

MÁS ALLÁ DE LA IMAGEN-TIEMPO

Cine y filosofía

Por Lic. Mariel Ortolano

Docente de Semiótica de los Medios
Carrera de Diseño Gráfico UCES

¿Qué es lo real? ¿Cómo se define lo real?

Si se refiere a lo que uno puede sentir, probar y ver, lo real está hecho de impulsos eléctricos que tu cerebro interpreta. El mundo que conoces, el mundo que conociste a fines del siglo XX, hoy sólo existe como parte de una simulación interactiva llamada la Matrix. Has estado viviendo en un mundo de sueños, Neo. Este es el mundo tal cual existe hoy: bienvenido al desierto de lo real.

The Matrix (Morpheus a Neo)

En una época caracterizada por el cruce interdisciplinario en la construcción de objetos de estudio, las investigaciones sobre el cine no son una excepción. El abordaje filosófico, que cobró impulso a partir de los trabajos de Deleuze y de las reflexiones fragmentarias de pensadores contemporáneos como Jean Baudrillard o Slavov Zizek, parece difuso ya que no puede conformarse una filosofía del arte cinematográfico; sin embargo, se puede pensar el cine desde distintos puntos de vista que involucran el quehacer filosófico:

La imagen cinematográfica y su especificidad en

el contexto de las artes visuales como parte del objeto de los estudios de estética,

La consideración de la imagen en movimiento como punto de partida para re-pensar la espacialización del tiempo ya anticipada por las telecomunicaciones a fines del siglo XIX

La importancia del cine como vehículo del pensamiento en el contexto del fin de los grandes relatos y la incertidumbre desapasionada de la posmodernidad.

La filosofía no puede extraer una verdad de la imagen fílmica pero sí puede pensar filosóficamente a partir de la imagen en movimiento. Tal es la cualidad del cine: la imagen -espacio en el movimiento -tiempo. Gilles Deleuze dedica su tratado la Imagen- Movimiento, la Imagen- Tiempo al desarrollo de estas categorías, ya anticipadas por Henri Bergson en su Materia y Memoria . Aún así, la mayor parte de los ensayos sobre filosofía y cine retoman reflexiones que los guiones cinematográficos como código literario del fenómeno

cinematográfico proponen al espectador. El pensar sobre las ideas de un artista ya ha sido motivo de la filosofía.

Consideraremos al cine como una bisagra entre un modo lineal de pensar el mundo, caracterizado por la producción cultural propia de la modernidad, hacia una concepción hipertextual de la cultura propia de la posmodernidad. La modalidad del montaje como recurso esencial del lenguaje cinematográfico desde los primeros tiempos del cine se continúa y diversifica en la producción multimedial e hipermedial.

En segundo lugar, consideraremos al cine desde el concepto de simulación-simulacro, tal como lo plantean Gilles Deleuze y Jean Baudrillard en relación con la característica esencial de la sociedad contemporánea. La filosofía de la posmodernidad arroja densas sombras sobre la subsistencia del pensar filosófico en un futuro regido por la tecnología y la realidad virtual. La posibilidad de pensar un sentido final tal como la historia del pensamiento ha intentado hilvanar a lo largo de

los siglos de cultura occidental carecería de sustento ante la puesta en discusión del concepto mismo de sujeto y aún de subjetividad. Sin embargo la noción de simulación sugiere otras visiones sobre la relación del sujeto con el universo de las imágenes en movimiento: vidas posibles, nuevos modos de constitución de la subjetividad que deberán estudiarse a medida que los avances de la tecnología permitan un espacio (tiempo) de reflexión.

En tercer lugar, sugerimos que dentro del contexto de la artes y los medios, el cine ocupa el espacio que las filosofías del lenguaje y de la ciencia a la vez que el pensamiento post estructuralista de la posmodernidad le negaron al pensamiento metafísico. De algún modo, el universo de las imágenes fluidas en el tiempo colocó nuevamente al ser humano en el espacio metafísico mientras la filosofía cedía este interés a otras ramas del pensar no científico, hoy en día reservadas a los misticismos sincréticos que se divulgan a diario a través de los medios masivos. Este espacio es a la vez un espacio que involucra y convoca al espectador hacia el ejercicio del pensamiento que está condicionado,

adormecido y censurado por categorías económicas en el resto de los medios audiovisuales y sobre todo en la televisión abierta.

Tomaremos como punto de partida la referencia intratextual e intertextual que la película *The Matrix* realiza respecto de las ideas de Jean Baudrillard sobre la noción de simulación y su correlato de la alegoría de la caverna platónica.

Matrix Revelada: el mito de la poshumanidad.

La hipótesis del simulacro merecía más que devenir en realidad.

Para Jean Baudrillard, el universo posmoderno gira en torno a una realidad simulada, la hiperrealidad: el entretenimiento, la información, las tecnologías de la comunicación proveen experiencias más intensas que las de la vida cotidiana. El reino de lo hiperreal es más real que lo real mientras sus códigos imágenes y modelos van tomando control de nuestra conducta, en un universo en el que la banalidad se instaló al punto de anular toda posibilidad de sentido.

La determinación misma, como categoría científica de la modernidad, es aleatoria en un universo no lineal en el que es imposible rastrear mecanismos causales y en el que el individuo está confrontado a un flujo desbordante de imágenes que modelan su pensamiento y su conducta. Entonces los individuos escapan de una realidad precaria al éxtasis de la hiperrealidad en la experiencia tecnológica. En este universo las subjetividades se fragmentan y se pierden y aparece un nuevo terreno de experiencias que anula el conjunto previo de reflexiones y patrones de análisis desde lo filosófico y lo social, experiencias que convierten a esos modelos en irrelevantes y obsoletos.

Las reflexiones de Jean Baudrillard sobre la realidad y lo virtual operaron como referencia al planteo de la película *The Matrix*. La secuencia inicial, de hecho, muestra la tapa del libro *Vida y simulacro* entre los objetos que rodean al protagonista. El equipo de los hermanos Wachowsky tuvo la intención de involucrar a Baudrillard con las dos películas que continuaron al primer episodio. La idea de todos ellos en definitiva era que Baudri-

llard daba por sentado que la virtualidad consiste en una forma de lo real que puede convertirse en visible (y por lo tanto, en real) pero esto es precisamente lo que Baudrillard intentó negar: que no se pueden usar categorías de lo real para pensar las características de lo virtual.

En un reportaje realizado por la revista *Le Nouvel Observateur*, Baudrillard destacó la conexión entre el film y la hipótesis que despliega en *El Crimen perfecto*, un texto en parte filosófico y en parte literario, en el que define el lugar al que se confinó la realidad y lo evoca como el desierto de lo real, un universo de humanos espectrales totalmente virtualizados, que no son más que reservas energéticas de objetos pensantes. La metáfora de Baudrillard es citada literalmente en el guión de la película cuando el guía Morpheus instruye a Neo (el elegido) sobre la precariedad de la vida real que desconocía y el engaño que había considerado su verdadera vida en el entorno virtual de la *Matrix*, gobernado ya por robots. El filósofo francés destacó que la temática de la creciente indiferenciación de lo real y lo virtual se había

tratado en otros films anteriormente: *The Truman Show*, *Minority Report* o *Mulholland Drive*. El valor de *The Matrix* es la síntesis de todas esas ideas previas, aunque la película no enfoca el problema de fondo o lo plantea erróneamente. Tal como señala Baudrillard, la trama muestra a los personajes en la *Matrix* (el entorno virtual) o en *Zion* (el mundo real), pero no sugiere en ningún momento la noción que hoy en día se sugiere como constitutiva de la relación entre el sujeto y la tecnología: la colisión de ambos mundos.

El obstáculo más confuso de la trama del film es que el problema de lo real y lo virtual se plantea en términos platónicos: la *Matriz* opera como analogía del mundo de sombras que el prisionero de la caverna considera la realidad, ignorante de la realidad que a sus espaldas se manifiesta fuera del encierro lejos del fuego engañoso de la caverna bajo la luz del sol (la Verdad, el sumo Bien). Este es un error importante para Baudrillard. La ilusión radical del mundo es un problema que han enfrentado todas las grandes culturas, un conflicto que han solucionado a través del arte y de la

Barthes, R. La cámara lúcida, Barcelona, Paidós, 1992.
 Baudrillard, J. La sociedad de consumo. Plaza y Janés, Barcelona, 1970.
 Baudrillard, J. El sistema de los objetos, Siglo XXI, México, 1969.
 Baudrillard, Jean. Cultura y simulacro, Barcelona, Kairós, 1993
 Baudrillard, Jean. El otro por sí mismo, Anagrama, Barcelona, 1994

Baudrillard, J. El Crimen Perfecto. Barcelona, Anagrama, 1996.
 Baudrillard, J. El intercambio imposible. Madrid, Cátedra, 1999.
 Baudrillard, J. Pantalla total, Anagrama, Barcelona, 2000.
 Debord, G. La sociedad del espectáculo, Valencia, Pre-Textos, 1999.
 Deleuze, G. La Imagen-movimiento. Estudios sobre cine I. Paidós, 1991

simbolización. Pero según el concepto posmetafísico de la posmodernidad lo que los sujetos de la era tecnológica hemos inventado para soportar el sufrimiento es una realidad simulada que quizás suplanta a la realidad y su solución final, un universo virtual desde el cual todo lo peligroso y negativo ha sido expulsado. Según esta noción, Matrix es la clase de film que la Matrix hubiese producido.

El film denuncia la alienación creciente que produce en el mundo occidental la fascinación por la tecnología y las imágenes producidas por computación, pero a la vez produce un film en el que no hay ni siquiera un toque de ironía respecto de la ausencia de un Punctum (aquí Baudrillard apela al concepto de Roland Barthes), de una clave, que permita a los espectadores leer la idea detrás de la invasión de imágenes (Baudrillard refiere sobre todo a la secuela de la película del Matrix Reloaded: lo cierto es que el montaje de la película presenta una vertiginosidad y una brevedad tal en la duración de las tomas que se hace apenas posible leer una imagen). Este film para Baudrillard

es, en particular, un ejemplo de lo que denuncia, un fetiche del universo tecnológico que es la vida en las pantallas.

Baudrillard afirma que en este contexto los sujetos contemporáneos ya no padecen las típicas patologías modernas como la paranoia o la histeria sino que existen en ese estado de terror que es característico de la esquizofrenia, una sobre-proximidad de todo, una promiscuidad de todo que los penetra y los atrapa, sin que un halo, ni siquiera el aura de su propio cuerpo, lo proteja.

El éxtasis de la comunicación es la vida en este universo sobrepuesto y transparente. En esta situación el sujeto se convierte en pura pantalla, en superficie de absorción de las redes (estas nociones se traducen en la película a través de la imagen de la dilución de los sólido: vidrio y metal se diluyen y se mezclan con agua, con vapores y humo; se pegotean en los propios cuerpos de los personajes que son penetrados por agujas, cables y dispositivos tecnológicos que les permiten funcionar en el programa digital de la Matrix)

Lo cierto es que más allá de la crítica de Baudrillard, The Matrix es un film que ha trascendido más allá de los cálculos de sus propios creadores y productores, que lo habían considerado un film sin posibilidades de éxito de público.

La confusión conceptual que opera como una fusión de filosofía posmoderna y ontología platónica transmite de modo eficaz al espectador la incertidumbre actual sobre la solidez de lo real e instala una fisura interesante en el horizonte de certezas que caracteriza a la estética realista. Las metáforas sobre el padecimiento que atraviesa quien se inicia en el camino del conocimiento, la soledad del nacimiento a otro estado de conciencia, se plasman en imágenes potentes que reeditan la estética biomecánica del mejor Ridley Scott, el de Alien (1981) o Blade Runner (1982).

Los logros de la imagen cinematográfica en este caso consisten en revitalizar el pensamiento platónico a través de un lenguaje diferente que no es sólo verbal sino una mezcla de imágenes fluidas, palabras, música y el sonido de los órganos del cuerpo amplificadas. La fusión de la imagen (espacio) en movimiento (tiempo) devuelve al espectador posmoderno las categorías de una metafísica olvidada. Ver más en: <http://elfaroensayos.wordpress.com>

Deleuze, G. La imagen-tiempo. Estudios sobre cine II, Paidós, 1987

Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Paidós Comunicación, 2006
 Stanford Encyclopedia of Philosophy, Metaphysics Research Lab, SCLI, Stanford University. The Matrix Decoded. Le Nouvel Observateur: Interview With Jean Baudrillard. International Journal of Baudrillard Studies, Volume 1, Number 2 (July 2004)