

VER (LO MISMO) DOS VECES

LA REPETICIÓN NARRATIVA COMO ACTO PERFORMATIVO

Adrián Sánchez Martínez

Curso académico 2020/2021

Cines de lo real

Tutor: Alan Salvadó

Máster en Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneos

Universitat Pompeu Fabra



Resumen:

Este trabajo pretende trazar una cartografía de la repetición como ejercicio performativo en el cine narrativo. Partimos de la hipótesis de que cierto sector del cine contemporáneo de las últimas décadas utiliza la repetición del relato, en ocasiones ligada a una repetición iconográfica, para liberar al cuerpo de su condición sígnica en relación al mundo diegético en el que está inmerso. Así, el acto de la mimesis no encuentra su razón de ser en la configuración de un universo autónomo desligado de lo cotidiano, sino en la participación en el ritual performativo del rodaje. En este sentido, el objetivo del artículo es señalar que no toda narración pide una lectura semiótica, como se ha argumentado repetidamente en el ámbito de los estudios visuales, sino que todo depende de la carga dramática de los cuerpos en relación a la historia. Es en este contexto que la narración repetida cobra valor.

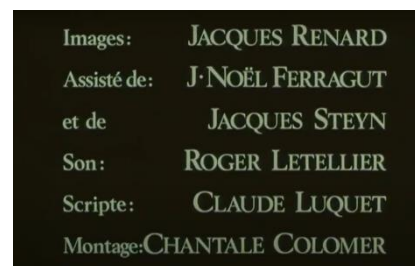
Palabras clave: representación; presencia; narración; mimesis; repetición

INTRODUCCIÓN

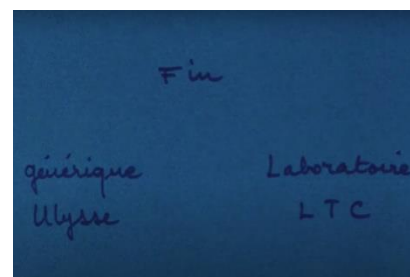
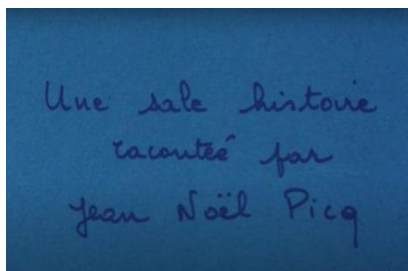
En un artículo para *Cahiers du Cinema España*, Gonzalo de Lucas señalaba hace ya más de una década que «ahora que se auguraba el agotamiento del cine, las películas se han doblado en dos» (De Lucas, 2008, p. 16). De Lucas argumentaba en su texto que en el cine contemporáneo existe una proliferación de filmes «segmentados en dos partes» cuyo propósito es «abrir el campo imaginativo de los relatos o de deshacerlos» (2008, p. 16). Esta estructura bipartita, que el autor ejemplifica con películas como *Inland Empire* (2006), *Naturaleza muerta* (2006) — y *Dong* (2006) — o *En la ciudad de Sylvia* (2007) — y *Unas fotos en la ciudad de Sylvia* (2007) —, se estaría utilizando, según él, con el propósito de «ensayar o ver en ellos otras películas (del pasado o venideras)» (2008, p. 16).. En este sentido, si bien es cierto que la complejización narrativa que señala De Lucas está motivada por ese deseo de fragmentar la narración, llama la atención que un cierto sector del cine de las últimas décadas parece estar interesado en formar dispositivos dípticos con otro objetivo: el de liberar al cuerpo de su dimensión sígnica.

Tomemos *Une sale histoire* [Una historia sucia] (Jean Eustache, 1977), por ejemplo, una película adelantada a su tiempo en muchos sentidos. En la primera parte del díptico que la compone, un grupo de amigos se reúne en una habitación para escuchar la historia de cómo uno de ellos (interpretado por Michael Lonsdale) se convirtió en un mirón tras descubrir un agujero en la pared de una cafetería que le daba acceso visual al baño de mujeres. Una vez terminado el relato oral, el resto de personas allí presentes le preguntan sobre su experiencia, dando lugar a una distendida charla sobre sexo.

Cuando el metraje toca la marca de la media hora, el film se reinicia, dejando paso a una segunda parte en la que ocurre exactamente lo mismo. En la misma habitación, se vuelve a relatar la misma historia con las mismas palabras que Lonsdale utilizaba, pero las personas que aparecen en el lugar ya no son actores ni están interpretando un guion. Esta vez, el narrador es Jean-Noël Picq, la persona real a la que le ocurrió la historia alrededor de la cual gira la película, mientras que el grupo que escucha con atención su relato son los amigos reales de Picq — entre los cuales se encuentra el propio Eustache.



Primera parte de Une sale histoire (1978), de Jean Eustache



Segunda parte de Une sale histoire (1978), de Jean Eustache

A partir del momento en que se nos revela esta información, se desvela el dispositivo que pone en funcionamiento el director: en la segunda mitad del film (o, mejor dicho, del díptico) asistimos a la creación en vivo de un modelo, es decir, a la escritura de una suerte de prototipo fílmico a partir del cual se pueden crear copias. Sin embargo, en lugar de mostrar primero lo real y repetir posteriormente su puesta en escena con actores — tal y como todo parece indicar que sucedió en el rodaje —, Eustache enseña en primer lugar la versión artificial de la historia y después revela ese simulacro. Como consecuencia, la realidad adquiere un cierto carácter aurático, pues en ella se evidencia el régimen del doble. Por ello, en la segunda parte del visionado, el espectador ya no tiene como principal propósito la extracción de significado. La repetición de lo mismo lo libera de su responsabilidad de seguir una narración, y lo coloca frente a nada más que una conjunción de cuerpos en un espacio, pero con la diferencia de que esos cuerpos, a diferencia de los de la primera parte, son reales en tanto que llevan consigo el peso de su pasado, de las relaciones que se han entretreído a lo largo de su existencia. En suma, si como ha argumentado Erika Fischer Lichte, en la experiencia estética se puede hablar de un «orden de la representación», que «produce significados que, en su totalidad, constituyen al personaje» (Lichte, 2014, p. 296) y de un «orden de la presencia», que «genera significado como ser fenoménico de lo percibido» (Lichte, 2014, p. 296), la primera parte del díptico se correspondería con el primero, y la segunda, al haberse librado de esa tarea, se encajaría con el segundo.

Se ha argumentado en numerosas ocasiones en el campo de la teoría estética que la presencia y la representación son conceptos enemistados, puesto la presencia remite al orden de la experiencia, al

hecho de compartir un acontecimiento sin extraer significados de él, mientras que la representación concentra sus esfuerzos en construir personajes y situaciones dramáticas mediante la producción de sentido. Sin embargo, *Une sale histoire* nos demuestra mediante este dispositivo díplico que la repetición de un acontecimiento eminentemente narrativo desemboca en la evidencia de su carácter performativo, lo cual, a su vez, empuja al espectador a concebir esa repetición no como un ente autónomo con entramado semiótico propio, sino como algo relativo al orden de la experiencia — a su “esto ha sido”, usando terminología barthesiana. A esto parece referirse Michael Taussig cuando, en su estudio sobre la mimesis, argumenta lo siguiente:

«Si estoy en lo correcto al relacionar una cierta magia del significante con lo que Walter Benjamin llamó la facultad mimética – es decir, la compulsión a volverse el Otro – y si, gracias a nuevas condiciones sociales y nuevas técnicas de reproducción (como el cine y la producción masiva de imágenes), la modernidad ha guiado a un verdadero renacer, a una recarga y reconfiguración de la facultad mimética, entonces me parece que estamos invitados sin demora, si no forzados, al *inner sanctus* de los misterios donde, al imitar, encontraremos distancia respecto de lo imitado, y así y de nuevo, cierto aflojamiento del sofocante abrazo del constructivismo y la pésima visión de la naturaleza que este sostiene.»
(Taussig, 1993, p. 19)

La repetición se entiende, entonces, como una manera de centrar la atención en los cuerpos y en la materia del mundo, lo cual va en contra de la concepción filosófica del constructivismo cuyo monopolio denuncia Taussig¹. Por eso lleva razón el autor cuando habla de la facultad mimética como un modo de combatir la “atrofia del aura” que Benjamin señala como principal consecuencia de la posibilidad de reproducir técnicamente la obra de arte.

No nos referimos con esto a que, mediante la mimesis, la película abandone su condición de obra sujeta a la reproducción técnica. Por supuesto que *Une sale histoire*, como toda película, es un artefacto preelaborado. Sin embargo, el hecho de que se repita exactamente lo mismo en dos ocasiones da la oportunidad a los espectadores de dessemiotizar esos cuerpos – que, de otra manera, estarían cargados de significados en relación al propio mundo autónomo en el que se incluyen – y atender a su estar-en-el-mundo en lugar de a su producción de sentido para con el personaje. En otras palabras, si bien recuperar el aura es imposible, con la simple decisión de colocar la versión real de

la historia después de la versión interpretada, Eustache vuelve a poner en valor ese “aquí y ahora” del original al que se refiere Benjamin, puesto que rehúye la construcción de una representación en pos de invocar el acontecimiento virtual de la filmación.

En este sentido, este artículo pretende argumentar que, siguiendo la senda del malogrado Eustache, cineastas contemporáneos como Gus Van Sant o Mariano Llinás forman parte de una tradición del cine contemporáneo que recurre a la evidenciación de la facultad mimética para colocar el orden de la presencia, tal y como lo define Lichte, por encima del orden de la representación, una evidenciación que se da a partir del acto de apropiación de universos narrativos ya existentes. Como apunta Deleuze, «la repetición es simbólica en su esencia, el símbolo, el simulacro es el argumento de la repetición misma» (Deleuze, 1968, p.44), y en tanto que simulacro, su objetivo no es construir mediante la producción de sentido un universo autónomo, sino evidenciar el régimen del disfraz. Por eso, la lectura correcta de este tipo de películas no se realiza desde el punto de vista de la diégesis, sino desde el propio concepto que las motiva. Se trata de darle valor al propio hecho de ver retornar una narrativa pasada, que ni se expandirá ni se modificará: simplemente se utilizará de excusa para otorgar arbitrariamente unos signos a unos cuerpos, y así poner en valor lo fenoménico de ellos.

HACIA UNA DISTENSIÓN DE LAS NARRATIVAS UNIVERSALES

Uno de los primeros aspectos en los que repara Walter Benjamin a la hora de trazar una línea ontogenética de la facultad mimética del ser humano es su origen lúdico. «El juego infantil», sostiene Benjamin, «se halla completamente saturado de conductas miméticas, y su campo no se encuentra en modo alguno limitado a lo que un hombre puede imitar en otro» (Benjamin, 1971, p. 167). El autor continúa afirmando que en la infancia no solo juega a ser comerciante o profesor, sino que también adopta identidades de objetos inanimados, como la locomotora o el molino. Esta asignación de identidades ya establecidas les sirve de base para dar inicio al torrente fabulativo que caracteriza a los niños en sus primeras etapas cognitivas. Sin embargo, los argumentos que imaginan a partir de esas bases no culminan, como en las artes escénicas, en la construcción de significados alrededor de unos personajes, sino que funcionan como pretextos inventados para interactuar en un contexto lúdico los unos con los otros. Lo importante en el juego infantil, en otras palabras, es el propio acto de mimesis, y no la producción de significados en torno al personaje que se deriva de ellos.

Un rodaje, en muchos aspectos, puede llegar a asemejarse a un juego infantil en tanto que en ambos existe esta condición performativa, en la cual la narración aparece solo como horizonte final. En el rodaje, la performatividad surge a causa de que el acontecimiento de la filmación *per se* no tiene

causas ni consecuencias más allá de su propia ejecución. Es el artefacto fílmico lo que, por norma general, esconde esta dimensión performativa a fin de introducir al espectador en un mundo autónomo y ajeno a la realidad del rodaje. Es por ello que, si pudiéramos pensar en un cine de los márgenes que concibiera la película como la propia autosatisfacción que produce el acontecimiento de su rodaje, este desprendería inevitablemente una cierta dimensión lúdica.

El cine de Mariano Llinás, y en concreto su última película, *La flor* (ídem, Mariano Llinás 2018) cumple con esas condiciones. El filme presenta seis historias en las cuales las mismas cuatro actrices (Valeria Correa, Elisa Carricajo, Laura Paredes y Pilar Gamboa) interpretan a distintos personajes. De este modo, la película se convierte en una suerte de excusa para que las actrices interpreten y el equipo filme, lo cual remite al acontecimiento mismo del rodaje como evento con un valor intrínseco. En cuanto a la narración, lo particular del filme de Llinás es que ninguna de esas seis historias, salvo una, empieza y termina: las cuatro primeras son interrumpidas antes de que acaben y la última es interceptada a la mitad y finaliza la película entera. En ese sentido, son narrativas “mutiladas”. No es casual que el único episodio relatado de principio a fin, el quinto, sea una suerte de remake/homenaje sin sonido a *Una partida en el campo* (Une partie de campagne, Jean Renoir, 1936).



La flor (2018), de Mariano Llinás



Una partida en el campo (1936), de Jean Renoir

Si el objetivo de Llinás con *La flor* es llevar al espectador hacia una experiencia estética más cercana al orden de la presencia que al orden de la representación a partir, precisamente, de la proliferación representaciones “mutiladas”, la premisa de narrar una historia de principio a fin parece no casar del todo. No obstante, el hecho de que decida traer de vuelta una narrativa ya existente (y, además, privar a la representación del sonido) provoca que la performatividad del gesto se sobreponga a su carga expresiva para con la construcción semiótica de un mundo autónomo. Así, la narración que comprende los cuerpos sígnicos de las actrices se emancipa de su tarea de construir un relato con el cual el espectador pueda suspender su incredulidad.

En este sentido, el quinto episodio de *La flor* parece nutrirse del mismo propósito que caracteriza toda la obra de Albert Serra, sobre todo en sus inicios. Películas como *Honor de cavalleria* (ídem, 2006) o *El cant dels ocells* (ídem, 2008) recogen dos narrativas que, por su antigüedad y universalidad, pertenecen ya al imaginario colectivo, como lo son *El Quijote* y la historia de los tres reyes magos. Empero, desde el principio se evidencia que Serra no pretende, mediante el retorno de personajes preexistentes, expandir o reproducir esos universos narrativos. En ambos filmes, los protagonistas están interpretados por los mismos dos actores, Lluís Carbó y Lluís Serrat, vecinos de Crespià y amigos íntimos del director, cuyas interpretaciones de Don Quijote y Sancho o Melchor y Gaspar distan considerablemente del objetivo que se le presupone en tanto que narrativas pertenecientes al orden de la representación - es decir, el de construir unos personajes mediante gestos que expresan significados. No podemos, entonces, buscar en la diégesis una justificación para el acto de mimesis que se ha producido, ya que las acciones que se llevan a cabo son completamente intrascendentes. Ambos filmes ponen en escena situaciones de espera o indecisión de sus personajes, como cuando los reyes magos discuten por no saber qué camino tomar, o cuando Don Quijote y Sancho se bañan en un lago. Precisamente, a partir de la proliferación de este tipo de escenas, Serra consigue desarticular las psiques preconstruidas de los personajes que resucita. Así, se da paso a la primacía de los cuerpos fenoménicos de los personas reales que asoman por encima del disfraz, es decir, Carbó y Serrat.



El cant dels ocells (2008), de Albert Serra



Honor de cavalleria (2006), de Albert Serra

La asignación de roles cumple, en cierto modo, la misma función que en el cine de Jean Rouch: acercarse a lo real a partir de la fabulación. En las películas de Serra también resuena aquella célebre fórmula de Rimbaud que Deleuze aplica al cine de Rouch cuando se refiere a él en *La imagen-tiempo* — ese “Yo es Otro” que caracteriza a la ontología de la facultad mimética en Benjamin. Sin embargo, ese “Otro” no es Dorothy Lamour, o Lemmy Caution, aquellos personajes que los protagonistas de *Yo, un negro* (*Moi, un noir*, Jean Rouch, 1958) imaginaban a partir de la proposición de Rouch de filmar una película en la que ellos decidirían sobre la narrativa, sino que es Don Quijote, Sancho

Panza, Melchor o Gaspar — es decir, personajes cuyos objetivos, conflictos y resoluciones vienen dados con anterioridad. Si bien en el cine de Rouch, el objetivo era «salir de su civilización dominante y alcanzar las premisas de otra identidad» (Deleuze, 1986, p. 205), en la obra de Serra, el propósito está relacionado con cierto carácter autorreferencial, puesto que se trata de darle valor al ritual del rodaje como un modo de convivir con unos actores (sus amigos) a partir de la asignación arbitraria de unos roles ya construidos.

En este sentido, la obra de Serra se identifica con cómo Hans Gumbrecht ha definido la experiencia estética, es decir, «como una oscilación (y a veces como una interferencia) entre "efectos de presencia" y "efectos de significado"» (Gumbrecht, 2004, p. 18). Los efectos de significado guardan relación con lo que Lichte definía como “orden de la representación”, en tanto que la representación llega a cristalizar como tal únicamente a través de la producción constante de significado en relación a ella misma, mientras que los efectos de presencia tienen que ver con la materialidad del mundo, lo cual remite, a su vez, al régimen de la experiencia. El *modus operandi* de Albert Serra, en relación a esto, consiste en forzar una interpretación inicial ligada a los efectos de significado — en tanto que los personajes que pone en escena no necesitan de una construcción previa — para posteriormente representar situaciones intrascendentes que producen, esencialmente, efectos de presencia. En definitiva, si al principio, instigados por una lectura semiótica, creemos estar viendo a Don Quijote y a Sancho o a Melchor y Gaspar, la primacía de los efectos de presencia provocan que el espectador pierda la noción de estos personajes, de modo que lo que se ve al final es un cuerpo disfrazado, un acontecimiento ritual que no tiene más propósito que el de hacer interactuar unos cuerpos en un espacio durante un tiempo concreto. Serra transforma ese “hacer” de comerciante o de profesor que caracterizaba la facultad mimética en la infancia según Benjamin en un “hacer” de Melchor o “hacer” de Sancho, poniendo, en el proceso, el foco en el proceso de mimesis en lugar de en los argumentos que se derivan de él.

En este sentido, la obra de Serra no parece tan alejada de algunas propuestas del posthumor español de los últimos años. La webserie *Da Suisa* (ídem, Venga Monjas, 2013), por ejemplo, ideada por el grupo cómico Venga Monjas, se asemeja considerablemente a las premisas de Serra, con la diferencia de que ya no se recuperan narrativas solemnes e históricas — pertenecientes, si se quiere, a la alta cultura — sino que sus personajes adoptan los roles de los cuatro protagonistas de *Los Simpson* (*The Simpsons*, Matt Groening, 1989-presente) — precisamente, una serie *pop* emblema de la generación millennial. A diferencia de *Honor de cavalleria* o *El cant dels ocells*, *Da Suisa* no pretende retratar momentos de espera de Marge, Homer, Bart y Lisa, sino que cada capítulo procura reproducir la narrativa de un episodio en concreto de la serie original. El episodio *The First*, por ejemplo, se trata de un remake del primer capítulo de la primera temporada de *Los Simpson* titulado *Simpsons Roasting*

on an Open Fire. Sin embargo, si bien es evidente que se da una repetición de la narrativa, esa repetición se da de manera tangencial, y por ello, sus efectos de significado son débiles en relación con sus efectos de presencia.



Da Suisa (2013), de VengaMonjas

Cada cuerpo de los que aparecen en *Da Suisa* es sígnico — Miguel Noguera interpreta a Lisa, Xavier Daura interpreta a Marge, Carles Gras interpreta a Bart y Esteban Navarro interpreta a Homer —, pero todos confluyen en escena con un ánimo exclusivamente lúdico que resulta, finalmente, en un humor físico y gestual, cuya potencia cómica reside en lo absurdo en lugar de en la expresión de significado en relación a su obra modelo. En suma, igual que en las películas de Serra, *Da Suisa* parte de un universo semiótico preexistente, que pertenece al orden de la representación, para, a partir de la privación de ese ánimo narrativo, provocar la entrada de los personajes en el orden de la presencia, cuya recepción «apela exclusivamente a los sentidos» (Gumbrecht, 2004, p. 13).

LA IMAGEN MENTAL: EL RETORNO DEL GESTO

Todos los ejemplos tratados hasta ahora conciben la facultad mimética como un modo de reapropiación de universos preexistentes, obviando por completo los nexos sensoriomotores (utilizando terminología deleuziana) inherentes a ellos. La asignación de identidades no desemboca en la reproducción de los argumentos ligados originalmente a esas identidades. Si bien es cierto que el quinto episodio de *La flor* y *Da suisa* reproducían (con una carga semiótica débil) una narrativa anterior, la esencia de la representación no residía en la invocación por parte del espectador de dicha narrativa, sino en la interacción de los cuerpos sígnicos entre sí. En otras palabras, existía una referencialidad narrativa, pero no una metonimia por la cual las imágenes (y ya no las narrativas) rimasen entre sí. Es por ello que la correcta lectura de la obra audiovisual residía en la representación actual, en las propias imágenes de *La flor* y *Da Suisa*, y no en la vuelta de las imágenes virtuales de los referentes de ambas, *Una partida en el campo* y *Los Simpson*.

Esto se debe a que en ambas obras, la imagen mental no aglutina todos los significados del filme, sino que actúa como soporte para iniciar la fabulación. Surge, por así decirlo, de manera indirecta, de

modo que no actúa como la principal fuente de sentido del filme. Precisamente, Gilles Deleuze coloca la imagen mental como una suerte de bisagra entre la imagen movimiento y la imagen tiempo porque, aunque está enmarcada dentro de un nexo sensoriomotor, empieza a resquebrajarlo en tanto que, en lugar de encadenarse con otra imagen actual, aglutina relaciones abstractas que conciernen a lo virtual. Alfred Hitchcock, sostiene Deleuze, es el gran maestro de la imagen mental, puesto que en sus películas se tejen cuidadosamente las relaciones semióticas que quedan posteriormente encapsuladas en lo que el filósofo francés se refiere como un símbolo. El collar rubí de Judy en *Vértigo* (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958), por ejemplo, actúa como un símbolo en tanto que encapsula los significados que conciernen a las relaciones entre Carlota Valdés, Madeleine, Gavin Elster y Scottie, aunque no todas ellas estén conectadas entre sí de manera natural.

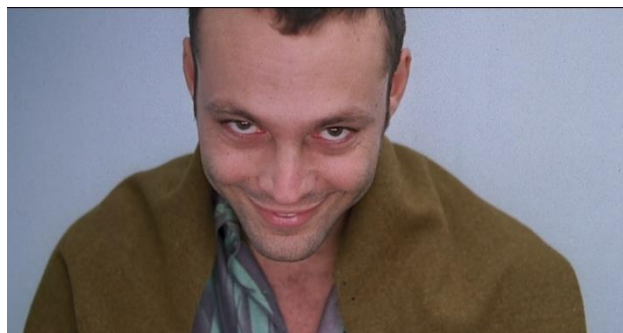
En este sentido, en las últimas décadas han surgido dos obras que, además de homenajear de manera explícita a Hitchcock, se nutren del mecanismo de la imagen mental a partir de la repetición del gesto: una es *Psicosis* (Psycho, Gus Van Sant, 1998), y la otra es *The Green Fog* [La niebla verde] (Guy Maddin, Galen Johnson, Evan Johnson, 2017). Ambas funcionan como remakes de dos películas de Hitchcock que forman ya parte del imaginario colectivo – *Psicosis* (Psycho, Alfred Hitchcock, 1960) y *Vértigo* –, pero, a diferencia de los remakes convencionales, estas requieren de la participación activa del espectador para llevar a cabo una recepción correcta, como veremos a continuación.

La obra de Van Sant, por un lado, reproduce la narrativa de la original copiándola plano por plano. Dado este propósito, la lectura de la obra desde la diégesis es totalmente improductiva, puesto que el espectador ya conoce todo lo que va a ocurrir, de la manera en la que va a ocurrir: desde el asesinato en la ducha hasta la caída del detective, pasando por la revelación final del cadáver de la madre. Por ello, el espectador parece completamente abocado a accionar las referencias plásticas que continuamente le aparecen en pantalla. En *The Green Fog*, por otro lado, sucede algo similar, con la diferencia de que no crea imágenes propias, sino que busca invocar mentalmente las imágenes y la narrativa de *Vértigo* a partir de la técnica del remix, es decir, la yuxtaposición de todo tipo de fragmentos heterogéneos pertenecientes a películas y series rodadas en San Francisco — como *Sister act* (Emile Ardolino, 1992), *La invasión de los ultracuerpos* (Philip Kaufman, 1978) o *La conversación* (Francis Ford Coppola, 1974). Sin embargo, no todos los elementos que aparecen son productores de referencialidad, sino que las imágenes van alternando entre referencias metafóricas, referencias plásticas o referencias lingüísticas. La escena del beso final entre Judy-Madeleine y Scottie, por ejemplo, es referenciada mediante una semejanza plástica, mientras que el fragmento del filme en que Scottie intenta convertir a Judy en Madeleine es referenciado lingüísticamente, a través

de la pronunciación de la frase «*You seem like a different girl to me*» (algo que no ocurre en la obra original) por parte del personaje masculino.



Psicosis (1960), de Alfred Hitchcock



Psicosis (1998), de Gus Van Sant



The Green Fog (2017), de Guy Maddin, Evan Johnson y Galen Johnson



Vértigo (1958), de Alfred Hitchcock

Por ello, si bien puede parecer que ambas películas se entroncan con una definición del orden de la representación — en tanto que construyen significados en relación a un mundo diegético — esa consecución pasa inevitablemente por la invocación de las imágenes virtuales de los mundos a los cuales referencia. Tal y como apunta Sergi Sánchez, «a un nivel narrativo, la *Psicosis* de Van Sant es un fracaso absoluto, y está bien que así sea» (Sánchez, 2013, p. 45) . Lo mismo podríamos decir de *The Green Fog*, puesto que la extracción de significados en relación únicamente a lo representado es un ejercicio absurdo (sobre todo teniendo en cuenta que la yuxtaposición de fragmentos heterogéneos es del todo ininteligible sin la “guía” narrativa que supone *Vértigo* como modelo).

La única lectura posible de ambas películas es desde la imagen mental. Por ello, si antes aplicábamos la dimensión lúdica de la mimesis al propio acontecimiento del rodaje como un juego infantil, aquí el juego es otro: reside en el espectador, cuya función es la de completar el díptico mediante su bagaje cultural como si de un puzzle se tratara. La mimesis desdobra la identidad de los personajes para que la repetición apele al espectador mediante el propio fetiche que supone la imagen. Es en este sentido

que la imagen mental cobra importancia en relación a la expresión de sentido por encima de cualquier imagen actual.

Sin embargo, cabe apuntar la imagen mental no aparece aquí del mismo modo en que aparecía en Hitchcock. En *Vértigo*, por ejemplo, el collar de rubí de Judy devenía símbolo en tanto que anteriormente se había dado un encadenamiento sensoriomotor de imágenes-percepción, imágenes-afección e imágenes-acción. Este nexo construía, en el mismo plano de la representación, los significados que culminarían en torno al objeto posteriormente. Por eso, en la imagen mental se incluyen, a su vez, todo el resto de imágenes-percepción, imágenes-afección e imágenes-acción que han colaborado a cimentarla. Deleuze recurre a Peirce para explicar esto. La primeidad y la segundeidad que caracteriza la semiótica de Peirce se identifica, según Deleuze, con la imagen-percepción y la imagen-acción. Por ello, cuando emerge la imagen mental como tercedeidad, esta aglutina el resto dentro de sí el resto. Así lo explica él:

«Si la primeidad es uno por sí misma, la segundeidad dos, y la tercedeidad tres, es forzoso que, en el dos, el primer término “retome” a su manera la primeidad, mientras que el segundo afirma la segundeidad. Y, en el tres, habrá un representante de la primeidad, uno de la segundeidad, y el tercero afirmará la tercedeidad.»
(Deleuze, 1983, p. 276)

En relación a esto, lo particular de *The Green Fog* y de *Psicosis* es que ambas aniquilan completamente esta noción a partir del ejercicio de invocación de imágenes virtuales. *The Green Fog*, por un lado, tiene un nexo sensoriomotor, pero solo lo tiene en tanto que está importado de *Vértigo*, y en *Psicosis*, por otro, el carácter sensoriomotor de la imagen queda opacado por su condición de símbolo — puesto que la narrativa, como hemos apuntado, no se expande ni se reescribe, solo se reproduce plano a plano. Ambas son representantes de una nueva imagen mental cuyos hilos no están entretejidos en la misma representación, sino en la invocación virtual por parte del espectador de otra representación, de otras imágenes. Es por ello que lo esencial de las películas no se encuentra en ellas, sino en la dupla que forman con sus modelos. Así, lo que propiamente *sucede* en ellas pasa a producir efectos de presencia en lugar de efectos de significado, pues la extracción de significado en relación a la construcción de un universo autónomo no contribuye a la comprensión del porqué de la obra. Si acordamos que los cuerpos de *Psicosis* y *The Green Fog* son fundamentalmente simbólicos, solo podemos concebir la experiencia estética del visionado de ambas obras como pura presencia, pues el

juego consiste en ponerlas en relación con sus referentes mediante la invocación, ya sea metonímica o metafórica, de las imágenes que repiten.

Por ello decimos que, igual que en *Honor de cavalleria* veíamos a Don Quijote pero también a Lluís Serrat, y en *Da Suisa* veíamos a Marge Simpson, pero sobre todo a Xavier Daura, en *Psicosis* vemos a Vince Vaughn pero también a Anthony Perkins, y en *The Green Fog* vemos a Chuck Norris, pero también a James Stewart. Se trata de un baile de dobles, a través del cual se recupera el gesto y la narrativa de un universo anterior. Acierta Sergi Sánchez cuando, en relación a esto, cita a Foucault diciendo que «lo nuevo no está en lo que se ha dicho, sino en el acontecimiento de su retorno» (Sánchez, 2013, p. 45), en este caso, mediante la imagen mental.

Para finalizar, cabe apuntar que quizá uno de los filmes recientes que mejor combina el elemento lúdico y la reapropiación de universos narrativos tratado en el apartado anterior, y la remisión al modelo mediante la copia exacta del gesto tratada en este es *The Disaster Artist* (ídem, James Franco, 2017). Al final de la película, en una suerte de epílogo anterior a la escena postcréditos, Franco renuncia a aportar narrativamente al mundo expresado para mostrar, a modo de homenaje, la comparación entre diversas escenas de *The Room* [La habitación] (Tommy Wiseau, 2003) y el duplicado que ellos mismos realizan catorce años después. Si bien la repetición, igual que en la *Psicosis* de Van Sant, es exacta en cuanto a la composición del plano, el decorado y el vestuario, el objetivo de la mimesis no es conceptual ni semiótico, sino puramente autorreferencial. Se trata de un sincero tributo una película que, en los últimos años, ha conseguido convertirse en el emblema de toda una generación, logrando atraer la atención de reputados cómicos tales como David Cross, Paul Rudd, Jonah Hill o Seth Rogen.



The Disaster Artist (2017), de James Franco

Pero, en este sentido, si *The Room* ha conseguido sobreponerse a sus evidentes deficiencias tanto formales como narrativas, es debido a que, precisamente, ha pasado por un proceso de reapropiación

por parte de su público. Lo que, en un principio, pretendía ser un potente melodrama *allà* Tennessee Williams cuyo objetivo era conducir al espectador a la catarsis terminó convirtiéndose en un artefacto risible por la absoluta negligencia de la mente que lo concibió, Tommy Wiseau. Por ello, en *The Room*, los efectos de significado perecen ante los efectos de presencia. El cuerpo fenoménico le gana el pulso al cuerpo sígnico, lo cual desemboca en que el gesto cobra más importancia que lo narrado: el gesto de tirar una botella al suelo, el de acariciarle la cabeza a un perro en una floristería, el de subir los puños con fuerza para después bajarlos súbitamente al grito de «*You're tearing me apart, Lisa!*»... Todos ellos son recreados en *The Disaster Artist*, y es únicamente por esta puesta en valor del gesto y de la presencia que Franco se sale con la suya en esta tarea.

CONCLUSIONES: EL ACTO DE FILMAR COMO ACTO PERFORMATIVO

Entre el año 2000 y el 2002, Alain Bergala recibió el encargo por parte del ministerio de educación francés de liderar un proyecto para diseñar el modelo de aprendizaje del cine en las escuelas. Dicho encargo llevó a Bergala a reflexionar en torno a cuál era la principal vía de enseñanza del arte cinematográfico hasta el momento. Finalmente, llegó a la conclusión de que siempre se ha abordado el cine como un lenguaje, como un entresijo de imágenes que dan lugar a un aparato discursivo. Frente a ello, él mismo cuenta que en un congreso de Toulouse, reparó en cuál debía ser la alternativa:

«Quizás es necesario empezar a pensar la película – aunque no es lo más fácil pedagógicamente – no como un objeto, sino como la traza final de un proceso creativo, y el cine, como arte. Pensar la película como la traza de un gesto de creación. No como un objeto de lectura, descodificable, sino cada plano como la pincelada del pintor a través de la cual se puede comprender un poco su proceso de creación. Son dos perspectivas muy diferentes». (Bergala, 2007, p. 37)

Estas palabras de Bergala resuenan en la trayectoria fílmica que se ha trazado en estas líneas. Desde Serra hasta Franco, todos parecen coincidir en que la mimesis no ha de servir para producir significados en relación a un personaje dentro de un mundo autónomo, sino para ser partícipe de un acontecimiento mayor que el artefacto final: el rodaje. La película, en este sentido, no se concibe como un fin en sí mismo, sino como un medio para reunir a unas personas en torno a un proyecto cuyo objetivo no es ni más ni menos que el de llevarse a cabo. Esto parece querernos decir Mariano Llinás cuando, al final de *La flor*, los créditos aparecen y, al mismo tiempo, las cuatro actrices (a las

que hemos visto interpretar distintos papeles durante más de trece horas) rompen sus personajes y celebran, con abrazos y vítores, junto al resto del equipo allí presente, que el rodaje, por fin, ha terminado.

La reapropiación de universos narrativos y la repetición gestual pone de relieve este carácter autorreferencial, puesto que el devenir Otro fija la atención en la omnipresencia del cuerpo del actor, en sus movimientos, en sus gestos: en suma, de su estar-en-el-mundo. El acto de la mimesis cobra una dimensión performativa en tanto que no atiende a ningún propósito más que al de complacer al que la realiza. La belleza del gesto, como dice el melancólico protagonista de *Holy motors* (ídem, Leos Carax, 2012), es lo que motiva a los involucrados a seguir imitando a otros, a seguir homenajear a las narrativas que tanto les han marcado en su formación cultural. La cinefilia, en este tipo de prácticas, se sobrepone incluso a la propia creación artística, puesto que es el propio fervor y pasión frente a determinadas imágenes la principal motivación para copiarlas.

NOTAS

¹ Entendemos, en este sentido, el constructivismo como la corriente de pensamiento que otorga al ser humano la capacidad de inventar, en cierta medida, los significados de la realidad que lo rodea.

BIBLIOGRAFÍA

Benjamin, W. (1971). Sobre la facultad mimética. En Benjamin, W. *Angelus Novus*. Barcelona, España: Edhasa.

Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Buenos Aires, Argentina: Editorial Taurus.

Bergala, A. (2007): La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella. Barcelona, España: Laertes

De Lucas, G. (2008). Ver dos veces. *Cahiers du cinéma*: España, (8).

Deleuze, G. (2002): Diferencia y repetición. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu

Deleuze, G. (1983): La imagen-movimiento. Barcelona, España: Paidós Básica

Deleuze, G. (1983): La imagen-tiempo. Barcelona, España: Paidós Básica

Fischer Lichte, E. (2014): Estética de lo performativo. Madrid, España: Abada editores

Gumbrecht, H. (2004). Producción de presencia. Lo que el significado no puede transmitir. México DF, México: Universidad Iberoamericana

Sánchez. S. (2013). Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo. Oviedo, España: Ediciones de la universidad de Oviedo

Taussig, M. (1993). Mimesis and alterity. A particular history of the senses. New York, US: Routledge