidos por Godard y Jean-Pierre Gorin); y, en otro sentido, algunas experiencias de Resnais contenidas en *El año pasado en Marienbad* y *Providence* ; filmes de Alexander Kluge como *El poder de los sentimientos* y *La patriota* . En el caso brasileño, filmes como *Limite* , de Mário Peixoto, ejemplo excepcional de exigencia hipertextual, de 1929 (7); *A Idade de terra* , de Glauber Rocha; filmes de Júlio Brassane como *O Mandarim* y *Miramar* ; y más recientemente *Nós que aqui estamos por vós esperamos* , de Marcelo Mazagão. Los filmes-ensayos son aquellos que cargan la marca de la inocencia perdida de la narrativa; ellos no se pueden guiar por la naturalización identificatoria más tradicional, mas la computadora es un soporte potencial para imágenes vistas en demasía.

Notas:

1.- Algunas exploraciones en el sentido del cine interactivo han sido desplegadas, incluso equipando las salas de proyección para facilitar la interactividad, como en el caso del filme *Mr. Payback* (1995), de Interfilm, en el cual las personas escogían las escenas de los filmes por el voto de la mayoría. Pero tratábase más de una experiencia tecnológica que de una experiencia de lenguaje cinematográfico.

2.- Cabe aquí recordar casos como los del CD-Rom *Immemory* (2000), de Chris Marker. A pesar de su trayectoria cinematográfica y de las diversas referencias al cine, el autor no explora las dimensiones de la imagen en movimiento en su propio trabajo.

3.- Por ejemplo, respecto a la ordenación aleatoria de las computadoras, en lugar de la lineal del cine, Lev Manovich afirma que "el nuevo medio abandona completamente esta representación 'humano-centrada'—para colocar el tiempo representado enteramente bajo el control humano". En *The Language of new media* . Cambridge/London, MIT Press, 2001. p. 51.

4.- Philippe Dubois. *Cinema, vídeo, Godard* . São Paulo, Cosac & Naify, 2004. p. 47

5.- “Así, es la idea misma de representación quien pierde su sentido y su valor. La representación presupone un hiato original entre el objeto y su figuración, una barrera entre el signo y el referente, una distancia fundamental entre el ser y el parecer” Philippe Dubois. Obra citada . p. 48.

6.- Así piensa Jean Baudrillard en Simulacros y simulaciones (Lisboa, Reloj D'Agua, 1991), dando continuidad a la tradición platónica. Igualmente Walter Benjamin en La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica , así como Paul Virilio en La máquina de visión (Madrid, Cátedra, 1981), reflejan la cuestión en la medida en que se preocupan por la percepción humana y la necesaria distancia de separación entre el sujeto y el objeto.

7.- Puc sigue los destinos de sus personajes en un barco a la deriva, a partir de los cuales se origina una trama con las historias de la Mujer número 1, la Mujer número 2 y del Hombre número 1. Limite acaba siendo didáctico respecto a la linealidad interrumpida debido a la exigencia que supone la complejidad de la trama.

* El propio Hélio Oiticica ofrece su definición del término, que se refiere a obras que confeccionó y expuso, una suerte de capas o atuendos que los espectadores debían usar para preferiblemente danzar: “ El Parangolé es no solo la superación definitiva del cuadro, sino la proposición de una estructura nueva del objeto-arte, una nueva reestructuración de la visión espacial de la obra de arte, superando también la contradicción de las categorías 'pintura y escultura'. (...) El objeto que no existía pasa a existir y el que ya existía se revela de otro modo gracias a la perspectiva aportada por el nuevo objeto que pasó a existir. Está reservada al artista la tarea o el poder de transformar la visión y los conceptos en su estructura más íntima y fundamental (...) Es esta también una proposición eminentemente colectiva, que se orienta a abarcar las grandes masas populares al darles también una oportunidad creativa.” (N. del E.)

Traducción: Dean Luis Reyes

Jane de Almeida es profesora del programa de posgrado en educación, arte e historia de la cultura en la Universidad MacKenzie y del curso en tecnologías y medios digitales de la Universidad Católica de Sao Paulo. Es autora del guión del filme-ensayo 500 almas (seleccionado para el venidero Festival de Cine de Brasilia) y coautora de Invenção de Limite , ficción a partir de imágenes del filme Limite , de Mario Peixoto, aun en desarrollo.